

Metamorphosis Overdrive

*Camille Blatrix, Timothée Calame, Ră di Martino, Simon Dybbroe Møller,
Guan Xiao, Yngve Holen, Diego Perrone, Ilona Ruegg*

7. März – 6. September 2020



Allgemeine Informationen

Die aktuellen Wechselausstellungen und Sammlungspräsentationen des Kunstmuseums St.Gallen und der Lokremise fordern die Sehgewohnheiten und das Denken heraus und bieten in verschiedenen Schulfächern Anknüpfungspunkte an diverse Unterrichtsthemen. Die vorliegenden Unterlagen orientieren Lehrpersonen über die thematischen Schwerpunkte einer Ausstellung, vermitteln Informationen zu Kunstschaffenden und einzelnen Werken und enthalten didaktische Anregungen für den selbständigen Ausstellungsbesuch mit der Klasse. Diskussionsfragen sowie performative oder gestalterische Übungen stellen Bezüge zwischen den Ausstellungsthemen und der Lebensrealität der Kinder und Jugendlichen her. Didaktische Anregungen ermöglichen, einzelne künstlerische Werke oder bestimmte Themen im Dialog mit den Schülerinnen und Schülern zu erarbeiten und den Ausstellungsbesuch mit der Klasse als interaktives und nachhaltiges Erlebnis zu gestalten.

Auf Wunsch bietet die Vermittlung im Kunstmuseum St.Gallen und der Lokremise für Schulklassen aller Altersstufen interaktive Führungen und Workshops an. Für Lehrpersonen finden jeweils zu Beginn der Ausstellungen Einführungsveranstaltungen statt. Aktuelle Informationen zu den Angeboten der Kunstvermittlung, zu Spezialprojekten sowie zu einem Newsletter für Lehrpersonen finden Sie auf der Website des Kunstmuseums St.Gallen unter www.kunstmuseumsg.ch

Kosten Führungen & Workshops

	Führung (ca. 1h)	Workshop (ca. 2h)
Städtische Schulen SG	kostenlos	kostenlos
Kantonale Schulen SG	80.–	120.–
Kantonale Schulen AR	80.–	120.–
Alle anderen Schulen	80.– (+ 6.– pro Schüler)	120.– (+ 6.– pro Schüler)
Einführung für Lehrpersonen	kostenlos	
Weiterbildungen (z.B. SchiLF)	auf Anfrage	

Auskunft und Anmeldungen

Claudia Hürlimann, Daniela Mittelholzer & Sabrina Thöny
Tel. +41 (0)71 244 52 27
kunstvermittlung@kunstmuseumsg.ch

Zur Ausstellung

Die Ausstellung *Metamorphosis Overdrive* versammelt Werke von insgesamt acht Kunstschaffenden, die sich mit der Transformation von alltäglichen Dingen und technischen Formen auseinandersetzen. Sie arbeiten mit Objekten aus der Welt des Konsums und der Industrie und hinterfragen deren Funktion und Gestaltung. Damit überprüfen sie einerseits besagte Objekte auf ihren Darstellungswert und loten gleichzeitig die Grenzen der Skulptur aus.

Die Werke der Ausstellung bewegen sich zwischen Absurdität und Vertrautheit, kühler Industrie-Ästhetik und Emotion, Vergangenheit und Zukunft. Sie regen an zu Gedanken über den Wandel («Metamorphosen»), dem unser tägliches Leben unterworfen ist. Die Künstler kombinieren gebräuchliche Materialien und traditionelles Kunsthandwerk mit Motiven der heutigen Populärkultur und Konsumwelt.

Technischer Wandel

Digitalisierung, Technologisierung und Automatisierung prägen unseren Alltag. Immer mehr Tätigkeiten, die früher von Menschen ausgeführt wurden, werden heute von Maschinen oder neuen Technologien übernommen. Staubsauger- oder Rasenmäh-Roboter beispielsweise haben schon vor einiger Zeit Einzug in die Haushalte genommen. Das Kassenspersonal im Supermarkt wird mehr und mehr ersetzt durch Self-Pay- oder Self-Scan-Technologien. Immer häufiger werden auch menschenähnliche Roboter eingesetzt, etwa am Eingang eines Shops oder als Informationstool. Dieser technologische Wandel stellt eine Herausforderung für die Gesellschaft dar. Er kann als Bedrohung angesehen werden – bestimmte Berufe wird es in Zukunft so wohl nicht mehr geben – zum anderen kann er aber auch eine Chance sein: Er wird es mehr Menschen ermöglichen, einer Tätigkeit nachzugehen, die das in den Mittelpunkt stellt, was uns als Mensch ausmacht, nämlich Empathie und Kreativität.

Auf der anderen Seite werden nicht nur Maschinen immer menschlicher; eine weitere Entwicklung geht genau in die entgegengesetzte Richtung. Wir Menschen werden immer technischer. Mit Hörgeräten, Herzschrittmachern und Prothesen machen wir unseren Körper wieder funktionstüchtig und optimieren ihn.

Was bedeutet technischer Wandel? Welche Beispiele kennst du dafür?

Wo liegen die Chancen, wo die Risiken in diesem Wandel?

Welche Berufe wird es in 20 Jahren noch geben? Welche nicht mehr?

Wo werden Roboter bereits heute eingesetzt?

Wo werden sie wohl in Zukunft eingesetzt?

Welche alltägliche Tätigkeit würdest du gerne von einem Roboter übernehmen lassen? Wie würde diese Maschine heissen? Wie würde sie aussehen? Mache eine Zeichnung davon.

Was ist ein Cyborg? Recherchiere im Internet.

In Filmen und Serien spielen Roboter und Maschinen schon lange eine Rolle. Welche Figuren kommen dir in den Sinn? Was zeichnet diese aus?

Geh durch die Ausstellung. Welche der ausgestellten Gegenstände könnten auch Gebrauchsobjekte sein. Frage dich: Was ist der Unterschied zwischen einem Kunstwerk und einem Gebrauchsgegenstand?

Hater Taillight, 2016 / Rose Painting, 2018



Yngve Holen (*1979, Braunschweig) arbeitet mit Gegenständen aus der Industrie- und Handelswelt. Er greift einzelne Elemente oder ganze Objekte heraus und zeigt sie in veränderter Form und setzt sie in einen neuen Kontext. Die Rücklichter eines Autos etwa wirken plötzlich wie Augen und erhalten etwas wesenartiges. Mit dem Titel *Hater Taillight* spielt der Künstler genau darauf an; er nennt sie «Hasser Rücklichter». Ein Autofelgen hingegen wirkt durch die veränderte Proportion und das neue Material auf einmal nicht mehr technisch, sondern dekorativ und floral.

Betrachte die beiden Objekte. Woran erinnern sie dich? Kannst du herausfinden, aus welchem Kontext sie ursprünglich stammen?

Zeichne die Hater Taillights ab und erweitere sie zu einem ganzen Gesicht oder einer Figur.

Der Künstler hat ein Teil eines Autos isoliert und etwas Neues daraus geschaffen. Überlege dir, mit welchem Teil eines Fahrzeuges man dies sonst noch tun könnte. Mache eine Zeichnung davon.

Unhide the zero, 2019



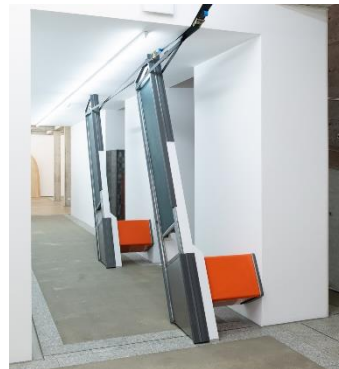
Vorbild für diese Arbeit war eine Figur der Lego-Edition «The Legends of Chima» aus dem Jahr 2013. Es handelt sich um Mischwesen zwischen Tier und Maschine mit verschiedenen Superkräften. Zu den Legofiguren gibt es auch eine Serie und ein Videogame. Yngve Holen hat die Figur gescannt und in Bronze gegossen.

Warum hat der Künstler wohl genau dieses Material, Bronze, gewählt, um diese Figur umzusetzen.

Wenn du «the Legends of chima» und «Mungus» googlest, findest du genau die Figur, die der Künstler verwendet hat. Vergleiche die Bronzefigur mit der Legofigur. Was ist anders?

Die Figur hängt an der Wand. Wie könnte man sie sonst noch in einer Ausstellung präsentieren? Warum hat der Künstler wohl genau diese Variante gewählt?

Equation of Loss, 2019



Für der Installation *Equation of Loss* benutzt Ilona Ruegg (*1949, Rapperswil) Überbleibsel eines geschlossenen Supermarktes. Die Förderbänder, über die einst Lebensmittel gelaufen sind, präsentiert sie in ungewohnter Position als fragile Konstruktion im Raum. Die Kombination aus Gleichgewicht und Spannungen kann als Metapher für den fragilen Zustand unseres Wirtschafts- und Finanzsystems gelesen werden. Die Förderbänder standen einst für Fortschritt, gelten mittlerweile aber bereits wieder als veraltet.

Woher stammen diese Objekte ursprünglich? Was war ihre Funktion?

Die Künstlerin möchte uns dazu anregen, uns Gedanken zu diesen Objekten zu machen. Wofür stehen sie? Was symbolisieren sie?

Inwiefern passt diese Arbeit zum Thema der Ausstellung, also zum Wandel in unserer Gesellschaft?

Warum hat die Künstlerin sich entschieden, die Förderbänder genau an diesem Ort und in dieser Position zu installieren?

Wher, 2016



Der Künstler Camille Blatrix (*1984, Paris) schafft Werke, die zwar an Maschinen erinnern, deren Funktion und Zweck jedoch schleierhaft bleibt. Er verwendet sowohl traditionelle Materialien wie Holz und Metall, als auch Kunststoffe und Harze. Er interessiert sich für traditionelles Handwerk und fertigt seine Werke so weit wie möglich eigenhändig an. Das rätselhafte Objekt mit dem ebenso mysteriösen Titel *Wher* wirkt wie eine dysfunktionale Maschine. Die Form erinnert an einen Blauwal. Tatsächlich wurde der Künstler von einem prägenden Erlebnis in seiner Kindheit inspiriert; er sah einen gestrandeten Wal am Strand.

Woran erinnert dich dieses Objekt?

Wozu könnte diese Maschine gebraucht werden?

Erfinde einen alternativen Titel für das Kunstwerk.

Die Installation macht auch ein Geräusch. Was löst dieses bei dir aus?

Erfinde auch du eine Maschine für die Zukunft. Zeichne sie und beschreibe wozu sie dient.

Notizen

Impressum

Konzept und Text
Claudia Hürlimann, Daniela Mittelholzer & Sabrina Thöny