





Hannah Gebert,

geboren 1999 in Freiburg, studiert seit 2020 Produktdesign an der Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe.

Ihre Arbeit bewegt sich zwischen Objekt-Design und Skulptur und ist geprägt von einer Faszination für Material und Handwerkskunst.

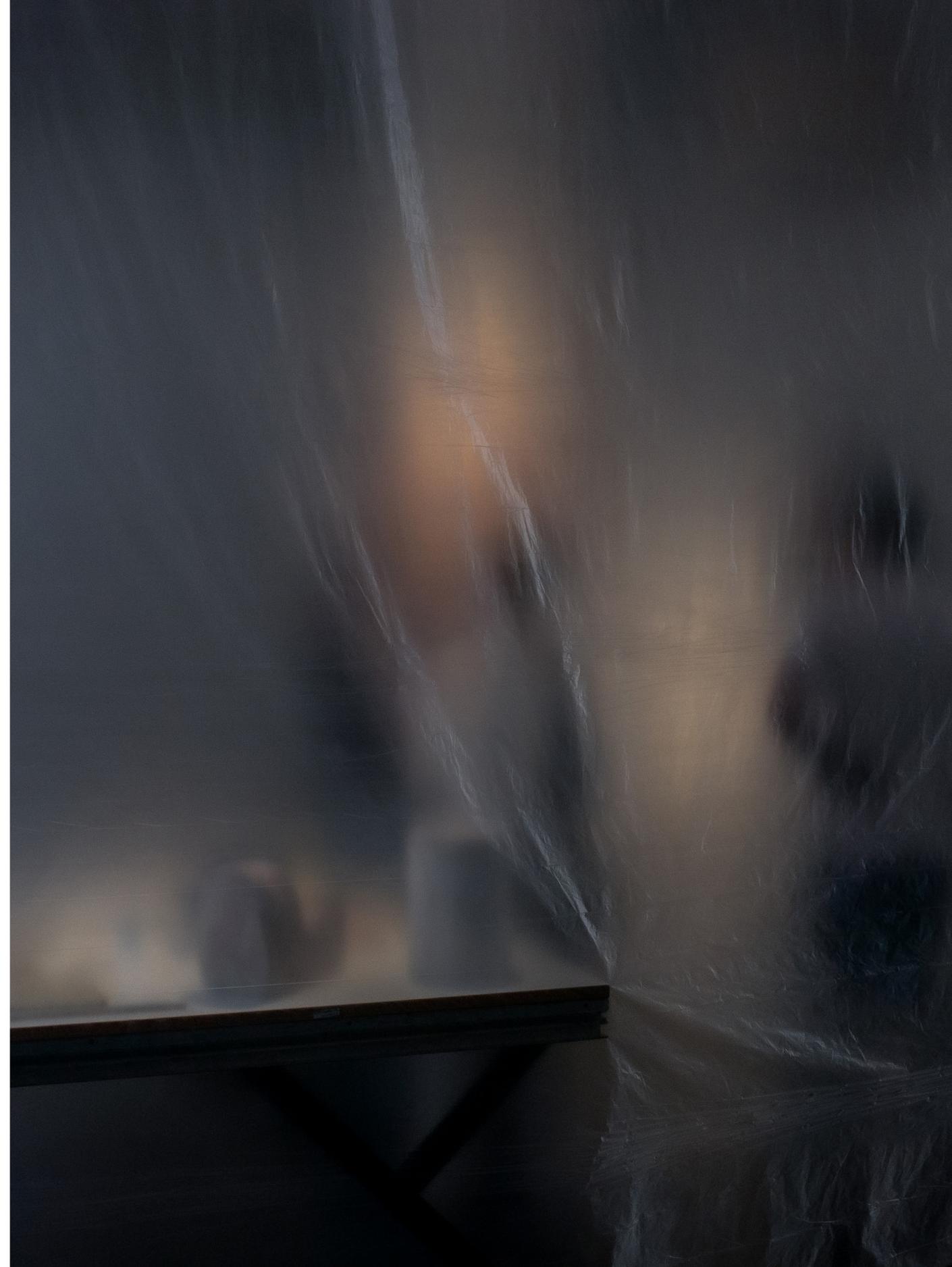
Sie erforscht alltägliche sowie vergessene Details und rückt diese in den Mittelpunkt. Dabei setzt sie sich mit gesellschaftlichen und kulturellen Strukturen auseinander, die sie gestalterisch zum Ausdruck bringt.

Hannah Gebert kombiniert Holz, Keramik, Metall, Gips, Textil und Video, um sowohl visuelle als auch emotionale Verbindungen zu schaffen.

„Fake it till you make it“

ist eine Auseinandersetzung mit dem traditionellen Handwerk des Stuckmarmors. Ziel des Projekts ist es, die alte Kunst der Marmorimitation neu aufleben zu lassen und ihre ästhetischen Werte in der heutigen Welt zu präsentieren.

Darüber hinaus beschäftigt sich das Projekt mit der Frage, was „echt“ und was „fake“ ist, und beleuchtet die Rolle der Inszenierung.





Stuckmarmor wurde in der Renaissance entwickelt, um Wände, Säulen, Fensterrahmen und Pfeiler kunstvoll zu verzieren.

Dafür überzog man die Oberflächen mit einer etwa 1 cm dicken Schicht aus Stuckmarmor – einer Mischung aus Gips, Tierleim und Pigmenten –, die auf eine sorgfältig verputzte Unterkonstruktion aus Holz oder Metall aufgetragen wurde. So blieb die ursprüngliche Struktur nach der Fertigstellung vollständig verborgen.



Inspiziert von den drei Elementen einer klassischen Säule – Basis, Schaft und Kapitell – werden drei Objekte als eigenständige Werke im Raum präsentiert.

Ein „Making-of“-Video in der Ausstellung zeigt den Produktionsprozess des Stuckmarmors und gewährt Einblicke in dessen handwerkliche Fertigung.

Die Objekte sind jeweils auf unterschiedliche Weise gestaltet – teils vollständig mit Marmor bedeckt, teils bewusst offengelegt – und laden dazu ein, hinter die Fassaden zu schauen.



Objekt 1/3: Inspiriert von der BASIS einer Säule –

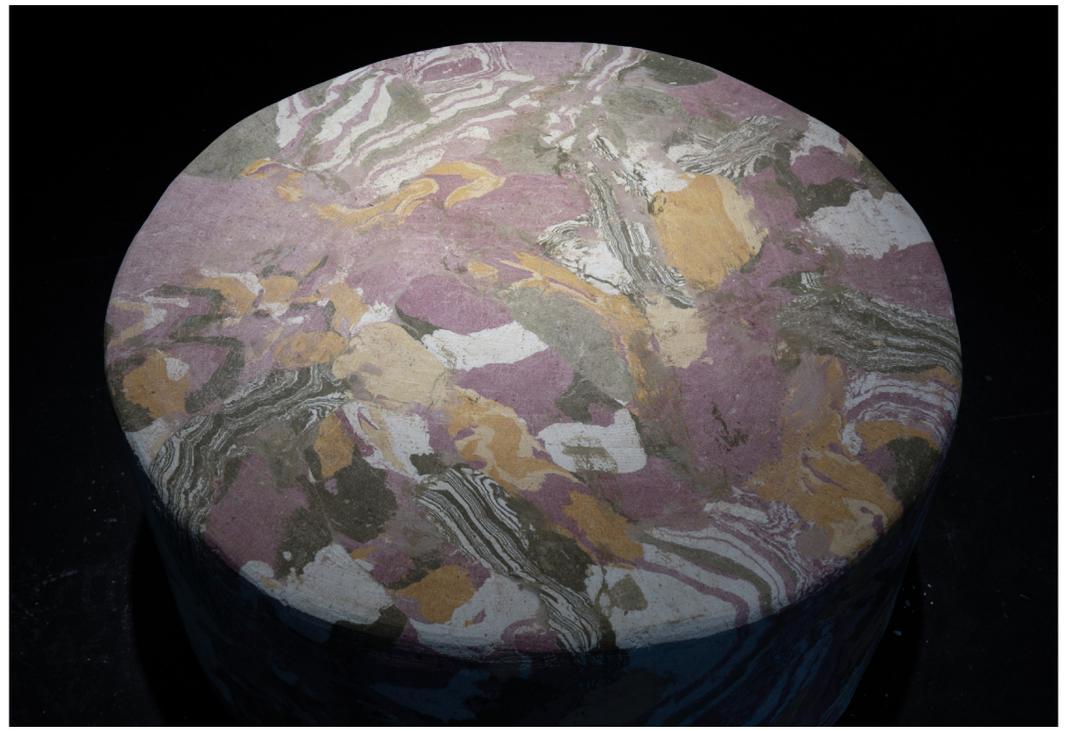
Dieses Objekt dient als Fundament und lädt zur Interaktion mit dem Material, wie auch zum Sitzen ein.

Holzkonstruktion, überzogen mit Stuckmarmor
(Gipsputz, Tierleim, Pigmente), geölt und poliert.

800x400 mm

Entstehungsjahr: 2024







Objekt 2/3: Inspiriert vom SCHAFT einer Säule –

Dieses Objekt fügt sich in die bestehende Architektur des Gebäudes der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe ein und ermöglicht den Blick hinter die Fassade, da es die Säule nur teilweise bedeckt.

Holzkonstruktion, überzogen mit Stuckmarmor
(Gipsputz, Tierleim, Pigmente), geölt und poliert.

1000x750 mm

Entstehungsjahr: 2024





Objekt 3/3: Inspiriert vom KAPITELL einer Säule –

Dieses Objekt hängt von der Decke und lenkt den Blick nach oben. Es stellt die klassische Säule neu dar, indem es sie umkehrt und ihre verborgene Konstruktion nach außen legt.

Holzkonstruktion, überzogen mit Stuckmarmor (Gipsputz, Tierleim, Pigmente), geölt und poliert.

800x400 mm

Entstehungsjahr: 2024





Farb-, Material- und Musterproben.

100x100 mm, 150x150 mm

Entstehungsjahr: 2024







Video

01:54 min

Entstehungsjahr: 2024

Lebenslauf:

2024-2025: Auslandssemester, Universität für Angewandte Kunst Wien (Industriedesign).

2024: Vordiplom, Hochschule für Gestaltung Karlsruhe (Produktdesign).

2023: Ausstellung Karlsruher Museumsnacht KAMUNA.

2023: Ausstellung Rundgang, Hochschule für Gestaltung Karlsruhe.

2023: Praktikum, Schreinerei Kuppinger Karlsruhe.

2022: Ausstellung Rundgang, Hochschule für Gestaltung Karlsruhe.

2022: Welcome Home Workshopleitung, Hochschule für Gestaltung Karlsruhe.

2021: Ausstellung Frugalité Créative, Hochschule für Gestaltung Karlsruhe.

2021: Gründungsmitglied des StudioB Karlsruhe (Design und Kunstkollektiv).

2020: Studienbeginn, Hochschule für Gestaltung Karlsruhe (Produktdesign).

