

# TOYS REDUX – ON PLAY AND CRITIQUE

30.05.–16.08.2015

Cory Arcangel – Alex Bag & Patterson Beckwith – Judith Bernstein – Vittorio Brodmann – Marvin Gaye Chetwynd – Simon Denny – Harun Farocki – Jan Peter Hammer – Nic Hess – Danny McDonald – Dawn Mellor – Claus Richter – Tabor Robak – Timur Si-Qin – Michael Smith – Lily van der Stokker – Julia Wachtel – Hannah Weinberger

Kuratoren:  
Raphael Gygax (Kurator,  
Migros Museum für  
Gegenwartskunst) und  
Judith Welter (Sammlungs-  
konservatorin, Migros  
Museum für Gegenwart-  
kunst)

Zur Ausstellung erscheint  
eine Publikation bei  
JRP|Ringier mit Beiträgen  
von Esther Buss, Alexander  
R. Galloway, Raphael Gygax,  
Hans Ulrich Reck und Judith  
Welter sowie Interviews mit  
den Künstlern.

Die Gruppenausstellung *Toys Redux – On Play and Critique* vereint Künstler, die sich populärkulturelle Formate und Bildwelten aneignen, die üblicherweise an Kinder oder Teenager adressiert sind. Die Übernahme und Manipulation von Motiven aus Videospielen, Fernsehserien, Filmen und Comics sind jedoch nicht nur als populärkulturelle Zitate zu lesen, sondern kommentieren gleichzeitig die kapitalistische Produktion dieser Warenwelten. Die Pop-Ästhetik und das Versprechen einer «unschuldigen» und spielerischen Kinder- oder Fantasiewelt kontrastieren mit der Realität dieser neoliberalen Werbe- und Marktstrategien. Die thematische Ausstellung bringt Arbeiten von Künstlern unterschiedlicher Generationen zusammen und schliesst ebenfalls Werke aus der Sammlung des Migros Museum für Gegenwartskunst ein. Die Ausstellung vertieft damit einen fortlaufenden thematischen Schwerpunkt des Museums, der etwa durch Ausstellungen von Cory Arcangel (2005), Marvin Gaye Chetwynd (2007), Alex Bag (2011) sowie *Deterioration, They Said* (2009) gelegt wurde.

Seit den frühen 2000er Jahren arbeitet **Cory Arcangel** (\*1978 in Buffalo, USA) mehrheitlich mit der Ästhetik und den Funktionen von scheinbar veralteten und obsoleten Technologien. Seine oftmals spielerisch-humorvollen Werke kennen keine medialen Grenzen. Für die formal reduzierte Arbeit *Super Landscape #1* (2005) nimmt Arcangel den Klassiker *Super Mario Bros.* (1985) und ein Autorennspiel als Ausgangsmaterial. Er hackt die Chips der Spielmodule und entfernt bei Ersterem alle Elemente bis auf die Wolken – bei Letzterem lässt er nur noch die Strassenansicht und den Hintergrund übrig. Projektionen und Monitore mit langsam vorwärtstreibenden Wolken rahmen ein an die Wand projiziertes Bild einer geisterhaften Strassenfahrt durch eine psychedelische Farblandschaft. Arcangel bezieht sich mit dieser Aneignung der Videospiele-Kultur nicht nur auf die Strategien der Pop-Art, sondern durch die abstrakt-malerisch wirkende Einfarbigkeit auch auf den Minimalismus, dem es ebenfalls um Reduktion und Repetition in Verbindung mit der Verwendung von «industriellen» Materialien geht. In Arcangels Arbeiten werden keine Levels mehr erklimmt und keine Power-ups mehr gesammelt. Dieses Korumpieren des ursprünglichen Zwecks des Spiels kann im Kontext eines «ludischen Kapitalismus», in dem Spiel und Produktivitätssteigerung Hand in Hand gehen, auch als Kritik gelesen werden.

**Alex Bag** (\*1969 in New York, USA) untersucht die Wechselwirkung zwischen Hoch- und Populärkultur und analysiert die strukturellen und ökonomischen Gesetzmässigkeiten des Kunstbetriebs. Mit bestechender Präzision übt Bag Markt- und Gesellschaftskritik und formuliert ein tiefes Unbehagen gegenüber der heutigen Kultur, die geprägt ist von institutionalisiertem Innovations- und Leistungsdruck. Von 1994 bis 1997 erarbeitete Bag gemeinsam mit **Patterson Beckwith** (\*1972 in New York, USA) unter dem Namen *Cash from Chaos*, später *Unicorns & Rainbows*, wöchentlich eine 30-minütige Fernsehsendung, die jeweils um halb drei Uhr morgens auf New Yorks Channel 34 ausgestrahlt wurde. Die Episoden bestanden aus selbst gedrehten Reportagen über Alltags-scurrilitäten, Material aus anderen Sendungen wie etwa Musikvideos, Selbstexperimenten mit Drogen, aber auch «Witzanrufen» bei Konsumenten-Hotlines. Die Sendung kompiliert vieles, was die Lebenswelt eines Jugendlichen in den 1990er Jahren ausmachte. Auch die unbedarfte «DIY-Ästhetik» ist weit weg von der Professionalität üblicher Fernsehmagazine. Das Projekt wird so zum Simulacrum, das sich in die Fernsehwelt eingeschlichen hat und von innen heraus Kritik übt. Aus heutiger Sicht ist es nicht nur Zeitzeugnis der in den 1990er Jahre einsetzenden Bilderflut, sondern auch das Bildarchiv einer ganzen Generation, die in dieser Dekade aufwuchs.

MIGROS MUSEUM FÜR  
GEGENWARTSKUNST  
LIMMATSTRASSE 270  
POSTFACH 1766  
CH-8005 ZÜRICH

T +41 44 277 20 50  
F +41 44 277 62 86  
INFO@MIGROMUSEUM.CH

MIGROMUSEUM.CH  
MIGROS-KULTURPROZENT.CH

Seit den späten 1960er Jahren bedient sich **Judith Bernstein** (\*1942 in Newark, USA) einer Ikonografie, die sich durch sexuelle Explizitheit in Anlehnung an die Bildsprache Jugendlicher auszeichnet, und kombiniert diese mit Textfragmenten. Viele Motive in Bernsteins Malereien erinnern an Kritzeleien und Graffiti-Bilder, die sich etwa in öffentlichen Toiletten finden. Bernstein begibt sich tief in eine männlich sexistische Bildkultur, um so Kritik an männlich dominierten Machtstrukturen zu üben. So thematisiert sie etwa den Vietnam-Krieg in *Cockman #1* und *#2* (1966). In Letzterem sieht man einen comichaften, anthropomorphen Penis. Er hält eine US-Flagge, über der mit expressivem Pinselstrich «Fuck Vietnam» steht. Die Kombination von sexueller Aggression, humorvoller Selbstermächtigung und Kritik an Gewalt führte in Bernsteins Karriere mehrmals zur Zensur und blockierte lange ihre Ausstellungstätigkeit. Auch Bernsteins aktuelle Arbeiten sind in den Feldern von Krieg und Kritik an den patriarchalischen Strukturen angesiedelt. In der wandfüllenden Zeichnung *Fucked by Number* (2013) ragt dem Betrachter ein neun Meter langer Penis entgegen, auf dessen Schaft «Moral Injury» geschrieben steht. Umrahmt wird er von Text- und Zahlenfragmenten, die die finanzielle Dimension der kriegerischen Aktionen der USA im Irak und in Afghanistan kommentieren.

Die Gemälde von **Vittorio Brodmann** (\*1987 in Ettingen, Schweiz) sind von comicartigen menschlichen Gestalten bevölkert. Brodmann paart Humor und karikaturistische Elemente mit einem expressionistischen Gestus. In seinen Gemälden geht es um das Klischieren menschlicher Relationen oder psychischer Momente wie Einsamkeit oder Traurigkeit. Brodmann malt Menschen, die ausschliesslich mit Bildschirmen kommunizieren, Starbucks-Kaffee trinken und mit Kopfhörer durch die Welt schreiten. Seine Bilder sind in portablen Formaten angefertigt, die denjenigen der Unterhaltungselektronik entsprechen. Gerade diese Geräte sind für den heutigen Konsum und die Interpretation von Bildern prägend. So ist unser Blick die normierten Bildformate 4:3 oder 16:9 gewohnt. Brodmanns Werk reflektiert nicht zuletzt die unlimitierte Verbreitung, Wiederholung und ökonomische Verwertung von Bildern, die heute primär durch unterschiedliche Screens betrachtet werden. Die zur Benutzung vorgesehene Installation *Frog* (2015) thematisiert die Aneignung von Kulturgütern vor dem Hintergrund des europäischen Imperialismus. Grundlage ist ein traditionelles peruanisches Brettspiel namens *Sapo* (spanisch für Kröte), das auf einer alten Inka-Legende beruht. Ziel des Spiels ist es, Münzen in kleine Löcher auf dem Spielfeld zu werfen. Spanische Eroberer brachten es nach Europa, wo es insbesondere in englischen Pubs Anklang gefunden hat.

Mit ihren karnevalesken Performances, welche an mittelalterliche Mysterien- und Fastnachtsspiele erinnern und Elemente des klassischen Wanderbühnentheaters aufgreifen, wurde **Marvin Gaye Chetwynd** (\*1973 in London, UK) – früher unter dem Namen Lali, später Spartacus Chetwynd – in den 2000er Jahren bekannt. Chetwynd, die neben ihrer Performance-Praxis auch malt, greift Bildzitate aus der Kunst- und Kulturgeschichte auf und schafft in der Kombination mit popkulturellen Referenzen komplexe Verweissysteme. Mehrmals nahm Chetwynd in ihren Performances Motive aus der mittelalterlichen Literatur auf, etwa in der Performance *Money* (2009), in der sie Teile aus Geoffrey Chaucers *Canterbury Tales* (circa 1387) verwendete. Sie interessiert sich dabei für den moralischen Aspekt in diesen Verserzählungen, die von Verrat, Gier und Neid handeln – und benutzt diese, um Parallelen zu unserer neoliberalen Arbeitswelt herzustellen. Zwischen 2010 und 2014 schuf Chetwynd knapp 200 Collagen aus einfachen Fotokopien. In ihnen entfaltet sich wie in ihren Performances ein dichtes Netz aus Motiven der früheren Kunstgeschichte und Abbildungen ihrer Freunde und Bekannten. Die Präsentation auf ebenfalls collagiertem Hintergrund schafft so ein räumliches Erlebnis, das an eines ihrer Bühnensettings erinnert, welche mit einfachen Mitteln eine grosse Wirkung erzeugen.

Im Mittelpunkt von **Simon Dennys** (\*1982 in Auckland, Neuseeland) Arbeiten steht das Interesse an ökonomischen und unterhaltungstechnischen Aspekten der Informationstechnologie. In *The Personal Effects of Kim Dotcom item 102. Artwork, Predator Statue (1)* (2013) befasst sich Denny mit der Bedeutung von Besitz und Diebstahl im digitalen Zeitalter. Die Skulptur ist die Replik eines Merchandising-Artikels und gehört einer grösseren Werkgruppe an, die auf einer exakten Auflistung der insgesamt 110 konfiszierten Güter basiert, die bei einer Razzia des Anwesens des Internetmillionärs Kim Schmitz alias Kim Dotcom beschlagnahmt wurden. Dotcom, der seine Karriere als Hacker begann, ist der Gründer der Filesharing-Plattform Megaupload. Seit 2012 ermittelt das FBI gegen ihn aufgrund mutmasslicher Verletzungen des Urheberrechts. Die Kopie der Predator-Statue macht verschiedene vom Künstler analysierte Themen sichtbar: Sie ist nicht nur Skulptur, sondern wird durch einen immateriellen, symbolischen Wert zum sammlungswürdigen Objekt. Durch die von Denny geschaffene Replik eines Originals geschieht eine weitere Anhäufung dieses Werts, indem der Künstler damit Mechanismen des Fetischisierens wiederholt und offenlegt. Denny thematisiert aber mit diesem Fokus auf Kim Dotcom auch die ökonomische Zirkulation von Werten, welche eine sich unter anderem an Kinder und Jugendliche richtende Unterhaltungsindustrie generiert.

MIGROS MUSEUM FÜR  
GEGENWARTSKUNST  
LIMMATSTRASSE 270  
POSTFACH 1766  
CH-8005 ZÜRICHT +41 44 277 20 50  
F +41 44 277 62 86  
INFO@MIGROMUSEUM.CHMIGROMUSEUM.CH  
MIGROS-KULTURPROZENT.CH

**Harun Farocki** (\*1944 in Neu Titschein, Tschechien; † 2014 in Berlin, Deutschland) beschäftigte sich in seinen filmischen Arbeiten fast 40 Jahre lang mit der Frage nach Repräsentation von Wirklichkeit und Geschichte in Verbindung mit den Möglichkeiten des Mediums. Die Videoinstallation *Parallele I–IV* (2014) untersucht das Potenzial, aber auch die Grenzen virtueller Welten und ihrer Protagonisten in Computer- und Videospiele und deren historische Entwicklung. In *Parallele I* wird eine stilistische Entwicklung der Videospiele aufgezeichnet, die sich dadurch auszeichnet, eine möglichst wirklichkeitsnahe Nachahmung der Natur zu erschaffen. Trotz diesem Hang zur Realitätsabbildung und Annäherung an naturalistische Darstellungen weisen Videospiele und ihre Helden Grenzen auf, die Farocki in den weiteren Teilen ins Zentrum rückt. *Parallele II* und *III* befassen sich mit den räumlich-geografischen Beschränkungen der Settings in Videospiele. Diese sind stets durch programmierte Regeln festgelegt und es ist nicht möglich, sie zu durchbrechen. Der letzte Teil der Reihe, *Parallele IV*, konzentriert sich auf Spielfiguren, die ohne individuelle Ausprägung dargestellt werden. Sie erhalten weder Erziehung noch Ausbildung und existieren nur als Identifikationsobjekt für den Spieler. Farockis Arbeit ist nicht nur Reflexion über ein Medium, sondern auch über die von ihm durch Menschenhand produzierten Bilder einer virtuellen Welt und deren Einfluss auf unsere Realität und Wahrnehmung.

**Jan Peter Hammer** (\*1972 in Kirchheim unter Teck, Deutschland) appropriiert in seinem Film *The Jungle Book* (2013) ein didaktisches Unterhaltungsformat des Fernsehens. Das Handpuppentheater mit Figuren aus bunten Socken erinnert an Sendungen wie die *Sesamstrasse* (1969). Die Komplexität der von den Figuren diskutierten Mechanismen der neoliberalen Finanzökonomie steht im Kontrast zu den üblicherweise in diesem Format verhandelten Werten wie Nächstenliebe oder Freundschaft. Das von Hammer zusammen mit Ana Teixeira Pinto erarbeitete Script stellt den zeitgenössischen Kapitalismus als unumstössliches globales System dar, das mit einem historisch-hegemonialen Weltbild verglichen wird. Der Titel zitiert das weltbekannte Kinderbuch von Rudyard Kipling, das nicht nur der Unterhaltung diene, sondern auch Ideen verbreitete, die den (britischen) Kolonialismus legitimierten. Die kommerziell erfolgreiche Disney-Verfilmung von Kiplings Geschichte verweist auf eine weitere zentrale These von Hammers Film: «Children Are Money». Kinder als zukünftige Produzenten und Konsumenten sind die perfekten Kunden des neoliberalen Systems. *The Jungle Book* betont auch die Ambivalenz solcher Formate, die sich an Kinder richten. Die traditionelle Freiheit und Nichteffizienz von Spiel und Unterhaltung geht schon seit der «Erfindung» der Freizeit durch die Industrialisierung stets mit einem Anspruch an erzieherischen Nutzen einher.

**Nic Hess** (\*1968 in Zürich, Schweiz) hat in den letzten zwanzig Jahren ein Œuvre zeichnerischer Installationen geschaffen, deren Bildraum auf unterschiedlichste Träger ausgedehnt wird. So bemalt und beklebt er Wände, Treppenhäuser und Decken. Die so entstehenden fortlaufenden Bilder werden aber auch auf klassischen Trägern wie Leinwand oder Holzpanelen fortgeführt. Sowohl die Ästhetik als auch die Materialien schöpfen aus dem Fundus von Alltags- und Populärkultur, machen aber auch kunsthistorische Referenzen oder zitieren politische und ökonomische Symbole. In den späten 1990er Jahre verwendete Hess bekannte Firmenlogos als zentrale Zeichen in seinen Installationen – für *kollektIEREnd* (1998) Logos, die aus Tierbildern bestehen. Der Künstler interessiert sich für die spezifischen Charakteristika (verbunden mit den Eigenschaften der Tiere) und Lebensgefühle, welche mit der Verwendung dieser Symbole transportiert werden. In den 1990er Jahren wurden internationale Brands mit wiedererkennbaren Logos zu Symbolen eines Lifestyle-Kapitalismus von vorher nicht gekanntem Umfang. Hess' Reflexion dieses Phänomens erfolgt über ein Interesse am spielerischen Aspekt der plakativen Verwendung solcher Symbole. Die Neuordnung und Neukontextualisierung legt den Blick auf die Ausdrucksfähigkeit dieser Zeichen frei, und befragt die Migration von Symbolen in einer Zeit zunehmender Globalisierung.

MIGROS MUSEUM FÜR  
GEGENWARTSKUNST  
LIMMATSTRASSE 270  
POSTFACH 1766  
CH-8005 ZÜRICH

T +41 44 277 20 50  
F +41 44 277 62 86  
INFO@MIGROMUSEUM.CH

MIGROMUSEUM.CH  
MIGROS-KULTURPROZENT.CH

Als Gründungsmitglied des Künstlerkollektivs *Art Club 2000* (1992–2000) und als langjähriger Mitarbeiter der legendären Galerie American Fine Arts von Colin de Land (1956–2003) bewegte sich **Danny McDonald** (\*1971 in Los Angeles, USA) von Beginn seiner künstlerischen Tätigkeit an in einem Umfeld, das sich durch eine kritische Haltung gegenüber den Mechanismen des Kunstmarktes auszeichnete. McDonalds Skulpturen, die aus Actionfiguren aus Plastik und Fanartikeln zusammengesetzt sind, schlagen Narrationen vor, die scharfe, aber auch stets humorvolle Gesellschaftsanalysen sind. Die Themen reichen von Kolonialismus über Gentechnik bis zum unstillbaren Wachstum des Finanzmarktes, wenn er etwa eine triumphierende Uncle Sam Spielfigur vor einer «blutenden» Indianerpuppe aufstellt (*This is What Happened*, 2015) oder wenn ein Geier einer Ratte über den beobachtenden Augen von Uncle Sam eine American Express Karte überreicht (*Credit Card Offering 2 (Uncle Sam in a Hat with Vulture & Rat)*, 2012). Seine Neuauflagen der Uncle Sam Figur, der wohl bekanntesten Nationalallegorie der Vereinigten Staaten, zeigen eine beschädigte Existenz am Abgrund. In McDonalds Arbeiten werden die Readymades der Entertainment-Industrie, als Verkörperungen einer zunehmenden Ökonomisierung von Begehren und Fankultur, zu Protagonisten «gefährlicher» Szenarien: Es kommt zu Kollisionen zwischen Figuren unterschiedlicher kultureller Herkunft und Semantik, zu Miniatur-Tableaus, die auf cartoonhafte Weise soziale Schiefen thematisieren.

In ihren grossformatigen erzählerischen Malereien untersucht **Dawn Mellor** (\*1970 in Manchester, UK) die gesellschaftspolitischen Dimensionen des Starkults. Ausgangsmotive ihrer Gemälde bilden Prominente, Idole und Ikonen aus verschiedensten Bereichen und Epochen, die sie einer grotesken Dekonstruktion unterzieht, indem sie sie narrativ neu kontextualisiert und mit neuen Symboliken und Ikonografien auflädt. In ihrem grossformatigen Dorothy-Zyklus – Protagonistin ist die Figur Dorothy Gale aus dem Film *The Wizard of Oz* (1939), gespielt von Judy Garland – setzt Mellor ihre Untersuchung von popkultureller Ikonografie und deren Wirkung auf stereotype Gesellschaftsmuster fort. Sie macht sich die Multicodierung der Figur zunutze: War im Film die Figur Dorothy eine gutbürgerliche Allegorie auf das Erwachsenwerden eines weissen Mädchens, verschmolz diese später mit der Realfigur Judy Garland, die mit ihren Drogenproblemen Schlagzeilen machte und zur Ikone der Homosexuellenbewegung wurde. In ihren Bildern lässt sie die Figur weiterwachsen, schliesst einerseits die komplexe Rezeptionsgeschichte, andererseits die Filmikonografie ein, und bildet neue Erzählungen.

**Claus Richters** (\*1971 in Lippstadt, Deutschland) reliefartige Bilder, Skulpturen und bühnenhafte Installationen greifen auf eine Ikonografie und auf Materialien zurück, die aus der Welt des Spiels, der Freizeitkultur und des Fantastischen stammen. Oftmals richtet sich sein Blick dabei auf historische Spielsachen wie beispielsweise Marionettenspiele, die er nachbaut und in seinen Performances aktiviert. Richter sammelt selbst auch Spielsachen aus den unterschiedlichsten Epochen. Es wäre jedoch zu kurz gegriffen, seine Arbeiten lediglich als eine Affirmation der «verlorenen Welt» der Kindheit zu beschreiben. Die Arbeiten von Richter zeichnen sich stets durch ein humorvoll-reflexives Moment aus, das diese Weltflucht als fiktive Konstruktion entlarvt, hinter deren «romantischer Idee» auch die ökonomischen Interessen anderer stehen. Die speziell für die Ausstellung geschaffene Installation *Very Large Self-Portrait with Train and Colored Lights* (2015), bestehend aus aufgetürmten Geschenkpaketen, verdeutlicht die Ambivalenz zwischen dem Spielzeug als positiv konnotiertes Geschenk einerseits und Objekt einer kapitalistischen Konsumgesellschaft andererseits. Die Arbeit reproduziert das Moment des exzessiven Konsums, der von der Spielzeugindustrie und Wirtschaftsimperien wie Walt Disney erzeugt und gefördert wird.

**Tabor Robaks** (\*1986 in Portland, USA) Werke sind visuell einnehmende Abfolgen von computer-generierten Animationen, die die ästhetische Oberflächen von Videospiele imitieren. Die äusserst aufwendig programmierten Sequenzen in *Alphabetic Aquarium* (2014) sind jedoch jeglicher Spielfunktion entbunden. Es sind alles Anleihen, die einen Déjà-vu-Effekt produzieren, doch sie sind stets frei erfunden oder modifiziert. In eklektizistischer und exzessiver Manier werden diese Effekte aneinandergereiht und in einem sich wiederholenden Ablauf rhythmisiert. Robak kommentiert nicht nur die kommerziellen Gleichschaltung von Werbung und Unterhaltung, sondern auch die Materialität digitaler Welten. Die vom Künstler verwendeten Flatscreens und deren Anordnung fokussieren die Schnittstelle zwischen digitaler und realer Welt. Im Gegensatz zu Projektionen erlauben sie dem Betrachter so nahe ans Bild heranzutreten, dass die einzelnen Pixel sichtbar werden. Während in Videospiele der Spieler eine vermeintlich aktive Rolle einnimmt, ist der Betrachter in Robaks Arbeiten durch die glatten, sauberen und nicht zu benutzenden Bildoberflächen vom Spiel getrennt. Robaks Animationen verbleiben nicht im durch den Bildschirm festgelegten Rahmen, sondern wachsen darüber hinaus und setzen sich auf dem nächsten Monitor fort.

MIGROS MUSEUM FÜR  
GEGENWARTSKUNST  
LIMMATSTRASSE 270  
POSTFACH 1766  
CH-8005 ZÜRICHT +41 44 277 20 50  
F +41 44 277 62 86  
INFO@MIGROMUSEUM.CH

**Timur Si-Qin** (\*1984 in Berlin, Deutschland) zählt zu der Generation von Künstlern, die nicht nur mit dem Medium Internet als Unterhaltungsmaschine, sondern auch mit den neoliberalen Prinzipien globalisierter und digitalisierter Märkte aufgewachsen ist. Im Zentrum von Si-Qins Arbeiten steht das Interesse an der Ästhetik und an Bildern der in diesem Kontext entstandenen Universalität der Sprache von Werbung und Kulturkonsum. Die Werkgruppe unter dem Titel *Axe Effect* (2013) besteht aus unterschiedlichen Arrangements, in denen Duschgelflaschen der Marke Axe durch Excalibur- oder Samurai-Spielzeugschwerter aufgespiesst werden. Die durchbohrten Flaschen verlieren ihren Inhalt, der unkontrolliert auf Boden und Sockel tropft und so bunt-abstrakte «Drip-Paintings» entstehen lässt. Diese Serie fokussiert Objekte und Formen der Produktwerbung, wie sie sich insbesondere an Jugendliche richtet. Der Titel bezieht sich auf einen von Unilever, dem Hersteller von Axe, verbreiteten Werbespruch, der von der Annahme ausgeht, dass dank dem «Axe-Effekt» durch die Verwendung des Produkts jungen Männern der Einstieg in den neoliberalen Beziehungs- und Romantikmarkt gelinge. Der Effekt kann jeder erlangen, der sich das Produkt kaufen kann.

Seit Beginn seiner künstlerischen Tätigkeit in den späten 1970er Jahren greift **Michael Smith** (\*1951 in Chicago, USA) für seine Filme, Videos und Performances unterschiedliche Fernsehformate auf und kommentiert humorvoll die Auswirkungen dieser Kultur auf unsere Gesellschaft. In seinen Arbeiten tritt Smith als sein Alter Ego «Mike» – ein eher «nerdiger» Durchschnittsamerikaner – in Erscheinung und benutzt die unterschiedlichsten Fernsehformate wie etwa Talkshow, Musikclip oder Seifenoper als Folie für seine fortlaufende Erzählung. Im Werkzyklus *Mike Builds a Shelter* (1983–1985), der aus mehreren skulpturalen Installationen, Fotografien und einem gleichnamigen Film besteht, greift Smith die Frage auf, was im Falle eines nuklearen Zwischenfalls zu tun sei. Sein Alter Ego Mike stösst auf ein Faltblatt der US-amerikanischen Regierung, die vorschlägt, zur Vorsorge eines Atomschlags einen Bunker im Eigenheim zu bauen. Solche Massnahmen wurden in den 1950er Jahren der Zivilbevölkerung seitens der Regierung tatsächlich nahegelegt. Smiths Film geht mit einem immer hintergründigeren Humor der Frage nach der Verantwortung von Regierungen im Falle solcher Katastrophen nach – was sich aus heutiger Perspektive mit den Erfahrungen der Desaster von Tschernobyl, aber auch Fukushima, als umso relevanter liest.

**Lily van der Stokker** (\*1954 in Den Bosch, Niederlande) wurde Ende der 1980er Jahre durch bunte Wandmalereien von Blumen- und Wolkenornamenten bekannt, deren Ästhetik und Farbigkeit sich auf die Pop-Art berufen. Oftmals ergänzt von der Stokker diese Muster mit Textfragmenten oder einzelnen Wörtern. In der Wandmalerei *Interesting Work* (2003/2015) bildet das Textfragment einen selbstreflexiven Kommentar zu Motiv und Praxis der Künstlerin. Der kurze, humorvolle Text thematisiert nicht nur die Rezeptionsgeschichte von der Stokkers, sondern beschreibt auch ökonomische Gesetzmässigkeiten des Kunstmarkts. Von der Stokkers verspielte Formensprache hat in den letzten 30 Jahren immer wieder polarisiert und ihr Werk wurde von Kritikern etwa auf repetitiv-dekorative, obsessive «Girlie Art» reduziert. Dabei nährt sich Stokkers «Langzeitprojekt» gerade von einem der Kernmerkmale und wichtigsten Instrumente der Konzeptkunst, dem Moment der Verschiebung, des Transfers einer solchen Ikonografie in den White Cube. Zudem steht die Geste der Wiederholung auch in der Tradition der Minimal Art, in der van der Stokkers Œuvre –in seiner Gesamtheit – gelesen werden kann.

**Julia Wachtels** (\*1956 in New York, USA) Œuvre bewegt sich entlang Themen der «Pictures Generation» – eine lose Gruppe von Künstlern um Protagonisten wie Sherrie Levine, Robert Longo und Jack Goldstein, die ab Ende der 1970er Jahren einen künstlerischen Gegenentwurf zu dem damals vorherrschenden Minimalismus und Konzeptualismus schufen. Sie rückten die Herstellung und Bedeutung von Bildern ins Zentrum und schlossen damit an die Tradition der Pop-Art an. Auch Julia Wachtel arbeitet mit der Appropriation von Bildern, in denen spezifische Stereotypen und Themen wiederkehren. Seit den 1980er Jahren malt sie Cartoon-Figuren von kommerziellen Grusskarten, die als Teil einer Massenkultur zu verstehen sind und als Erzeugnisse der «Low Culture» gelten. Während Wachtel die Cartoon-Figuren zunächst kopierte, engagierte sie später Cartoon-Zeichner zur Schaffung von Charakteren eigens für ihre Gemälde. Cartoon-Figuren sind für Wachtel interessant, weil sie die Repräsentation menschlicher Emotionen ins Zentrum stellen. Sie werden in diesem Bildtypus überstilisiert, kondensiert und in eine ökonomisch verwertbare Gestalt gebracht.

MIGROS MUSEUM FÜR  
GEGENWARTSKUNST  
LIMMATSTRASSE 270  
POSTFACH 1766  
CH-8005 ZÜRICH

T +41 44 277 20 50  
F +41 44 277 62 86  
INFO@MIGROMUSEUM.CH

MIGROMUSEUM.CH  
MIGROS-KULTURPROZENT.CH

Die reduzierten, subtilen Sounds von **Hannah Weinbergers** (\*1988 in Filderstadt, Deutschland) Arbeiten mimen den Charakter von Hintergrundmusik, wie sie etwa in Shoppingcentern, Boutiquen, Aufzügen oder anderen öffentlichen Orten zu finden ist. Die dauernde Berieselung, welche eine gewollte Diskretion suggeriert, wird in ihrer Funktionslosigkeit im Kontext des Museums aufdringlich präsent und beunruhigend. In anderen Arbeiten bilden Partizipierende einen „sozialen“ Klangkörper, indem sie auf Macbooks in Programmen wie GarageBand Musik erzeugen. Die (gemeinschaftliche) Erzeugung von Musik ist ein zentrales Thema in Weinbergers Arbeiten. Nicht zuletzt interessiert sich Weinberger für Produktionsökonomien im Zeitalter von Internetmärkten. Die Produktion ihrer Werke geschieht oft in Kooperation – die Beteiligung anderer bestimmt das künstlerische Produkt mit: Autorschaft wird zum geteilten Prozess, wobei die Künstlerin als «Dirigentin» fungiert. Im wortwörtlichen Sinne auf spielerische Weise werden die Betrachter eingeladen mitzumachen. Weinberger aktualisiert hier nicht nur ein oftmals mit romantischen Versprechen von sozialer Relevanz der Kunst aufgeladenes Konzept von partizipativer Kunst, sondern allein schon die verwendeten Materialien machen deutlich, dass es sich dabei um ein Modell handelt, welches längst von den Märkten vereinnahmt wurde.

Die Ausstellung wird kuratiert von Raphael Gygax (Kurator, Migros Museum für Gegenwartskunst) und Judith Welter (Sammlungskonservatorin, Migros Museum für Gegenwartskunst).

**Cory Arcangel**

*Super Landscape 1*, 2005

4 projections on walls, 3 monitors, (reprogrammed Nintendo Famicom cassettes (Super Mario, Bros., F1 Race), Nintendo Entertainment System und Hyperkin RetroN)

Dimension variable

Sammlung Migros Museum für Gegenwartskunst

**Alex Bag & Patterson Beckwith**

*Cash from Chaos / Unicorns & Rainbows*, 1994–1997

11-Kanal-Videoinstallation auf 11 Monitoren (Farbe, Ton), Je 30min.

Grösse variabel

Sammlung Migros Museum für Gegenwartskunst

**Judith Bernstein**

*Fucked by Number*, 2013

Verschiedene Materialien auf Papier

427 x 975 cm

Courtesy of the artist, Karma International Zürich

**Judith Bernstein**

*Cockman #1*, 1966

Acryl auf Leinwand

168 x 161 cm

Courtesy of the artist, Hauser & Wirth Collection

**Judith Bernstein**

*Cockman #2*, 1966

Acryl auf Leinwand

196 x 151 cm

Courtesy of the artist, Hauser & Wirth Collection

**Vittorio Brodmann**

*Frog*, 2015

Holz, Metall, Leder, Messing, Acrylfarbe

63 x 66 x 111 cm

Courtesy of the artist, Galerie Gregor Staiger, Zürich

**Vittorio Brodmann**

*Speak and Moan*, 2015

Öl auf Leinwand

36 x 40 cm

Alle Werke von Vittorio Brodmann: Courtesy of the artist, Galerie Gregor Staiger, Zürich

**Vittorio Brodmann**

*The Tendency to See Problems as Jigsaw Puzzles*, 2015

Öl auf Leinwand

45 x 35 cm

MIGROS MUSEUM FÜR  
GEGENWARTSKUNST  
LIMMATSTRASSE 270  
POSTFACH 1766  
CH-8005 ZÜRICH

T +41 44 277 20 50  
F +41 44 277 62 86  
INFO@MIGROMUSEUM.CH

**Vittorio Brodmann**

*Ritual Assault*, 2015

Öl auf Leinwand

40 x 30 cm

**Vittorio Brodmann**

*More About Leverage*, 2015

Öl auf Leinwand

35 x 42 cm

**Vittorio Brodmann**

*Envision Glam*, 2014

Öl auf Leinwand

25 x 35 cm

**Marvin Gaye Chetwynd**

*Some Canterbury Tales*, 2010–2014

166 Collagen fotokopiert, Tapete fotokopiert

Grösse variabel

Sammlung Migros Museum für Gegenwartskunst

**Simon Denny**

*The Personal Effects of Kim Dotcom item 102. Artwork, Predator Statue 1*, 2013

Metall

245 x 200 x 130 cm

Courtesy of the artist, Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien

**Harun Farocki**

*Parallele I-IV*, 2012–2014

Videoinstallation (2 2-Kanal-Videoprojektionen, 2 1-Kanal-

Videoprojektionen, Farbe, Ton)

Grösse variabel, Edition: 1/3 ap, 17 min., 9 min., 7 min., 11 min.

Sammlung Migros Museum für Gegenwartskunst

**Jan Peter Hammer**

*The Jungle Book*, 2013

HD Video (Farbe, Ton), Edition: 1/5, 17:24 min.

Courtesy of the artist, Supportico Lopez, Berlin

**Nic Hess**

*kollektIEREnd*, 1999

Dispersion, Hellraumprojektor, Holz, Karton, Klebestreifen, Kohle, Leuchtfarbe, Metall, Papier,

Plastiksack, Plexiglas, Klebefolie

Grösse variabel

Sammlung Migros Museum für Gegenwartskunst

**Danny McDonald**

*Science Fiction vs Fantasy (Darth Vader & Harry Potter)*, 2010

Darth Vader Maske by «Don Post Studios» 1977 (plastic), Darth Vader costume by «Rubies»

2005 (fabric), Darth Vader Force FX Lightsaber Collectible «Hasbro Signature Series» 2008

(plastic, metal, LED lighting), J.K. Rowling Harry Potter Complete Collection «Scholastic Books»

2009 (printed cardboard box and printed paper book covers)

Grösse variabel

Alle Werke von Danny McDonald: Courtesy of the artist, Galerie Isabella Bortolozzi, Berlin

**Danny McDonald**

*Credit Card Offering 2 (Uncle Sam in a Hat with Vulture & Rat)*, 2012

Plastic, wool, satin, nylon, plastic, printed card, glass, MDF

127 x 25 x 33 cm

**Danny McDonald**

*Untitled (Corn)*, 2012

Resin, modified plastic action figures, nylon, acrylic, Polymer Clay, syringe, LED lights,

MDF, dildo, glass, plastic ring, on metal plate, on wooden pedestal

137 x 33 x 33 cm

MIGROS MUSEUM FÜR  
GEGENWARTSKUNST  
LIMMATSTRASSE 270  
POSTFACH 1766  
CH-8005 ZÜRICH

T +41 44 277 20 50  
F +41 44 277 62 86  
INFO@MIGROMUSEUM.CH

**Danny McDonald**

*The Speculator*, 2015

Antique top hat, styrofoam skull, wrestler legs, glass monocle, chain, crystal, broken globe  
73 x 40 x 30 cm

**Danny McDonald**

*This is What Happened*, 2015

Uncle Sam action figure, plastic leather vintage hair and doll beads  
37 x 29 x 29 cm

**Dawn Mellor**

*Pirate Dorothy*, 2008

Öl auf Leinwand

340 x 270 cm

Sammlung Migros Museum für Gegenwartskunst

**Claus Richter**

*Very Large Self-Portrait with Train and Colored Lights*, 2015

Holz, Papier, Karton, Spielzeugeisenbahn, elektrische Beleuchtung, Polyclay, Stoff,  
Geschenkbänder

Grösse variabel

Courtesy of the artist, Clages, Köln

**Tabor Robak**

*Alphabetic Aquarium*, 2014

4-Kanal-HD-Video (custom software), Edition: 1/2 ap +3

305 x 128 cm, 30 min.

Courtesy of the artist, team (gallery, inc.), New York

**Timur Si-Qin**

*Axe Effect*, 2013

Axe Duschgel, Schwerter, Stative

4 Teile: je ca. 163 x 110 x 110 cm

Courtesy of the artist and Société, Berlin

**Michael Smith**

*Mike Builds a Shelter*, 1983–1985

1-Kanalvideo auf Monitor (Farbe, Ton), Animation auf Monitor (Farbe), Papier bedruckt auf

Schaumplatte montiert, Lentikularfotografie farbig auf Papier, Schwarzweissfotografie

24:10 min., 3 sec. (Geloopt)

Sammlung Migros Museum für Gegenwartskunst

**Lily van der Stokker**

*Interesting Work*, 2003/2015

Acrylfarbe auf Wand

315 x 587 x 355 cm

Courtesy of the artist, Kaufmann Repetto, Milano

**Julia Wachtel**

*Handmade*, 2011

Öl auf Leinen

97 x 206 cm

Alle Werke von Julia Wachtel: Courtesy of the artist, Vilma Gold, London

**Julia Wachtel**

*Local*, 2011

Öl auf Leinwand

102 x 218 cm

**Julia Wachtel**

*Brick by Brick*, 2014

Öl auf Leinwand

152 x 352 cm

**Hannah Weinberger**

*For future inspirations*, 2015

MP3 Datei, 2-Kanal-Soundinstallation, 30 min.

Courtesy of the artist, Freedman Fitzpatrick, Los Angeles

MIGROS MUSEUM FÜR  
GEGENWARTSKUNST  
LIMMATSTRASSE 270  
POSTFACH 1766  
CH-8005 ZÜRICH

T +41 44 277 20 50  
F +41 44 277 62 86  
INFO@MIGROMUSEUM.CH