

KAWS ART & COMIX

3.4.2026 BIS 27.9.2026

ALBERTINA modern



Ausstellungsdaten

| | |
|-----------------|--|
| Dauer | 3. April – 27. September 2026 |
| Ausstellungsort | ALBERTINA MODERN |
| Kurator:innen | Angela Stief Florian Waldvogel |
| Werke | 192 |
| Katalog | KAWS. Art & Comix Herausgeber:innen: Ralph Gleis, Angela Stief und Florian Waldvogel Erhältlich im Shop der ALBERTINA sowie unter https://shop.albertina.at/ (Deutsch oder Englisch EUR 34,90 240 Seiten) |
| Kontakt | Karlsplatz 5 1010 Wien T +43 (0)1 534 83 0 presse@albertina.at www.albertina.at |
| Öffnungszeiten | Täglich von 10.00 – 18.00 Uhr |
| Presse | Daniel Benyes T: +43 1 534 83 511 M +43 (0)699 12178720 E: D.Benyes@albertina.at Veronika Werkner T: +43 1 534 83 512 E: V.Werkner@albertina.at |

Jahrespartner



Verbund

Partner



Liu Shiming
Art Foundation

KAWS. ART & COMIX

3. April 2026 – 27. September 2026

Die Ausstellung untersucht die Wechselwirkungen zwischen Comics, Bildergeschichten, Cartoons und bildender Kunst seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Die Gegenüberstellung in der Albertina Modern setzt den Künstler KAWS in einen Dialog mit ausgewählten Positionen der Gegenwart und betont die künstlerische Eigenständigkeit seiner Skulpturen, die bildende Kunst, Popkultur sowie kommerzielle und öffentliche Kunst miteinander verbinden. Die emotionale Kraft von KAWS' Figuren trägt wesentlich zu ihrem internationalen Erfolg bei.

Comics vereinen die Kennzeichen einer universalen Sprache und existieren in vielen Kulturen als eine eingängige Art Geschichten grafisch, in Wort und Bild, zu erzählen. Grenzüberschreitend und transnational, sprechen sie alle Altersgruppen und Gesellschaftsschichten gleichermaßen an. Jean-Michel Basquiat und Ad Reinhardt entwerfen als Künstler nahezu klassische Comics. Ab den 1960er-Jahren stellen Künstler:innen wie Roy Lichtenstein und Keith Haring die Grenze zwischen High & Low Art radikal in Frage. Sie sind in der Ausstellung genauso vertreten wie prominente Positionen der Gegenwartskunst, die von KAWS und Joyce Pensato über Sue Williams bis Peter Saul reichen.

KAWS, der in den 1990er-Jahren als Graffiti-Künstler arbeitete, übermalte Plakate und Werbung im öffentlichen Raum, indem er die Gesichter auf Postern mit seinen typischen Markierungen, durchkreuzten Augen, versah. Besonders bekannt ist er für seine überdimensionierten figurativen Skulpturen aus verschiedensten Materialien wie Bronze oder Holz, häufig im öffentlichen Raum. Seine COMPANIONS, wie er manche von ihnen nennt, zeigt er selbstbewusst, schüchtern oder traurig. Manchmal umarmen sie sich, manchmal sitzen sie da und halten die Hände über das Gesicht und schämen sich. Häufig sind sie allein, isoliert und melancholisch dargestellt, ein anderes Mal tauchen sie in einer Gruppe oder als Familie auf.

Die Ausstellung ist dialogisch aufgebaut: KAWS wird historischen Ikonen der Kunst wie Roy Lichtenstein, Öyvind Fahlström, Red Grooms, Mimi Gross & The Ruckus Construction Company, ebenso gegenübergestellt wie Katherine Bernhardt, Raymond Pettibon und Cosima von Bonin. Sie alle greifen unterschiedliche stilistische Elemente des Comics auf – etwa die flächige Bildsprache, das Verhältnis von Bild und Text oder die Aneignung einzelner Figuren der Comickultur – und untersuchen deren gestischen und affektiven Ausdruck.

Die Schau folgt den Spuren einer Kunst, deren Motivation unmittelbar aus der Ästhetik von Comics hervorgeht. Dabei spielen der grafische Impuls, die schnelle zeichnerische Notation auf Papier, die Auseinandersetzung mit dem unmittelbaren Alltag, die Emotionalität fiktiver Figuren sowie das Erzählen von Geschichten eine zentrale Rolle. Comics existieren in vielen Kulturen als zugängliche Form der visuellen Narration. Sie sprechen mit ihrer universellen sowie gut verständlichen Formensprache alle Altersgruppen und Gesellschaftsschichten an.

Künstler:innen:

JEAN-MICHEL BASQUIAT, KATHERINE BERNHARDT, COSIMA VON BONIN, MISLEIDYS CASTILLO PEDROSO, ELIZA DOUGLAS, ÖYVIND FAHLSTRÖM, FUTURA 2000, RED GROOMS, MIMI GROSS & THE RUCKUS CONSTRUCTION COMPANY, BLALLA W. HALLMANN, KEITH HARING, GOTTFRIED HELNWEIN, ISOLDE MARIA JOHAM, KAWS, MIKE KELLEY, MICHAELA KONRAD, BRIGITTE KOWANZ, ROY LICHTENSTEIN, A. R. PENCK, JOYCE PENSATO, RAYMOND PETTIBON, AD REINHARDT, PETER SAUL, KENNY SCHARF, TSCHABALALA SELF, MAGDALENA SUAREZ FRIMKESS & MICHAEL FRIMKESS, H. C. WESTERMANN, MICHA WILLE, SUE WILLIAMS

Texte der Ausstellung

Wandtexte

Please Mind the Gap

Red Grooms, Mimi Gross & The Ruckus Construction Co. entwarfen 1976 ein „skulpturales Comicbuch“ des urbanen Lebens, das humorvoll auf den Krawall Manhattans anspielt. Besucher:innen sind eingeladen, den Subway-Wagon zu betreten und eine kleine Reise durch die verschiedenen Spielarten von zeitgenössischer Kunst, die diese Ausstellung präsentiert, zu unternehmen. Die Warnung „Please mind the Gap“ kennt man aus den Lautsprecheransagen der U-Bahnen internationaler Metropolen. In dieser Ausstellung gilt jedoch eher das Gegenteil: Der Gap, also die Grenze zwischen bildender Kunst und Comics, wird hier fortwährend aufgelöst. Die Schau will Comics nicht einfach zur Kunst erheben, sondern geht der Frage nach, wie sich zeitgenössische Künstler:innen seit den 1960er-Jahren von der Populärkultur inspirieren ließen. Die Ästhetik der Warenwelt und der vielversprechende Schein der Oberflächen werden in der Popkunst zum Kult. Die Kunst bedient sich dabei der Stilisierungsmethoden von Grafik und Design und greift häufig die Vorlieben der breiten Masse auf: Bunte Farben, harte Konturen und flächige Darstellungen prägen, wie im Werk von Misleidys Castillo Pedroso, eine reduzierte Bildsprache, die an Werbeanzeigen und grelle Leuchtreklamen der Großstädte erinnert. Gut und schnell verständliche, plakative Schauwerte versprechen leichte Unterhaltung, während erschwingliche Multiples die Welt des schönen Scheins in die Wohnzimmer der Normalverbraucher:innen bringen. Comics aus der Kinderstube werden zu bildwürdigen Sujets, und Künstler:innen nutzen sie als Vorlagen, um museumstaugliche Kunstwerke zu schaffen.

Un-heim-liche Begegnungen

Künstler:innen entwickeln unterschiedliche Strategien im Umgang mit Comicvorlagen. Dabei geht es nicht nur um das Übernehmen bekannter Figuren, sondern auch um eine Auseinandersetzung mit Bildern und Medien der Populärkultur. In den Arbeiten von Joyce Pensato, Eliza Douglas, Gottfried Helnwein und KAWS zeigt sich eine starke Reduktion der ursprünglichen Comicgeschichten. Statt ganzer Erzählungen und Bilder, die mit Text kombiniert werden, stehen einzelne, häufig sehr bekannte Figuren im Mittelpunkt, etwa Donald Duck, Goofy oder Micky Maus. Diese Figuren stammen ursprünglich aus der Welt der Kinderunterhaltung und sind für viele Menschen mit frühen

Erinnerungen verbunden. Gleichzeitig wurden sie durch große Medienunternehmen und die internationale Unterhaltungsindustrie, wie Disney, zu weltweit bekannten Marken und Symbolen. Wenn Künstler:innen solche Figuren in ihre Werke aufnehmen, greifen sie also auf Bilder zurück, die zugleich vertraut und kommerzialisiert sind. Durch ihre künstlerische Bearbeitung werden diese Figuren aus ihren ursprünglichen Geschichten gelöst und in neue und vor allem auch kritische Zusammenhänge gestellt. Die Arbeiten zeigen damit auch die Spannung zwischen persönlicher Erinnerung, Populärkultur und globaler Medien- und Konsumwelt auf. Cartoonfiguren erscheinen hier nicht nur als harmlose Held:innen aus dem Kinderzimmer, sondern als starke Symbole der modernen Bildkultur, die in der zeitgenössischen Kunst eine skeptische Rezeption erfahren und sich manchmal sogar in unheimliche Gestalten verwandeln.

Wer hat an der Uhr gedreht?

TIME OFF ist eine der liegenden BFF-Figuren von KAWS und steht in einer langen kunsthistorischen Tradition. Die Haltung, auf einen Arm gestützt und mit leicht angewinkelt Bein, erinnert an liegende Figuren der Kunstgeschichte und greift besonders die Bildtradition der Venus auf. Indem KAWS diese bekannte Pose mit der massigen, comicartigen Figur seiner popkulturellen Ästhetik kombiniert, entsteht ein spannungsreicher Kontrast. Dieser wirkt zugleich humorvoll und lädt dazu ein, über bekannte ästhetische und ikonografische Traditionen nachzudenken. In diesem Raum wird die Skulptur von KAWS den Pink-Panther-Gemälden von Katherine Bernhardt und Micha Wille gegenübergestellt. Auf einem der großformatigen Bilder nimmt der Pink Panther dieselbe Pose ein wie *TIME OFF*. Diese und viele andere Arbeiten der Ausstellung können als Ausdruck komplexer emotionaler Bedeutungen verstanden werden, die über die bloße Darstellung bekannter Popfiguren hinausgehen. Künstler:innen greifen Gesten und Haltungen auf und übersetzen sie in eine popkulturelle Bildsprache. Die einfache und gut verständliche, reduzierte Formensprache sowie die starke Farbigkeit ermöglichen es den Arbeiten, Stimmungen und Gefühle abzugewinnen – von Ironie über Humor und leiser Melancholie bis hin zu düsteren, fast apokalyptischen Untertönen. Durch ihre Emotionalität werden die Figuren zu allgemeinen Identifikationsangeboten für das Publikum. In der Verbindung von Popkultur und zeitgenössischer Kunst entstehen so Räume, in denen Fragen nach Zugehörigkeit, Gemeinschaft und emotionaler Erfahrung sichtbar werden.

Kool Killer – Der Aufstand der Zeichen

In den 1980er-Jahren bringen Künstler wie Keith Haring, FUTURA 2000 und Kenny Scharf ihre an die universelle Zeichensprache von Comics angelehnte Kunst auf die Straße, zu den Leuten, denn sie soll breit und niederschwellig zugänglich sein. Diese Partizipation will Haring sowohl mit einer einfachen und gut verständlichen Zeichensprache erzielen als auch damit, dass im *Pop Shop* Multiples beziehungsweise von ihm gestaltete Merchandising-Artikel für ein paar Dollar erhältlich sind. Der Künstler bot Editionen, T-Shirts, Spielzeug, Poster und Magnete an, die mit seinem typischen linearen Stil und den wiederkehrenden Symbolen, wie tanzenden Strichmännchen, strahlenden Babys, Ufos oder bellenden Hunden, bedruckt sind. Die inklusive Ausrichtung des *Pop Shops* bewirkte, dass mit jedem noch so kleinen Kauf ein Tauschprozess in Gang gesetzt wurde, der weniger auf Kommerz als vielmehr auf die Interaktion mit Kunstinteressierten – oder zufälligen Besucher:innen – abzielte.

Diese Kunst mit gesellschaftspolitischem Anspruch – Haring engagiert sich als Aktivist für die Rechte von Homosexuellen, für den Naturschutz und die AIDS-Aufklärung – ist eine Arbeit mit der Öffentlichkeit. In Harings antielitärem Kunstverständnis liegen die Anfänge von KAWS' Arbeit: „Als Jugendlicher“, so KAWS, „kam ich über Graffiti, Skateboarding und den *Pop Shop* zum ersten Mal mit Kunst in Berührung...Ich erinnere mich, wie ich mich durch Keith Harings Kunst dazu ermutigt fühlte, eine Galerie oder ein Museum zu betreten.“

Art & Comix

Das „x“ von Comix wurde in den 1970er-Jahren als Abgrenzung zu den Heften der Mainstream-Verlage gesetzt. Comix wurden schwarz-weiß gedruckt, waren teurer und widmeten sich gegenkulturellen Themen wie Ökologie, Feminismus, Pornografie und der Gay Culture. Die raumgreifende Installation *Meatball Curtain (for R. Crumb)* von Öyvind Fahlström basiert auf dem vierseitigen Comic *Meatball* von Robert Crumb, der 1967 in seiner Untergrundzeitschrift *ZAP Comix*, die damals eine amerikanische Kulturrevolution auslöste, erschien. Er erzählt von Menschen, die von einem Fleischball getroffen werden und dadurch glücklich werden. In der Geschichte wird der Vorfall zu einem Medienereignis, denn alle wollen glücklich sein, und findet im Meatball-Regen über Downtown Los Angeles einen Höhepunkt. Im letzten Frame des Cartoons sagt eine augenzwinkernde Figur: „Meatball doesn't work that way!“, und damit findet das Wunder ein Ende. Im Environment von Fahlström gibt es im Unterschied zu Crump keine lineare Erzählstruktur, keine Sequenzialität und keine Bild-Text-Kombinationen. Sämtliche Figuren sind nach dem Muster von Scherenschnitten gefertigt, wenn auch übermannshoch. Der Clou ist die Verschränkung der Figuren. Erst wenn man den *Meatball Curtain* im Halbkreis abschreitet, sieht man, dass durch das Pin-up die lila Sequenz eines Männchens rast, dessen Kopf zu einem Pünktchen schrumpft, während der Körper sich um ein Mehrfaches vergrößert: die „Keep on Truckin“-Figur aus dem Crumb-Imperium, die natürlich auf die Erfahrung mit Speed, mit LSD, rekurriert.

Künstler:innen

Ende der 1970er-Jahre tritt **Jean-Michel Basquiat** unter dem Pseudonym SAMO© in der New Yorker Graffiti-Szene in Erscheinung. Gemeinsam mit Al Diaz sprüht er poetische, rätselhafte Botschaften auf Hauswände in Downtown Manhattan. Aus dieser Praxis entwickelt sich eine unverwechselbare Bildsprache, in der Worte, Zeichen und gestische Malerei zu roh wirkenden Kompositionen verschmelzen, die immer wieder Themen wie Rassismus, Polizeigewalt, soziale Ungleichheit und seine eigene kulturelle Herkunft aufgreifen. Zugleich durchziehen Anspielungen auf Popkultur, Musik, Sport und Kunstgeschichte seine Bilder. Stilistisch prägen comicartige Figuren, schematische Körper und expressive Schriftzüge sein Œuvre – ein Echo seines Kindheitswunsches, Karikaturist zu werden. In der Verbindung von Alltagskultur und persönlicher Erfahrung entsteht eine eindringliche, vielschichtige Bildsprache, die den urbanen Zeitgeist der frühen 1980er-Jahre einfängt.

Katherine Bernhardt erhebt in ihren großformatigen Gemälden Figuren der Popkultur zu zentralen Bildmotiven. Besonders der Pink Panther kehrt in ihrem Werk als Hauptfigur immer wieder. In leuchtenden Neonfarben und mit raschem, gestischem Duktus erscheint die Zeichentrickikone zwischen Alltagsobjekten wie Zigaretten, Pizzastücken oder Früchten. Der Pink Panther wird dabei zum Symbol für Konsum, Nostalgie und die emotionale Bindung an Popikonen. Vor tropischen Hintergründen mit Palmen oder Monstera-Blättern inszeniert Bernhardt die Figur selbstbewusst und raumgreifend. Die wiederholten Motive erinnern an Werbeplakate, Graffiti oder textile Muster und verdichten sich zu überladenen, rhythmischen Kompositionen. Bernhardts „Pattern Paintings“ entstehen in einem schnellen, intuitiven Prozess mit Spray- und Acrylfarben. Ihre Bilder feiern die visuelle Verführungskraft populärer Zeichen und reflektieren zugleich deren enge Verknüpfung mit Konsumkultur und medialer Überproduktion.

Eine zentrale Werkgruppe von **Cosima von Bonin** bilden die von ihr so genannten Lappen, Textilbilder aus vorgefundenen Stoffen, Tüchern und Resten, die wie Patchworks zusammengesetzt sind. Sie nutzt in ihrer Kunst alltägliche Materialien, um deren kulturelle Bedeutungen und Zuschreibungen zu hinterfragen. Die einzelnen Textilien tragen Spuren früherer Verwendungen und verbinden sich zu farbigen, oft bewusst unregelmäßigen Oberflächen. Von Hand bestickte Figuren, Comiczitate wie die Hände von Micky Maus und Textfragmente aus Film oder Cartoons überlagern die Stoffe und erzeugen ein Spannungsfeld zwischen Bild, Sprache und Material. In den „Lappen“ verschränkt die Künstlerin Handarbeit, Popkultur und Konzeptkunst. Das scheinbar Banale wird zum Träger komplexer Bedeutungen, während Humor und Verniedlichung als subversive Mittel dienen, um Konsumkultur, Rollenbilder und Vorstellungen von Autor:innenschaft zu hinterfragen.

Für **Misleidys Castillo Pedroso** wird die Malerei wegen einer angeborenen Hörbehinderung zum wichtigsten Ausdrucks- und Kommunikationsmittel. Seit ihrer Kindheit bevölkern ihre überlebensgroßen ausgeschnittenen Figuren ihr unmittelbares Umfeld. Mit Gouache auf Papier gemalt und mit braunem Klebeband an Wänden befestigt, ersetzen sie fehlende soziale Beziehungen und formen eine eigene, visuelle Gemeinschaft. Im Zentrum stehen Bodybuilder:innen, die weibliche und männliche Attribute miteinander verbinden. Mit angespannten Muskeln und selbstbewussten

Posen treten sie wie persönliche Beschützer:innenfiguren oder Superheld:innen auf. Ihre klaren Konturen, ihre kräftigen Farben und die reduzierte Zeichensprache erinnern an Comics und verleihen ihnen eine ikonische Präsenz. Die Figuren verkörpern fluide Geschlechtsidentitäten und hinterfragen starre Rollenbilder. Zwischen persönlicher Mythologie und Popästhetik entstehen so kraftvolle Bildwelten, in denen Körper als Ausdruck individueller Stärke und Selbstbestimmung erscheinen.

Eliza Douglas verbindet in ihrer Malerei Fragen nach Autor:innenschaft, Identität und kultureller Aneignung. Ausgangspunkt vieler Werke sind bedruckte T-Shirts aus ihrer eigenen Sammlung, mit populären Motiven aus der Musik-, Mode- und Unterhaltungsindustrie. Besonders Disney-Figuren wie Micky Maus, Donald Duck oder Goofy dienen ihr als Sujets, die sie aus ihrem vertrauten Kontext herauslöst und malerisch übersteigert. Die Stoffe werden drapiert, fotografisch erfasst und digital verfremdet, bevor sie auf die Leinwand übertragen werden. Faltenwürfe und Verzerrungen lassen die vertrauten Charaktere brüchig und verletzlich erscheinen. Douglas nutzt die emotionale Bindung an diese Ikonen der Popkultur, um deren massenhafte Verbreitung und ökonomische Verwertung sichtbar zu machen. Ihre Bilder verwandeln die scheinbar harmlosen Figuren im Spiegel einer von Konsum und Identitätsvorstellungen geprägten Gegenwart.

In den 1960er-Jahren entwickelte **Öyvind Fahlström** eine medienübergreifende Kunst, die Elemente aus Comics, Sprache, Performance sowie Installation verbindet. Seine Werke sind als interaktive Environments konzipiert, in denen Bildfelder, Figuren und Texte zu beweglichen, narrativen Strukturen zusammenfinden. 1969 entstand im Rahmen des-Projekts *Art and Technology* im Los Angeles County Museum of Art die Arbeit *Meatball Curtain (for R. Crumb)*. Inspiriert von dem Underground-Comic *Meatball* von Robert Crumb, entwarf Fahlström ein farbiges, variables Tableau aus Metall, Plexiglas und Kunststoff. Silhouettenhafte Figuren und Formen sind an Fäden aufgehängt oder magnetisch befestigt und können mit jeder Ausstellung neu angeordnet werden. Die Installation verbindet Crumbs subversive Ikonografie mit Fahlströms eigener Bildsprache. Zwischen Comicästhetik und kinetischer Skulptur entsteht ein spielerisches, zugleich politisch aufgeladenes Environment, das den rohen, überschäumenden Geist der Gegenkultur in den dreidimensionalen Raum übersetzt.

Futura 2000 bemalte als einer der ersten Künstler:innen in den 1980er-Jahren einen gesamten U-Bahn-Wagen und löste sich dabei von klassischen Tags zugunsten abstrakter, malerischer Flächen. Er zählt zu den Pionier:innen der New Yorker Graffiti-Szene der frühen Achtzigerjahre. Seine Technik mit Sprayfarbe verbindet gestische Spuren, Farbfelder und feine Linien zu dynamischen Kompositionen. Typisch für Futuras Bildsprache sind Sci-Fi-artige, cartoonhafte Figuren und atomare Formen, die Bewegung und Energie symbolisieren. Insbesondere die wiederkehrende Figur des Pointman, ein roboterhafter, an außerirdische Wesen erinnernder Charakter, verkörpert die Faszination, die Technologie, Raumfahrt und Computerspiele auf den Künstler ausüben. Futura bewegt sich bewusst zwischen Street Art, Design und Popkultur. Kollaborationen mit Musiker:innen, der Modeindustrie und internationalen Marken unterstreichen seinen Anspruch, die Grenzen zwischen Hoch- und Alltagskultur aufzulösen.

1975 verwirklicht **Red Grooms** gemeinsam mit Mimi Gross und Ruckus Construction Company die raumgreifende Installation *Ruckus Manhattan* – ein von ihm so genanntes „Sculpto-Pictorama“, das eine Szenerie der Metropole New York als grelles, übersteigertes Panoptikum inszeniert. Anstelle einer konventionellen Stadtansicht entsteht ein begehbares Bildertheater, in dem Malerei, Skulptur und Bühnenraum ineinandergreifen. U-Bahn, Bahnsteigszene, Börsenmakler:innen oder Reisende erscheinen als comichaft verzerrte Figuren in leuchtenden Farben. Die Installation verdichtet den urbanen Alltag der 1970er-Jahre zu einer vielstimmigen Choreografie aus Tempo, Lärm und sozialer Spannung. Zwischen Humor und kritischer Beobachtung übersetzt Grooms die Energie und die Widersprüche Manhattans in ein immersives Szenarium. Die Besucher:innen der Ausstellung sind eingeladen das pulsierende Leben der Großstadt zu erleben, in dem sie durch eine U-Bahn gehen.

Blalla W. Hallmann entwickelte eine Bildsprache, die zwischen folkloristischer Anmutung, Art brut und radikaler Gesellschaftskritik oszilliert. Seine Werke richten sich mit Ironie und Zynismus gegen politische und religiöse Machtstrukturen und überschreiten bewusst gesellschaftliche Tabus. Besonders eindringlich zeigt sich dies in der hier gezeigten Serie von Hinterglasmalereien, die in ausrangierte, weiß gestrichene Fensterrahmen integriert sind. In den einzelnen Bildfeldern begegnen uns Figuren aus den Disney-Comics, etwa Micky und Minnie Maus oder Donald und Daisy Duck, die Hallmann in Szenen aus der christlichen Ikonografie eingebunden hat: Die Geburt Christi, seine Anbetung oder Kreuzigung erscheinen in einer bewusst provokanten, oft grotesken Umdeutung. Durch die Kombination von Comicfiguren, religiösen Motiven und imperativen Texten bricht Hallmann tradierte Bildformeln auf. Seine Arbeiten thematisieren die ideologischen Strukturen hinter vertrauten Ikonen und verwandeln sie in scharfe, subversive Kommentare zu Glauben, Macht und Autorität.

Das künstlerische Ziel von **Keith Haring** war die Demokratisierung der Kunst. In den frühen 1980er-Jahren überträgt er seine klare, von Comics und Graffiti inspirierte Zeichensprache in den öffentlichen Raum, beispielsweise mit schnellen Kreidezeichnungen auf schwarzen leeren Werbetafeln in den U-Bahn-Stationen New Yorks. Mit seinen reduzierten Umrisslinien und dem wiedererkennbaren grafischen Zeichen entwickelte er eine universelle Bildsprache, die gesellschaftspolitische Themen sowie Freude und Solidarität miteinander kombiniert. 1986 eröffnet Haring in Downtown New York den ersten *Pop Shop*, zwei Jahre später, den *Pop Shop Tokio*. Das Geschäft versteht der Künstler nicht als bloßen Verkaufsraum, sondern als künstlerisches Projekt, das die Grenze zwischen Kunst, Alltag und Kommerz aufhebt. T-Shirts, Poster, Skateboards oder Geschirr tragen seine Motive und können auch von einem breiten Publikum erworben werden. Der in dieser Ausstellung gezeigte Pop Shop wird zum Manifest von Harings Idee, Kunst aus dem exklusiven Rahmen des Kunstmarktes zu lösen und sie als Teil des alltäglichen Lebens erfahrbar zu machen.

Micky Maus zählt zu den zentralen Motiven im Werk von **Gottfried Helnwein**. Schon als Kind begeistert sich der Künstler für Disney-Hefte, die für ihn im tristen Nachkriegsalltag zu einer farbigen Gegenwelt werden. Die Figur eröffnet ihm einen imaginären Raum, der Trost, Flucht und Identifikation zugleich ermöglicht. Seit den 1990er-Jahren widmet sich Helnwein in einem eigenen Werkkomplex ausschließlich Micky Maus. Dabei löst er die bekannte Figur aus ihrem harmlosen Kontext und zeigt sie in verstörenden, un-Heim-lichen, oft bedrohlichen Erscheinungsweisen. Mit

gebleckten Zähnen, übersteigerten Proportionen und dunkler Ausstrahlung verwandelt sich die freundliche Ikone in ein ambivalentes Wesen. Helnwein nutzt Micky als Projektionsfläche für verdrängte Ängste und gesellschaftliche Abgründe. Die vertraute Comicfigur wird zum Symbol einer Realität, in der Unschuld und Bedrohung untrennbar verbunden sind.

Isolde Maria Joham beginnt ihre künstlerische Laufbahn als Pionierin der Glaskunst und prägt ab den 1960er-Jahren eine eigenständige Bildsprache zwischen Abstraktion, Fotorealismus und sozialkritischen Themen. Seit den 1980er-Jahren richtet sich ihr Interesse zunehmend auf das Spannungsverhältnis von Natur, Technik und künstlichen Lebenswelten. In ihren späteren Arbeiten treten Pandas als zentrale Figuren hervor. Gemälde wie *Puzzle-Panda* greifen Motive des Panda-Z aus japanischer Anime- und Mangakultur auf und verbinden sie mit futuristischen Bildräumen. Die vertrauten Tierfiguren erscheinen dabei in mechanische, modulare oder anderweitig konstruierte Formen eingebunden und verweisen auf die zunehmende Technisierung der Lebenswelt. Die Pandas oszillieren zwischen kindlicher Ikone und technologischem Wesen. Hinter ihrer verspielten Erscheinung steht eine tiefgreifende Reflexion über künstliche Intelligenz, Robotik und die fragile Balance zwischen Natur und Kultur, Mensch und Maschine.

KAWS alias Brian Donnelly arbeitet an der Schnittstelle von Popkultur, Konsumökonomie und zeitgenössischer Kunst. Seine Werke bedienen sich im Rückgriff auf die Pop Art Strategien der Appropriation, Serialität und Wiederholung. Sie verweisen nicht zuletzt durch ihre universalisierende und reduzierte Formensprache auf ein kollektives Bildgedächtnis. Comics, Cartoons und Ikonen der Unterhaltungsindustrie und der Alltagskultur sind Ausgangspunkt von KAWS' Arbeiten, die als Projektionsflächen fungieren und als Identifikationsfolien eine affektive Bindung erzeugen. Im Unterschied zu klassischen Comics bindet KAWS seine Figuren nicht in einen narrativen Zusammenhang ein. Häufig erscheinen sie einsam und isoliert. In der Schwebelage zwischen Vertrautheit und Entfremdung thematisiert der Künstler Fragen von Identität, Verlust und Melancholie innerhalb einer visuell übercodierten Gegenwart. KAWS setzt sich mit den Bedingungen zeitgenössischer Bildzirkulation und Sichtbarkeit auseinander. Seine Arbeiten existieren parallel im öffentlichen Raum, im musealen White Cube, im kommerziellen Kontext sowie in den sozialen Medien. Dadurch verhandelt er das Verhältnis von Original und Reproduktion, von Aura und technischer Verfügbarkeit neu. Die physische Präsenz und Monumentalität der Werke steht dabei in einem produktiven Spannungsverhältnis zu ihrer massenhaften digitalen Verbreitung. Sichtbarkeit fungiert hier nicht mehr ausschließlich als Folge institutioneller Anerkennung, sondern zunehmend als Ergebnis globaler Distributions- und Popularisierungsmechanismen.

Seit den späten 1980er-Jahren geprägt von Jugend-Subkultur, Skateboarding und Graffiti-Kunst, studiert KAWS, der bereits durch seine Graffiti-Arbeiten bekannt wird, in den 1990er-Jahren an der legendären School of Visual Arts (SVA) in New York. Während eines kurzen Aufenthalts beim Animationsstudio Jumbo Pictures eignet er sich die Zelluloidmalerei an, die er als Graffiti-Künstler für seine nächtliche Leidenschaft nutzt: Er verändert Werbeanzeigen an Bushaltestellen und Telefonzellen, und dies so, dass sie ebenso ansprechend wirken wie die Anzeigen selbst. Es ist Mitte der 1990er-Jahre, eine Zeit, da eine neue Generation von Künstler:innen, von Shepard Fairey bis Banksy, die Street Art in einem Revival neu definiert. Mit dieser illegalen konsumkritischen Arbeit startet KAWS in seine erfolgreiche Karriere als Künstler.

Ende der 1990er-Jahre beginnt KAWS, Figuren in Form von Vinyl-Toys zu produzieren. Die ersten Skulpturen werden 1999 in Zusammenarbeit mit der japanischen Streetwear-Marke Bounty Hunter hergestellt und treffen insbesondere in Japan auf eine Sammler:innengemeinschaft, die Wert auf limitierte Designer-Toys legt. Für KAWS sind diese Figuren von Anfang an Kunst, und er entdeckt in diesem Medium eine Möglichkeit, seine Arbeit einem breiten Publikum zugänglich zu machen und nicht auf die Exklusivität des Kunstmarkts angewiesen zu sein. Sein Interesse an Spielzeugfiguren knüpft an die Tradition der Merchandisingprodukte im Umfeld von Comics an – von Micky-Maus-Figuren bis hin zu den Mochi-Toys. **KAWS' Toys** sind ein konzeptioneller Blueprint seiner künstlerischen Praxis, sie werden in zahlreichen Varianten, Größen, Farben und limitierten Auflagen produziert.

KAWS' künstlerische Praxis gründet auf der ikonischen Figur des sogenannten **COMPANION** – einer liebenswerten Kumpel-Figur, deren Ähnlichkeit mit Micky Maus und der frühen amerikanischen Rubber-Hose-Animation deutlich erkennbar ist: weiß behandschuhte Hände, Shorts mit zwei Kreisen auf Höhe der Lenden und Füße in klobigen Clownsschuhen. Die Ohren bestehen aus zwei überkreuzten Knochen, die links und rechts wie die Schwertspitzen und -griffe eines Piratenschädels aus dem Kopf ragen. Anstelle von Augen verfügen KAWS' gezeichnete, gemalte und skulpturale Figuren über gekreuzte Striche, die oft auch auf Händen und Füßen erscheinen und Assoziationen von christlichen Wundmalen hervorrufen. Diese Kreuze erinnern an die schnellen Inskriptionen von Graffiti-Künstler:innen, die auf der einen Seite eine Form der Signatur sind, auf der anderen Seite ein ambivalentes Zeichen der Negation und der Auslöschung.

In seinen **MONSTERS** übersetzt KAWS Figuren wie Franken Berry, Count Chocula, Boo Berry und Frute Brute, die US-amerikanische Cerealienpackungen der Firma General Mills zieren und auf Schauercharaktere aus Literatur und Film anspielen, in lebensgroße Reliefs aus bemalter Bronze in Hellblau, Rosa, Orange und Braun. Die kindlichen Figuren mit Merchandising-Hintergrund emanzipieren sich in KAWS' Kunst zu eigenständigen Charakteren, die sich durch eine Plakativität auszeichnen, die man von der Pop Art kennt – die Ästhetik der Waren und der vielversprechende Schein der Oberflächen wurden in den 1960er-Jahren Kult. Damals bediente sich die Kunst Stilisierungsmethoden von Grafik und Design, die mit dem Geschmack des Volkes liebäugelten. Auf Basis der Cerealienpackungen entwirft KAWS zudem Schachteln als Wandverkleidung, die wiederum an Andy Warhol und seine legendären *Brillo Boxes* von 1964 erinnern.

KAWS wurde durch seine großformatigen, im öffentlichen Raum installierten Skulpturen bekannt. Dies sind vor allem monumentale Inflatables, Bronzen oder bis zu zehn Meter hohe Arbeiten aus Holz, die sich auf Gebäuden, in Parks, in Stadtzentren, in der freien Landschaft, auf dem Wasser oder schwebend im Luftraum installiert werden. Als temporäre Interventionen thematisieren sie die Grenzen zwischen Kunst und Nichtkunst und fordern die Rezipient:innen zu einer neuen Wahrnehmung von Maßstab, Sichtbarkeit und Zugänglichkeit zeitgenössischer Kunst heraus. KAWS' **FINAL DAYS** erinnert an Paul Klees *Angelus Novus* (1920), den der Philosoph Walter Benjamin als „Engel der Geschichte“ bezeichnet hat: eine rückwärtsgewandte Figur, die auf die Trümmer der Vergangenheit starrt, während ein als „Fortschritt“ bezeichneter Sturm sie unaufhaltsam in die Zukunft treibt.

Geprägt von Gegenkultur, Punk und Konzeptkunst, verbindet **Mike Kelley** Einflüsse aus Comics, Religion, Pop sowie Minimalismus zu einer kritischen Auseinandersetzung mit Erinnerung, Trauma und sozialen Strukturen. Kelley untersucht in seinen medienübergreifenden Arbeiten immer wieder die Mythen und Bildwelten der amerikanischen Alltagskultur. In der Serie *Missing Time Color Exercise*

greift Kelley auf Ausgaben des erotischen Magazins „Sex to Sixty“ zurück, die er in strengen, rasterförmigen Kompositionen anordnet. Fehlende Hefte ersetzt er durch monochrome Farbflächen. Diese Leerräume verweisen auf das psychologische Phänomen der „Missing Time“, das auf verdrängte oder lückenhafte Erinnerungen zurückgeht. Durch die Verbindung trivialer Comicbilder mit minimalistischer Serialität unterläuft Kelley die Trennung von Hoch- und Populärkultur. Die Serie macht sichtbar, wie kulturelle Hierarchien, Erinnerungslücken und gesellschaftliche Normen ineinandergreifen.

Mit *EMBRACE THE FUTURE* entwickelt **Michaela Konrad** eine fiktive Imagekampagne, die sich der Zukunft als Spiegel gegenwärtiger Ideologien nähert. Ihre Zeichnungen und Druckgrafiken greifen die visuelle Sprache der Werbung auf, um deren Strategien der Verführung und Überzeugungskraft offenzulegen. Klare Konturen, leuchtende Farben und makellose Oberflächen erinnern an die optimistische Konsumästhetik der Nachkriegszeit, der wirtschaftlich prosperierenden 1950er-Jahre. Im Zentrum steht der inszenierte Verzicht: Reduktion, Einschränkung und Rationierung erscheinen nicht als Mangel, sondern als begehrenswertes Ideal. Konrad nutzt die vertraute Bildsprache von Werbung und Propaganda, um die Mechanismen gesellschaftlicher Steuerung sichtbar zu machen. Ohne moralischen Zeigefinger hinterfragt sie, welchen Bildern wir Glauben schenken, wenn uns Zukunft versprochen wird. Ihre Arbeiten zeigen, wie leicht sich sowohl Konsumversprechen als auch deren Kritik ästhetisch verpacken lassen.

In den Neonobjekten *Poetry of Openness*, *Light Up* und *Anything Goes* greift **Brigitte Kowanz** die Form der Sprechblase aus Comics auf und übersetzt sie in leuchtende, farbige Konturen. Die Künstlerin löst diese Zeichen jedoch aus jedem erzählerischen Zusammenhang und verwandelt sie in autonome, aphoristische Statements. Die kreisförmig geführten Schriftzüge erscheinen wie Lichtzeichnungen im Raum und verbinden Linie, Fläche und Text zu einer einzigen visuellen Struktur. In Anlehnung an Neonreklamen und urbane Schriftbilder reflektiert Kowanz die Präsenz von Logos, Slogans und Information im öffentlichen Raum. Sie untersucht in ihren Arbeiten das Verhältnis von Licht, Sprache und Raum. Licht fungiert dabei nicht nur als Material, sondern als Träger von Bedeutung. Kowanz macht das Immaterielle sichtbar und untersucht, wie Sprache, Zeichen und Leuchten zu einem offenen, vieldeutigen Kommunikationsraum verschmelzen.

In den 1970er-Jahren erweitert **Roy Lichtenstein** seine auf die Ästhetik von Comics bezugnehmende Bildsprache in den Raum und beginnt mit skulpturalen Arbeiten. Ein zentrales Beispiel ist *Lamp*, eine großformatige Skulptur, die ein alltägliches Objekt in die klare, grafische Ästhetik seines visuellen Vokabulars überträgt. Das Bildwerk wirkt wie eine vergrößerte Werbeillustration, deren Oberflächlichkeit hier konterkariert wird. Die harten Konturen, glatten Oberflächen und reduzierten Farben lassen das schwere Material überraschend künstlich erscheinen. Obwohl aus Aluminium gefertigt, erinnert *Lamp* an ein gedrucktes Bild, das in den Raum übersetzt wurde. Mit *Lamp* überführt Lichtenstein die Bildwelt der Alltagskultur in eine neue Dimension. Das alltägliche Gebrauchsobjekt wird zur Ikone, die zwischen Malerei, Skulptur und Werbung oszilliert und die Grenze zwischen High und Low Art bewusst infrage stellt.

In den 1970er-Jahren entwickelt **A. R. Penck** seine so genannten *Standard*-Bilder, die zum zentralen Bestandteil seines Werks werden. In reduzierter Farbigkeit, oft in Schwarz-Weiß, entfaltet er eine

Bildsprache aus Strichfiguren, Zeichen, Buchstaben und Symbolen, die sich gleichmäßig über die Leinwand verteilen. Diese Bildzeichen erinnern an prähistorische Höhlenmalerei, Graffiti oder Art brut und folgen keiner klassischen Hierarchie. Stattdessen entsteht ein dichtes Geflecht aus Figuren, Augen, Kreuzen oder Tieren, das wie ein visuelles Zeichensystem funktioniert. Penck versteht diese Malerei als eine Art universelle Sprache, die grundlegende gesellschaftliche Strukturen und menschliche Beziehungen sichtbar machen soll. Die *Standard*-Bilder verdichten komplexe Weltbilder zu einfachen, unmittelbar lesbaren Zeichen. Mit ihrer antiakademischen Ästhetik stehen sie für Pencks Streben nach künstlerischer Freiheit und für seine Vorstellung einer offenen, demokratischen Gesellschaft.

Joyce Pensato wendete sich Ende der 1980er-Jahre konsequent den Cartoonfiguren zu und fand darin zu ihrer unverwechselbaren Bildsprache. Besonders Micky Maus wurde zu ihrem zentralen Motiv. Ausgehend von den einfachen Kreisformen der Figur entwickelte sie expressive, großformatige Gemälde, in denen die vertraute Ikone eine neue, oft verstörende Präsenz gewinnt. Mit schwarzer und weißer Lack- oder Metallicfarbe überzieht Pensato die Leinwand, verwischt Konturen, trägt Schichten ab und baut sie erneut auf. Die einst klaren Umrisse lösen sich auf, die Figur scheint zu zittern, zu schwanken oder auseinanderzufallen. Ihre riesige Sammlung von Spielzeugfiguren, die sie entweder unter ausrangiertem Ramsch auf der Straße fand oder im Internet ersteigerte, diente als Arbeitsvorlage. Aus der stets fröhlichen Comicfigur wird ein emotional aufgeladenes Wesen, dessen Gesicht Zorn, Verzweiflung oder Erschöpfung erkennen lässt. Pensato verwandelte die glatte Oberfläche der Comicikone in ein schonungsloses Psychogramm und legt die brüchige Seite eines scheinbar makellosen Symbols offen.

Raymond Pettibon entstammt der südkalifornischen Punkszene der frühen 1980er-Jahre. Bekannt wurde er zunächst durch Plattencover, Poster und Fanzines für die Band Black Flag, in denen seine markanten, an Comics erinnernden Zeichnungen mit provokativen Texten kombiniert sind. Themen wie Gewalt, Macht, religiöser Fanatismus oder die Abgründe der amerikanischen Geschichte prägen seine Bildwelten. Typisch für Pettibon ist das spannungsreiche Verhältnis von Text und Bild. Kurze Slogans, literarische Zitate oder fragmentarische Sätze stehen neben den Zeichnungen und unterlaufen deren scheinbar klare Aussagen. So entstehen offene, oft irritierende Bedeutungsräume. Zu seinen wiederkehrenden Figuren zählt „Vavoom“, die der Zeichentrickserie *Felix the Cat* entlehnt ist. Bei Pettibon wird die Figur mit dem schreienden Mund zum Symbol einer aufgestauten, eruptiven Energie – ein ikonisches Bild für Rebellion, Affekt und den rohen Ausdruck der Punkkultur.

Zeitlebens sammelte **Ad Reinhardt** Cartoons, Illustrationen und Zeitungsausschnitte, die er ordnete, kombinierte und in neue Zusammenhänge brachte. In den 1940er-Jahren entstehen daraus seine detailreichen Comictableaus und Collagen, in denen er Motive aus der Kunstgeschichte mit zeitgenössischer Bildkultur verschränkt. Ab 1946 veröffentlicht die New Yorker Zeitung *PM* über zwanzig Arbeiten als ganzseitige Sonntagscomics unter dem Titel *How to Look ...*. Jede Ausgabe widmet sich einem neuen Thema – von Ikonografie über Kubismus bis zur modernen Kunst in Amerika. Mit Witz und analytischer Schärfe zerlegt Reinhardt kunsthistorische Entwicklungen und übersetzt sie in ein leicht zugängliches, comicartiges Format. Seine Tableaus verbinden Collage, Typografie und Zeichnung zu komplexen Bilddiagrammen. Zwischen Satire und kunsthistorischem

Kommentar zeigen sie, wie populäre Bildformen zum Instrument kritischer Reflexion über Kunst werden können.

Peter Saul verbindet in seiner Malerei die Bildsprache von Comics und Werbung mit gesellschaftspolitischen Themen. Seit den 1950er-Jahren greift er die Themen Krieg, Machtmissbrauch und soziale Konflikte auf und übersetzt sie in übersteigerte, oft groteske Szenen. Seine Bilder wirken zunächst bunt und humorvoll, entpuppen sich jedoch als beißende Kommentare zur Realität. Typisch für Saul ist die Verwendung bekannter Comicfiguren, die er in verstörende Situationen versetzt. So erscheinen zum Beispiel die drei kleinen Schweinchen als Täter gewaltsamer Handlungen. Sprechblasen, grelle Farben und deformierte Körper erinnern an die Ästhetik populärer Comics, werden jedoch mit Gewalt und politischer Korruption konfrontiert. Durch diese bewusste Umkehrung vertrauter Helden entlarvt Saul die Absurdität gesellschaftlicher Zustände. Hinter dem schwarzen Humor seiner Bilder verbirgt sich scharfe Kritik an Krieg, Macht und den Bildern, mit denen die Massenmedien die Wirklichkeit beschönigen.

Kenny Scharf produziert seit den frühen 1980er-Jahren eine Kunst, die Malerei, Installation und Performance zu farbintensiven Erlebnisräumen verbindet. Gegen die Ernsthaftigkeit des etablierten Kunstbetriebs setzt er Humor und eine spielerische Bildsprache. Er überträgt die spontane Energie und Direktheit der Graffitis in die Malerei und erweitert diese zugleich um kunsthistorische und popkulturelle Referenzen. Scharfs Leinwände werden zu pulsierenden Bildträgern, die an außerirdische Landschaften oder futuristische Spielwelten erinnern. Seine Malereien feiern die Energie der Popkultur und den Eskapismus des Fernsehens, spiegeln zugleich aber die überdrehten Konsumfantasien einer von Medien und Überfluss geprägten Gesellschaft. Figuren aus Zeichentrickserien, Science-Fiction und Werbung bevölkern seine Werke und verschmelzen mit psychedelischen Mustern zu überbordenden Fantasiewelten.

Mit einem ausgeprägten Gespür für Materialität schafft **Tschabalala Self** Figuren aus Stoffen, Papier und Fundstücken, die Selbstbewusstsein und Präsenz ausstrahlen. In ihren Arbeiten verbindet sie Malerei und Skulptur zu kraftvollen Darstellungen Schwarzer Körperlichkeiten und untersucht ethnokulturelle Stereotype sowie die gesellschaftliche Wahrnehmung von People of Color. In ihrer Installation für die Albertina richtet Self den Blick auf die kleinen Nachbarschaftsläden New Yorks, die besonders in Schwarzen und Latinx Community verankert sind. Für die Künstlerin sind sie ein zentraler Erinnerungsort ihrer Kindheit. In leuchtenden Farben und vereinfachten Formen, die an Comics erinnern, stellt sie Kund:innen, Waren und Ladensituationen dar. Die Serie *Bodega Run*, die sich aus verschiedenen Materialien zusammensetzt, ist ein vielschichtiges Porträt dieser sozialen Räume. Self zeigt die Bodega-Läden als Ort von Gemeinschaft, Konsum und Identitätsbildung und macht zugleich die politischen und kulturellen Bedeutungen des Alltags sichtbar.

Seit den späten 1970er-Jahren prägen Comicfiguren das keramische Werk von **Magdalena Suarez Frimkess**. Auf Vasen, Fliesen und Skulpturen erscheinen Micky und Minnie Maus, Popeye, Felix the Cat oder der südamerikanische Held Condorito – vertraute Figuren, die sie mit zärtlicher Ironie auf die Oberflächen traditioneller Gefäßformen überträgt. Gemeinsam mit ihrem Mann Michael Frimkess, der manche ihrer Gefäße formt, bemalt sie die Keramiken von Hand und verbindet so klassische Formen mit Bildern aus der Massenkultur. Die Comicfiguren fungieren dabei nicht als bloße

Zitate, sondern als emotionale Projektionsflächen. In ihnen spiegeln sich Alltagskomik, Nostalgie und die Widersprüche moderner Konsumkultur. Mit Empathie statt ironischer Distanz verwandelt Suarez Frimkess die populären Charaktere in kleine, erzählerische Szenen. Ihre Keramiken verbinden Handwerk, persönliche Erinnerung und globale Bildwelten zu poetischen Miniaturen des menschlichen Alltags.

Schon früh begeistert sich **H.C. (Horace Clifford) Westermann** für Comics und Cartoons und bewirbt sich als Jugendlicher bei den Walt Disney Studios. Die Bildwelt populärer Figuren bleibt für sein späteres Werk ebenso prägend wie seine Erfahrungen als Soldat im Zweiten Weltkrieg und im Koreakrieg. Seine Arbeiten verbinden handwerkliche Präzision mit symbolhaften, oft rätselhaften Motiven. In der Skulptur *Death of Cracker Jack* verdichtet Westermann persönliche Erinnerungen und traumatische Kriegserlebnisse zu einem stillen, grabmalartigen Ensemble. Unter einer Glasglocke erscheint ein kupferner Mäusekopf, umgeben von wurzelartigen Formen. Die Figur oszilliert zwischen kindlicher Cartoonästhetik und existenzieller Bedrohung. Westermanns Werke bleiben trotz ihrer beklemmenden Themen von einem leisen Optimismus getragen. Mit sorgfältig gefertigten Objekten verwandelt er persönliche Erfahrungen in poetische Bildzeichen, die zwischen Populärkultur, Handwerk und Erinnerung vermitteln.

In *I Am the Egg Man* greift **Micha Wille** auf den Pink Panther zurück, der mit überzeichneten Accessoires und absurden Details inszeniert wird. Die Figur präsentiert eiförmige goldene Tennisbälle anstelle von Hoden und karikiert damit männliche Selbstdarstellung und Statussymbole. Humor fungiert als subversives Mittel, das Kritik an Hierarchien und Rollenbildern in den Kunstbetrieb einschleust. So verbindet Wille popkulturelle Leichtigkeit mit der präzisen Beobachtung gesellschaftlicher Skurrilitäten. Analoge Gestik trifft in ihrer Malerei auf die Bildwelten einer digital geprägten Gegenwart. In raschem, farbintensivem Duktus verhandeln ihre Arbeiten Themen wie Selbstinszenierung, Konkurrenz und Entfremdung. Ikonen aus Popkultur, Mode und Comics dienen der Künstlerin als visuelles Vokabular, das sie zu pointierten Bildaussagen verdichtet. Ihre figurative Malerei mit abstrakten Einsprengeln bezeichnet die Künstlerin als „Predicate Pop“.

Sue Williams entwickelt ihre Malerei aus der Zeichnung und greift früh auf die Bildsprache von Comics zurück, um Themen wie sexuelle Gewalt, Machtverhältnisse und die männliche Dominanz im Kunstbetrieb zu verhandeln. In den 1980er-Jahren kombiniert sie cartoonhafte Figuren mit Textpassagen und provokanten Sprechblasen, die direkte, oft sarkastische Kommentare enthalten. Im Laufe der 1990er-Jahre lösen sich die Figuren zunehmend auf. Linien, Formen und verschlungene Konturen verdichten sich zu Bildräumen, die an überfüllte Comicpanels erinnern. Aus dem Geflecht treten gelegentlich Körperteile hervor, während knollenartige Formen an Sprechblasen denken lassen, jedoch ohne lesbare Worte. Williams überführt damit die expressive Energie und Direktheit des Comics in eine abstraktere Bildsprache. Ihre Werke behalten den Tonfall von Cartoons bei, verwandeln ihn jedoch in ein visuelles Feld, das zwischen Figuration und Abstraktion oszilliert.

Kulturvermittlung

Rahmenprogramm KAWS

Öffentliche Führungen

Sonntag, 5. April | 15 Uhr
Sonntag, 12. April | 15 Uhr
Samstag, 18. April | 10.30 Uhr
Sonntag, 19. April | 14 Uhr
Samstag, 25. April | 14 Uhr
Samstag, 2. Mai | 14 Uhr
Donnerstag, 14. Mai | 16 Uhr
Sonntag, 17. Mai | 10.30 Uhr
Samstag, 23. Mai | 16 Uhr
Sonntag, 24. Mai | 10.30 Uhr
Samstag, 30. Mai | 14 Uhr
Sonntag, 31. Mai | 15.30 Uhr
Donnerstag, 4. Juni | 16 Uhr
Samstag, 13. Juni | 10.30 Uhr
Sonntag, 14. Juni | 14.30 Uhr
Samstag, 27. Juni | 14 Uhr

Barrierefreies Angebot für Blinde und Sehschwache

10. Juni | 16 Uhr

Barrierefreies Angebot für gehörlose Menschen

Donnerstag, 11. Juni | 17 Uhr

Private Gruppenführungen

Überblicksführungen

Kunstgespräche (vertiefende Auseinandersetzung)

Sprachen: Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Russisch

Familien & Kinder

Kindervernissage

Donnerstag, 2. April, 16:30–17:30

Juniorführung

Samstag, 11. April | 15 Uhr

Sonntag, 17. Mai | 11 Uhr

Samstag, 23. Mai | 15 Uhr

Montag, 25. Mai | 10.30 Uhr

Donnerstag, 4. Juni | 14.30 Uhr

Sonntag, 21. Juni | 14 Uhr

Familiensonntag

Sonntag, 19. April | 15.30 Uhr

Sonntag, 10. Mai | 15.30 Uhr

Sonntag, 7. Juni | 15.30 Uhr

Ferienspiel - FERIENSPASS MIT KAWS

Donnerstag, 9. Juli | 10.30 Uhr

Freitag, 10. Juli | 10.30 Uhr

Montag, 03. August | 10.30 Uhr

Dienstag, 4. August | 10.30 Uhr

Mittwoch, 12. August | 10.30 Uhr

Donnerstag, 13. August | 10.30 Uhr

Dienstag, 25. August | 10.30 Uhr

Donnerstag, 27. August | 10.30 Uhr

Private Kinderführungen

60 oder 90 Minuten

Sprachen: Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Russisch

Schulprogramm für Volksschule, Unter- und Oberstufe

Pressebilder

Sie haben die Möglichkeit, folgende Bilder auf www.albertina.at im Bereich *Presse* abzurufen.
Rechtlicher Hinweis: Die Bilder dürfen nur im Zusammenhang mit der Berichterstattung über die Ausstellung abgebildet werden.



KAWS
TIME OFF, 2021
Bronze, Farbe
135 × 188 × 99 cm
Privatsammlung
© KAWS
Foto: Courtesy KAWS Studio



KAWS
SPACE, 2023
Rostfreier Stahl
244 × 89 × 99 cm
Privatsammlung
© KAWS
Foto: Courtesy KAWS Studio



KAWS
SHARE, 2021
Bronze, Farbe
177,8 × 84 × 62 cm
Privatsammlung
© KAWS
Foto: Courtesy KAWS Studio



Raymond Pettibon
No Title (Runs with a), 2004
Aquarell und Tusche auf Papier
45 × 60 cm
ALBERTINA, Wien – The ESSL Collection
© Raymond Pettibon, Courtesy the artist and David Zwirner
Foto: Albertina, Wien



Magdalena Suarez Frimkess
Ohne Titel, 2024
Glasierte Keramik
24 × 10 × 8 cm
ALBERTINA, Wien
© Magdalena Suarez Frimkess
Foto: ALBERTINA, Wien



Micha Wille
BAM, 2024
Öl auf Leinwand
210 × 150 cm
Micha Wille
ALBERTINA, Wien – Erwerbung aus Mitteln der
Galerieförderung des BMWKMS 2025
© Bildrecht, Wien 2026
Foto: ALBERTINA, Wien



Red Grooms, Mimi Gross & The Ruckus Construction Company
Ruckus Manhattan: Subway, 1976
Installation aus Polystyrol, Stroh, Schaumstoff, Mullbinden, Gips, Caparol Abtönfarbe, PVC-Folie, Leinwand
274 × 564 × 1128 cm
Privatsammlung © Bildrecht, Wien 2026
Foto: Lepkowski Studios, Berlin



Öyvind Fahlström

Meatball Curtain (for R. Crumb), 1969

Installation aus Lack auf Metall, Plexiglas, Magneten und Nylonfäden

Maße variabel

Collection of Sharon Avery-Fahlström, Courtesy of Aurel Scheibler © Bildrecht, Wien 2026

Foto: Rocco Ricci / Courtesy of Aurel Scheibler, Berlin



Kenny Scharf

Bombascritchit, 1997

Öl und Acryl auf Leinwand mit Künstlerrahmen

165 × 236 cm

Courtesy of Lio Malca

© Bildrecht, Wien 2026

Foto: Courtesy of the artist



Isolde Maria Joham
Puzzle-Panda, 2008
Öl und Acryl auf Leinwand
310 × 270 cm
Prof. Gottfried Höllwarth
© Isolde Maria Joham
Foto: Nicole Wiedenbeck



Joyce Pensato
Donald, 1997
Lackfarbe auf Leinen
229 × 183 cm
Privatsammlung, Europa
© Joyce Pensato Foundation
Courtesy Petzel, New York
Foto: Jason Mandella



Keith Haring
Outdoor Painting (from Pop Shop Tokyo), 1988
Lack auf Metall
182 cm Durchmesser
Privatsammlung, Courtesy of Galerie Enrico Navarra © Keith Haring Foundation
Foto: Courtesy Gallery Enrico Navarra



Brigitte Kowanz
Anything goes, 2014
Neon, Holz, Lack
142 × 180 × 15 cm
ESTATE OF BRIGITTE KOWANZ, Courtesy Galerie Krinzinger, Wien
© Estate Brigitte Kowanz/Bildrecht, Wien 2026
Foto: Peter Hoiß



Peter Saul
The Government of California, 1969
Öl auf Leinwand
173 × 244 cm
Collection of KAWS
© 2026 Peter Saul / Bildrecht, Wien 2026
Foto: Courtesy KAWS Studio



Eliza Douglas
Untitled, 2022
Öl auf Leinwand
210 × 160 cm
Museum Folkwang, Essen
© Eliza Douglas, Courtesy Air de Paris, Romainville,
Greater Paris
Foto: Marc Damage