



FABIAN GATERMANN

I N T E R E S S E



Fabian Gatermann

INTERESSE

2014. Nummerierte Gesamtauflage von 999 Stück. 60 Seiten.

mit Beiträgen von:

Prof. Dr. Michael Erlhoff, Marc Peschke und Fabian Gatermann

Design Credits:

Ileana Tautu und Fabian Gatermann

Lektorat:

Melanie Schlachter-Peschke

Photo Credits:

Bettina Malik ^(1, 2, 3), Natalie Bothur ⁽¹⁶⁾, Ileana Tautu,

und die beteiligten Galerien:

30works gallery, Köln

Design gallery rauminhalt, Wien

Foxx Galerie, Zürich

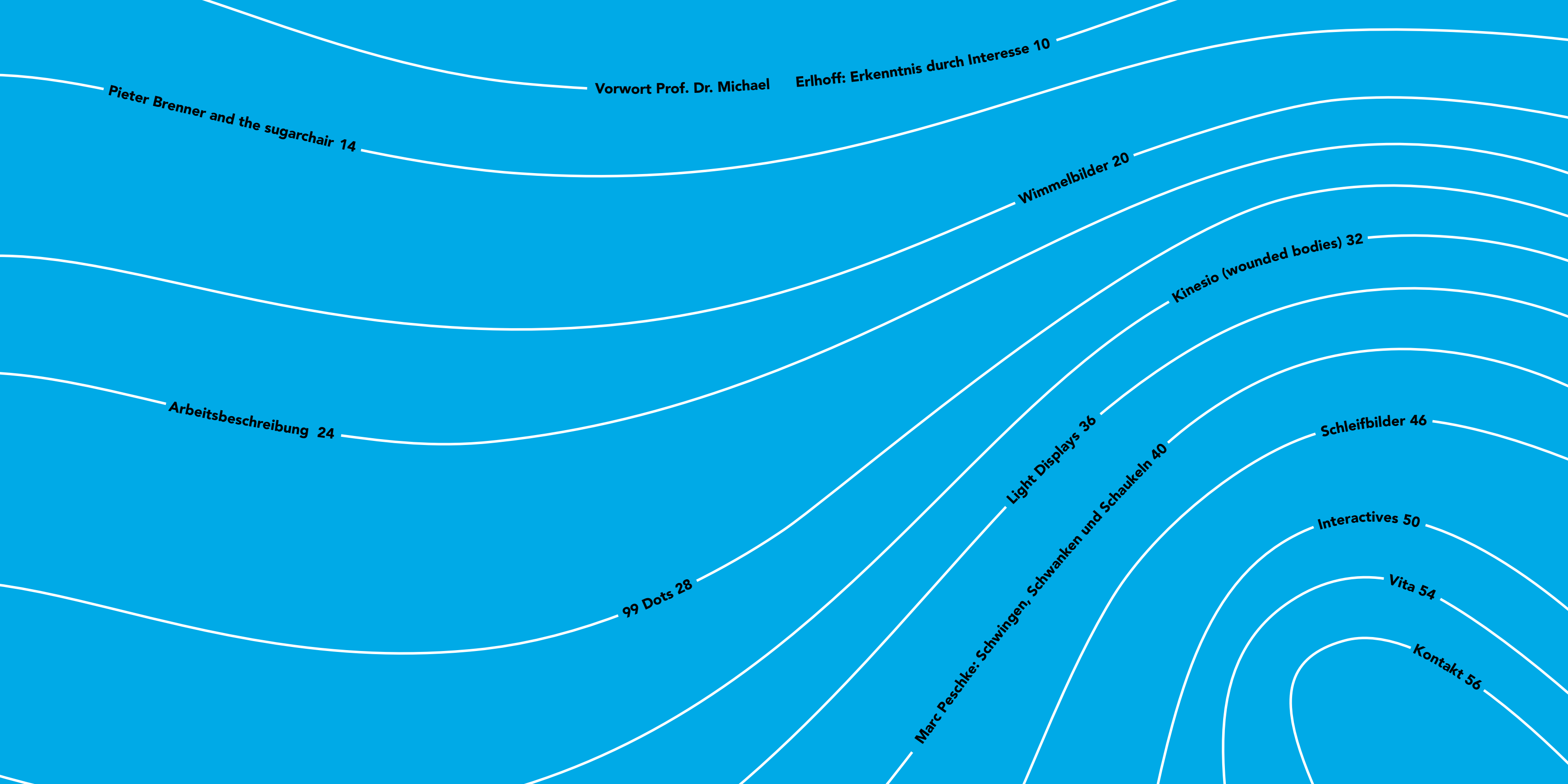
Galerie Stefan Vogdt, München

Schlichtes Design, München

© Fabian Gatermann 2014. Alle Rechte vorbehalten.

Mit freundlicher Unterstützung von:





Prof. Dr. Michael Erlhoff: **Erkenntnis durch Interesse**

Gewiss hätte die Überschrift ebenso gut lauten können: **Interesse durch Erkenntnis.**

Denn
l ä n g s t
hätte man er-
kennen und dafür
argumentieren müssen,
wie wichtig in allen Bereichen
des gesellschaftlichen Lebens und
somit ebenfalls in Kunst und Design das
Dazwischen, das Inter Esse geworden ist. Ge-
rade in diesen Zwischenbereichen nämlich tummeln
sich die Wirklichkeiten ebenso wie kluge Aktionen
und deren Dokumente. Gründe dafür sind schnell gefunden:
Tradierte Modelle klarer und eindeutiger Zuweisungen haben
sich längst als obsolet erwiesen, jegliches Konzept einer damit ver-
bundenen linearen Logik auch. So einfach, wie einst Philologen mit ihrer
zwanghaften Sucht, alles geordnet (zum Beispiel als „Wissen“) in Schubladen
einzuheimsen und zu verstauben, glaubten, entfalten sich heutzutage bloß
noch Ideologien, nicht aber Denken und Gestaltung. Denn beide ahnen
zumindest, wie viel komplexer die Prozesse von Erkenntnis und
von Handlung sind und wie sehr diese mit einer weiteren
Dimension zu tun haben, nämlich mit Unschärfe.
Dazu gehören auch die gesellschaftlichen, kultu-
rellen und anderen denkbaren Widersprüche
und die schon lange notwendige Kom-
petenz, diese als Anstoß und als
Möglichkeit zu verstehen,
denken und handeln zu
können oder so-
gar zu müs-
s e n .

Erst
in der
Wahrnehmung
und erarbeiteten
Erfahrung der Zwischen-
räume finden sich demgemäß
neue Perspektiven und wirklich in-
haltliche Auseinandersetzungen. Was wie-
derum nicht einfach zu bearbeiten ist. Vielmehr
braucht dies neben der Verständigung über die
Kraft des Interesses ebenfalls die Energie, sich Freiräume
zu schaffen und in diesen Freiräumen durchaus fantasievoll
spielerisch zu agieren. Quasi nebenbei und doch nicht unwesentlich
betreffen solche Einsichten ohnehin eine sehr radikale Kritik an überholten
Aufteilungen oder Kategorisierungen und damit an sogenannten Disziplinierungen.
Hätte doch längst selbst im akademischen Bereich oder gerade dort auffallen können,
wie sehr jene, insbesondere im Verlauf des 19. Jahrhunderts entwickelte, leider
jedoch noch gegenwärtige, Disziplin nicht allein eine Art Militarisierung
des Denkens evoziert, sondern sowieso mit gesellschaftlichen
Wirklichkeiten zumal der heutigen Zeit nichts zu tun hat
und dafür nichts erklärt. Viel wichtiger, realistischer und
erkenntnisreicher ist auch in diesem Kontext, die
Zwischenräume und somit das jeweilige Interesse
zu bedenken und als Ansporn für die eig-
nen Tätigkeiten zu verstehen. Kluge
Beispiele solcher Reflexionen
bietet dieser Katalog. Den
man möglichst mit
Interesse lesen
s o l l t e .

Pieter Brenner and the sugarchair *Medienexperiment*



Abbildung 1: sugarchair, Pieter Brenner and the sugarchair
Material sugarchair: Zucker, Stärke
Abmessungen: 90 x 50 x 45 cm
Jahr: 2011

Das Projekt *Pieter Brenner and the sugarchair* thematisiert die Grenze von Kunst und Design. Hintergrund des Projektes war die Frage nach dem medialen Bild des zeitgenössischen Designs und des Designers an sich. Anhand dieser Frage wurde erforscht, ob und welche Probleme über Design theoretisch gelöst werden können. Im ersten Schritt wurde eine Designeridentität Namens *Pieter Brenner* gestaltet, ein digitales Rendering aus den 10 wichtigsten zeitgenössischen Designern laut Art Magazin. Die Biographie *Pieter Brenners* ist ein einziges affirmatives Versatzstück seiner genetischen „Vorbilder“. Der *sugarchair* selbst ist komplett aus über 30 Kilogramm Zucker gefertigt, wobei sowohl der Kern als auch die farbige Schichtglasur komplett aus Zucker und Lebensmittelfarbe hergestellt sind. Das Konzept des Stuhles fordert den Konsumenten unmissverständlich auf, sich den Stuhl durch eigenen Konsum (Lecken) zu individualisieren, und sich dem *Fetisch Design* durch eine regressive Weise zu nähern. Das Projekt wurde mit klassischem Werbematerial als „Critical Design“-Hypothese veröffentlicht, ohne dabei die Ebene

der Fiktionalität und den experimentellen Charakter offenzulegen. Das Experiment wurde durch diverse Schauspieler auf Preisverleihungen und Konferenzen abgerundet und erzeugte so spannende Dissonanzen, unvergessliche Erfahrungen und einige Absurditäten. Durch die größtenteils am Fetisch klebende Berichterstattung ist *Pieter Brenner* zu einer eigenen und fiktionalen Realität geworden. Das Projekt hat mir zur Verortung meines eigenen Schaffens verholfen und hilfreiche Tipps im Umgang mit den Einflussbereichen von Gestaltung gegeben. *Pieter Brenner and the sugarchair* werden regelmäßig in der Presse gefeatured, auf die Mailänder Möbelmesse oder zu Radio- und Fernsehshows eingeladen. Das Projekt wurde u. a. in der *Financial Times London*, *Bloomberg Businessweek New York*, *Just Kidding Design Book Hongkong* und dem *Süddeutsche Zeitung Magazin* veröffentlicht. Es hat Preise beim *Core77 2012 Design Award*, *BLOOM Award by WARSTEINER 2012*, *New Talent Award des DMY International Design Festivals Berlin 2013* erhalten, und wurde vom *Interior Magazine New York* unter die „100 Big Ideas 2013“ gewählt.



Abbildung 2:
sugarchair
Pieter Brenner
and the sugarchair
90 x 50 x 45 cm
Jahr: 2011



Abbildung 3:
sugarchair
Pieter Brenner
and the sugarchair
90 x 50 x 45 cm
Jahr: 2011

DESIGN IST KUNST,
D I E S I C H
NÜTZLICH MACHT.¹

1) **Design über Kunst:** Titel zur Ausstellung der Neuen Sammlung München 1984; Entwurf: Pierre Mendell, Text: Carlos Obers, Auftraggeber: Die Neue Sammlung München

2) **Kunst über Design:** Hanno Rauterberg: „Einsamkeit, Freiheit, tiefes Glück“ auf Zeit Online (08.08.2014): <http://www.zeit.de/2007/34/Vorabdruck2-Rauterberg>

SIE ERSCHEINT NUTZLOS,
AUCH WENN SIE NICHT NUTZLOS IST.
BEI VIELEN DESIGNOBJEKTEN
VERHÄLT ES SICH UMGEKEHRT:
SIE VERSPRECHEN NUTZEN,
HABEN IHN ABER NICHT.²

Wimmelbilder

Briefmarkenobjekte



Abbildung 4: Wimmelbild, Iconic Power
Material: Briefmarken auf Leinwand
Abmessungen: 160 x 140 cm
Jahr: 2011

Die *Wimmelbilder* bestehen aus originalen Briefmarken, ein *Wimmelbild* besteht dabei je nach Größe aus mehreren Tausend singulären Briefmarken. Die Briefmarken wurden über Jahrzehnte von Sammlern archiviert, die sich meist auf Spezialgebiete fokussieren. Für die *Wimmelbilder* werden jeweils unterschiedliche Serien aus Frankreich, England und Deutschland verwendet. Es erfordert viel Zeit und Fingerspitzengefühl, bis die kompletten Marken für eine Arbeit zusammenkommen; teilweise werden sie erst von den Briefen abgelöst, bevor sie auf die Leinwand kommen. Die Briefmarken sind alle abgestempelt, jede Briefmarke nimmt als Unikat einen Platz in der Summe des Ganzen ein. Zusätzlich sind teilweise fremde Briefmarken als Antagonisten versteckt, um das Suchen, Finden und Herauslösen von Bedeutungszusammenhängen zu thematisieren. Die Aneinanderreihung desgleichen, aber nicht desselben, ist zeitgleich die Darstellung eines generischen Arbeitsprozesses als unverzichtbare Rahmenbedingung in einem hauptsächlich auf Effizienz ausgerichteten Produktionssystem. Die *Wimmelbilder* sind Visualisierungen und abstrakte

Kartographien von gesellschaftlichen Zusammenhängen in Zeiten von Globalisierung und Medialisierung. Die vielen Briefmarken auf dem engen Raum führen zu der Frage, wohin die maximale Aneinanderreihung von Individualitätsansprüchen und Lebensentwürfen auf einer begrenzten Fläche führt. Wie viel Frei- und Zwischenraum lässt der Imperativ nach Freiheit abseits von Schablonen überhaupt noch für das Individuum zu? Wie viel Zwischenraum gibt es überhaupt noch, und wie könnte man ihn zurückerobern? Wie verändert sich der Zwischenraum auf den Arbeiten, wenn wir die Kommunikation der Briefe, welche mit den Marken verschickt wurden, mitdenken? Was transportiert eine Briefmarke überhaupt, für Sender, Empfänger und Sammler, was für den Betrachter der Arbeit? Als Reflexionsebene oszilliert das bürgerliche Sammeln auf den Arbeiten zwischen Pathologie und Lebensgrundlage. Jedes *Wimmelbild* hat seinen eigenen Farbrhythmus und verändert sich in seinem Charakter über den Tag. Über die Veränderung des Tageslichtes bzw. des Kunstlichtes zeigt sich ein *Wimmelbild* immer von einer unterschiedlichen Seite.



Abbildung 5:
Wimmelbild
Posthörner
110 x 110 cm
Jahr: 2014

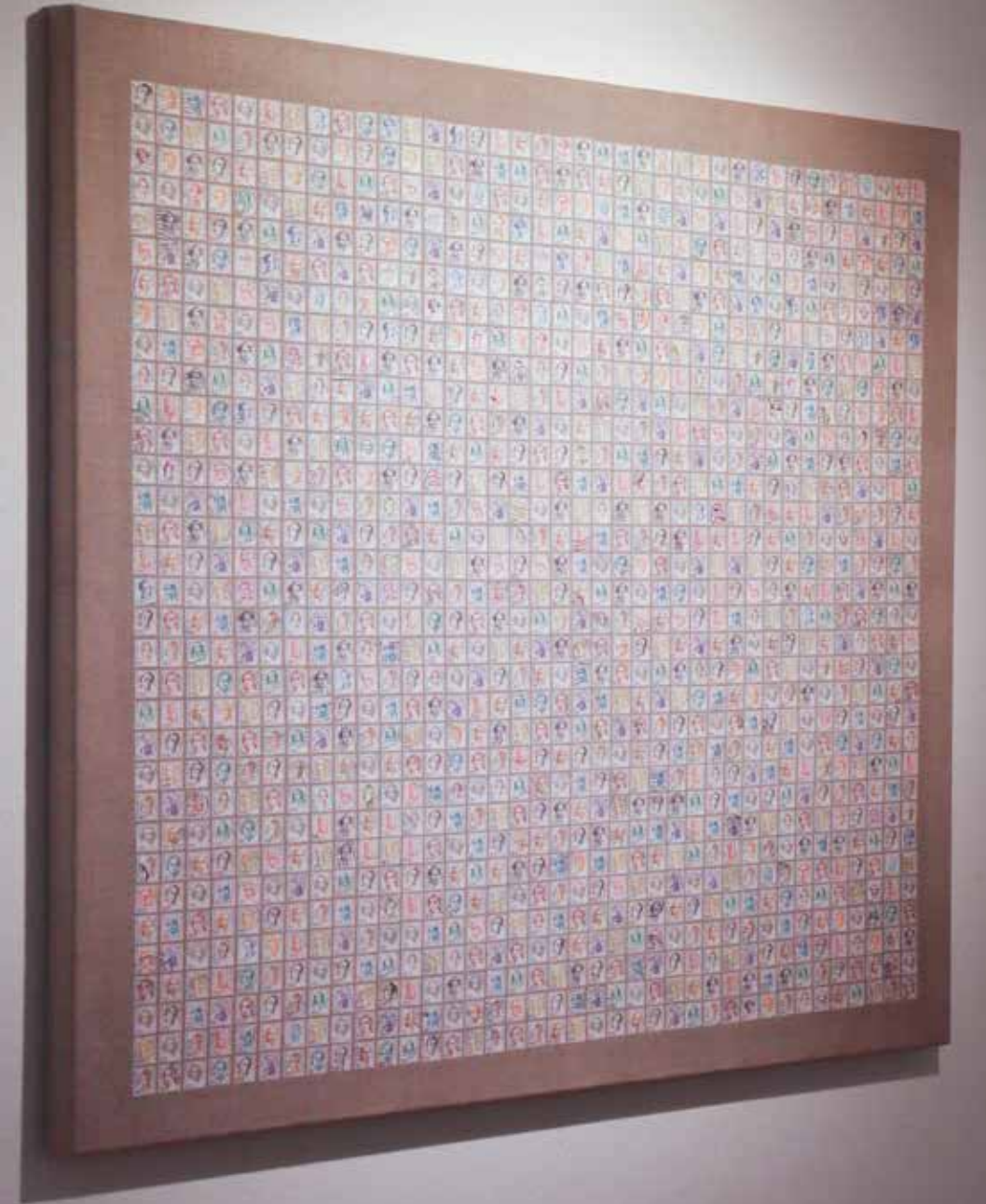
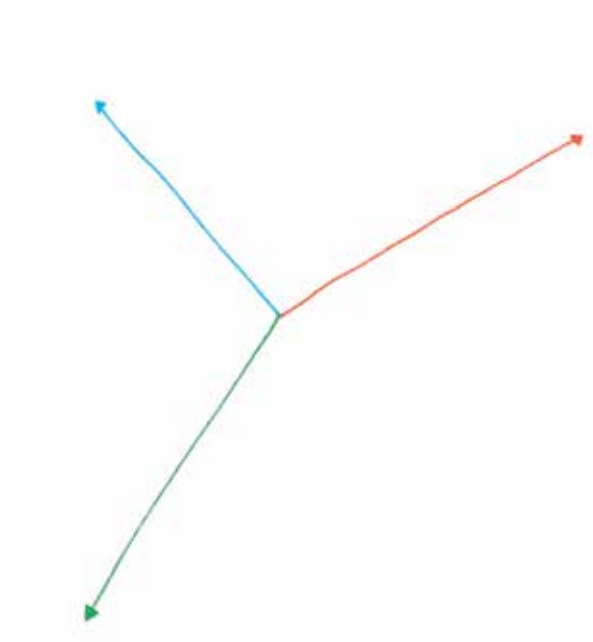
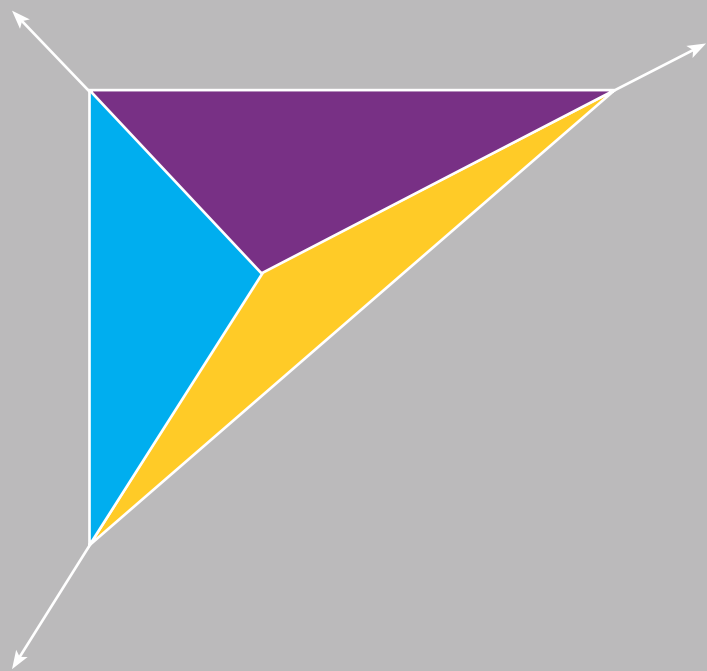


Abbildung 6:
Wimmelbild
Deutsche Frauen
110 x 110 cm
Jahr: 2014

ARBEITSBESCHREIBUNG





Denn welcher Bezug und welche Verbindung liegen zwischen uns und den Dingen, die uns umgeben? Ist in dem Ursprung der Dinge nicht theoretisch noch immer jede Möglichkeit der Nutzung immanent? Was kennzeichnet das Material als Basis und wie kann man die Imperative industrieller Artefakte so verzerren, dass alltägliche Dinge plötzlich anfangen, poetische und substantielle Geschichten über sich und uns zu erzählen?

Obwohl ich laut den meisten Verortungen immer irgendwo dazwischen sein sollte, fühlt es sich nicht so an, als würde ich zwischen den Stühlen sitzen. Im Gegenteil, ich fühle mich ziemlich wohl und zu Hause in diesem neu entstandenen Raum. Über die wiederholte Gegenüberstellung von Kunst und Design gegen „das jeweilige andere“ ist dieser Raum, diese Schnittmenge, zu meiner Heimat geworden. Für mich bleibt das Spiel mit dem Dazwischen somit Richtlinie für mein Interesse.

Die Wahl meiner Materialien ist meist Basis für meine Projekte und transportiert verschiedene Reflexionsebenen gleichzeitig. Briefmarken sind immer sowohl Kommunikationsmittel als auch Symbol bürgerlicher Sammlerpathologie, Zucker ist Rohstoff und Konsumgut und kinesiologische Tapes sind Placebo und Heilmittel. Die Ästhetik der Arbeiten orientiert sich an der konkreten Kunst und zielt auf ein gegenwärtig immer enger wirkendes Grid an Formatierungen in den Lebenswelten und Lebensentwürfen. Die Arbeiten werden zu diskursiven Kartographien, anhand deren der Betrachter immer wieder neu zur Interaktion eingeladen wird. So eröffnen die Arbeiten neue Perspektiven auf die Dinge und ihren Kontext und unseren allzu selbstverständlichen Umgang mit ihnen.

99 Dots

Unikatedition

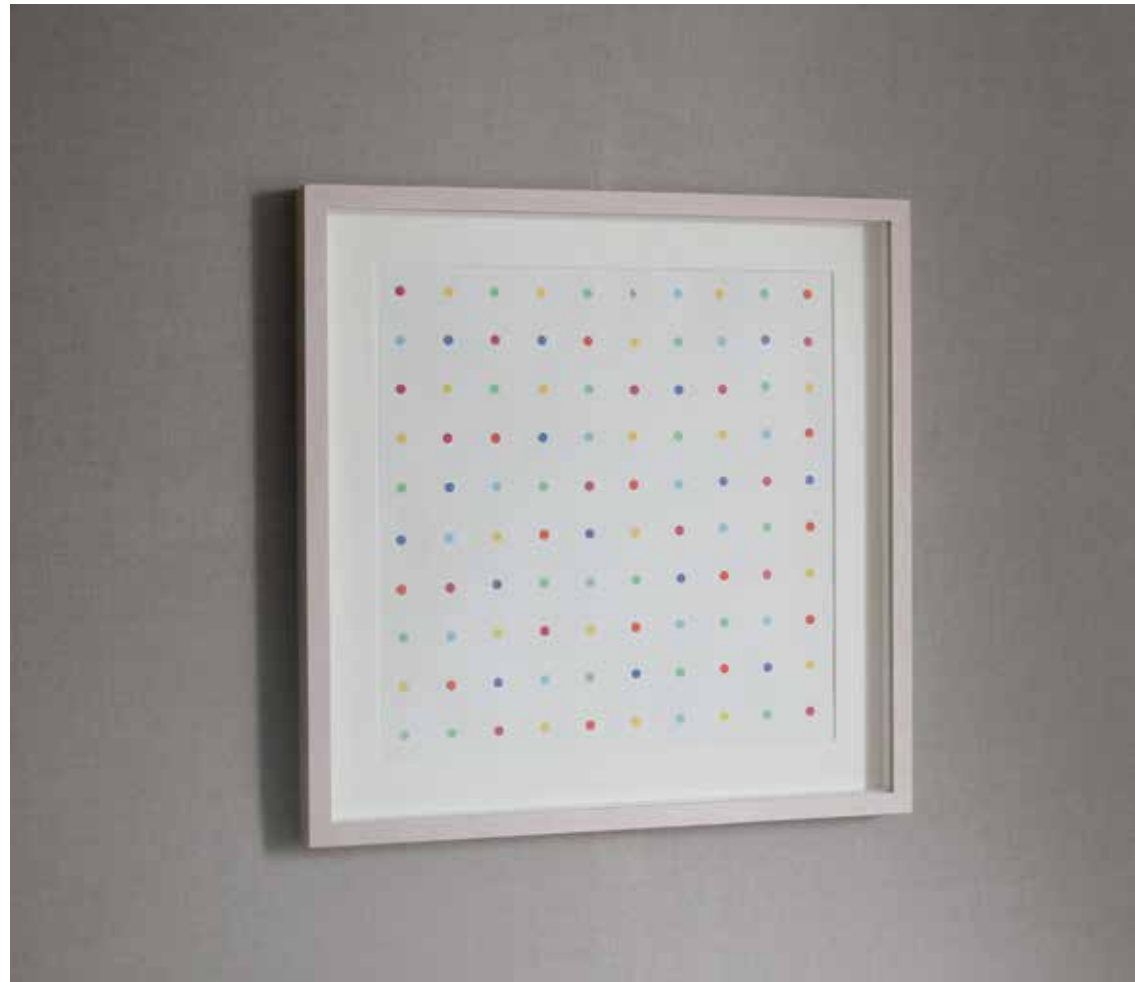


Abbildung 7: 99 Dots, colored 6/99
Material: Etiketten auf Büttenpapier, Passepartout, gerahmt
Abmessungen: 50 x 50 cm
Jahr: 2014

Die 99 Dots sind eine Unikatedition in den Varianten red, colored und white on grey. Sie bestehen aus Standard-etiketten auf Büttenpapier. Die Etiketten werden einzeln und von Hand auf das Papier aufgebracht, eine gänzliche Perfektion wird wie bei allen anderen Arbeiten durch menschliche Unschärfe ausgeschlossen. Jede Edition besitzt eine Auflage von 99 Stück plus 1 Artist Print. Jede Editionsnummer der Serie ist dabei durch das Weglassen des spezifischen Punktes definiert, an dessen Stelle die Nummer der Edition geschrieben steht (Abbildung 7, colored 6/99). Auf der nächsten Seite ist die Editionsnummer 1 abgebildet, es fehlt der erste Dot, an dessen Stelle die Nummer 1/99 steht. Der Dot mit der Nummer 100 ist bei jeder Edition für den Künstler reserviert und verbindet somit die Sammler mit dem Künstler. Das Thema der 99 Dots ist das Dazwischen des Künstlers und seiner Sammler bzw. Käufer und die Frage nach der Art dieser Beziehung, aber auch nach der Schnittmenge der Sammler untereinander. Wie wichtig sind Sammler für mich als Künstler, für meine Arbeit, wie frei bin ich im Umgang mit

dem Markt? Die Etiketten haben eine besondere Bedeutung im Kunstbetrieb, mit ihnen werden Werke als verkauft oder reserviert markiert, das Material an sich hat einen selbstreferenziellen Aspekt. Die Ästhetik der Edition 99 Dots ist ein Damien-Hirst-Zitat, der seine Sammler in einer Aktion mit über 220 neuen Werken über Sotheby's zu einem erneuten Kauf „überredet“ hat. Die Sammler haben aus Angst vor fallenden Preisen ihrer schon gekauften Werke nochmals neue Werke gekauft. Aus marktwirtschaftlicher Sicht war diese eine kraftvolle Geste des Künstlers, auch im Sinne der Emanzipation von dem Willen des Marktes, jedoch bleibt das Dazwischen des Künstlers zwischen Kunst und Markt ein spannungsvoller Raum, dem man sich als Künstler kaum entziehen kann. Wenn schon keine Ablösung möglich ist, sollte eine Beschäftigung mit den Rahmenbedingungen stattfinden; weder um alles zu verteufeln, noch um sich nach einem Markt zu richten, der Kompromisse erfordert, welche die künstlerische Position zu einer Fahne im Wind verkommen lassen. Ich für meinen Teil mache Kunst ausschließlich selbstständig, bin aber nie Künstler alleine.



Abbildung 8:
99 Dots
white on grey 1/99
50 x 50 cm
Jahr: 2014

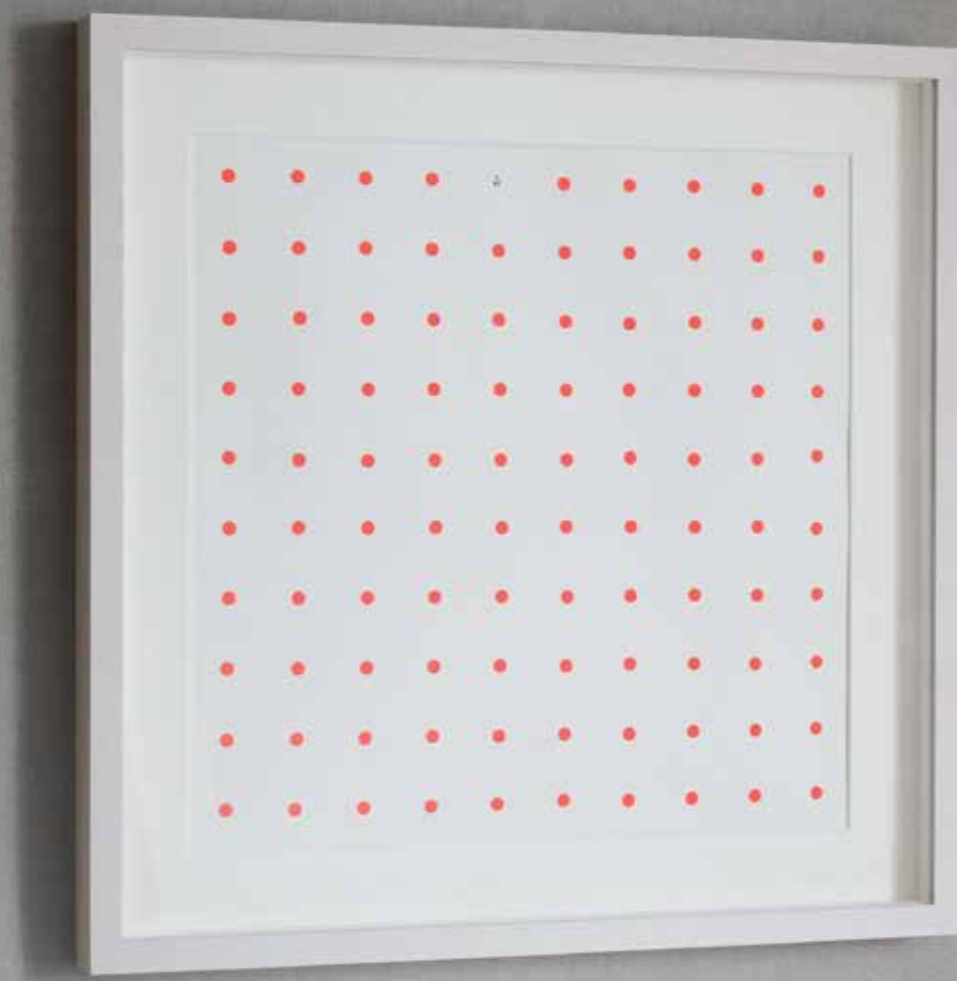


Abbildung 9:
99 Dots
red 5/99
50 x 50 cm
Jahr: 2014

Kinesio (wounded bodies)

Wandobjekte



Abbildung 10: Kinesio #2
Material: ungrundierte Leinwand, Holzrahmen, kinesiologische Tapes
Abmessungen: 110 x 110 cm
Jahr: 2014

Die neueren Arbeiten mit dem Titel *Kinesio (wounded bodies)* bestehen aus fein gewobener ungrundierter Leinwand, auf die kinesiologische Tapes aus Baumwolle in einem thermischen Prozess aufgetragen werden. Durch diesen Prozess wird das Bindemittel für die Verbindung von Leinwand und Tape aktiviert, und die Leinwand verändert und verformt sich. Die kinesiologischen Arbeiten werden somit zu einer Allegorie des menschlichen Körpers und seiner ihm innewohnenden Spannung und Energie. Die unter Spannung gebrachte Leinwand als Oberfläche definiert als Membran und Haut das Volumen des Körpers zwischen Innen und Außen. Die kinesiologischen Tapes teilen als Artefakte den Körper der Arbeiten in verschiedene Bereiche, Abschnitte und Rollen ein und bedecken ihn. Denn auch wir bedecken unsere Körper ständig mit unterschiedlichen additiven Mitteln. Nach Verletzungen wird er durch Verbände und Pflaster verbunden; permanent aber vor der Sichtbarmachung seiner Makel durch Kleidung verhüllt, wir kaschieren unsere Körper vor Blicken, und schützen sie vor äußerlichen Einwirkungen.

Auf einer abstrakteren Ebene verweisen die Arbeiten so auf die Abhängigkeit von Äußerlichkeiten wie beispielsweise dem medizinischen System oder von Produkten als Körperprothese, generell jedoch auf die Wechselwirkung von Innen und Außen. Zusätzlich visualisieren sie den gegenwärtigen Zeitgeist, in dem immer mehr Meßgeräte freiwillig auf den Körper appliziert werden, um den Körper zu regulieren und seine Effizienz zu steigern. Obwohl die Therapieform der kinesiologischen Tapes bisher den wissenschaftlichen Beweis ihrer Wirksamkeit schuldig geblieben ist, sind die Körper vieler Athleten verschiedener Disziplinen mit ihnen zugetaped. Sie sollen die Stimulation der Hautrezeptoren fördern und zu einer wellenförmigen Gewebeanhebung unter dem Band führen. Die Tapes massieren und stimulieren den Körper und aktivieren dabei seine Selbstheilungskräfte. In der Allegorie lassen die Arbeiten so Rückschlüsse auf das Kunstsystem als ein Paradoxon des wirksamen Placebos zu. Erst wenn wir an die Kraft eines Kunstwerks glauben, kann es in uns wirken und wir können mit dem Kunstobjekt interagieren, um uns neue Türen zu öffnen.

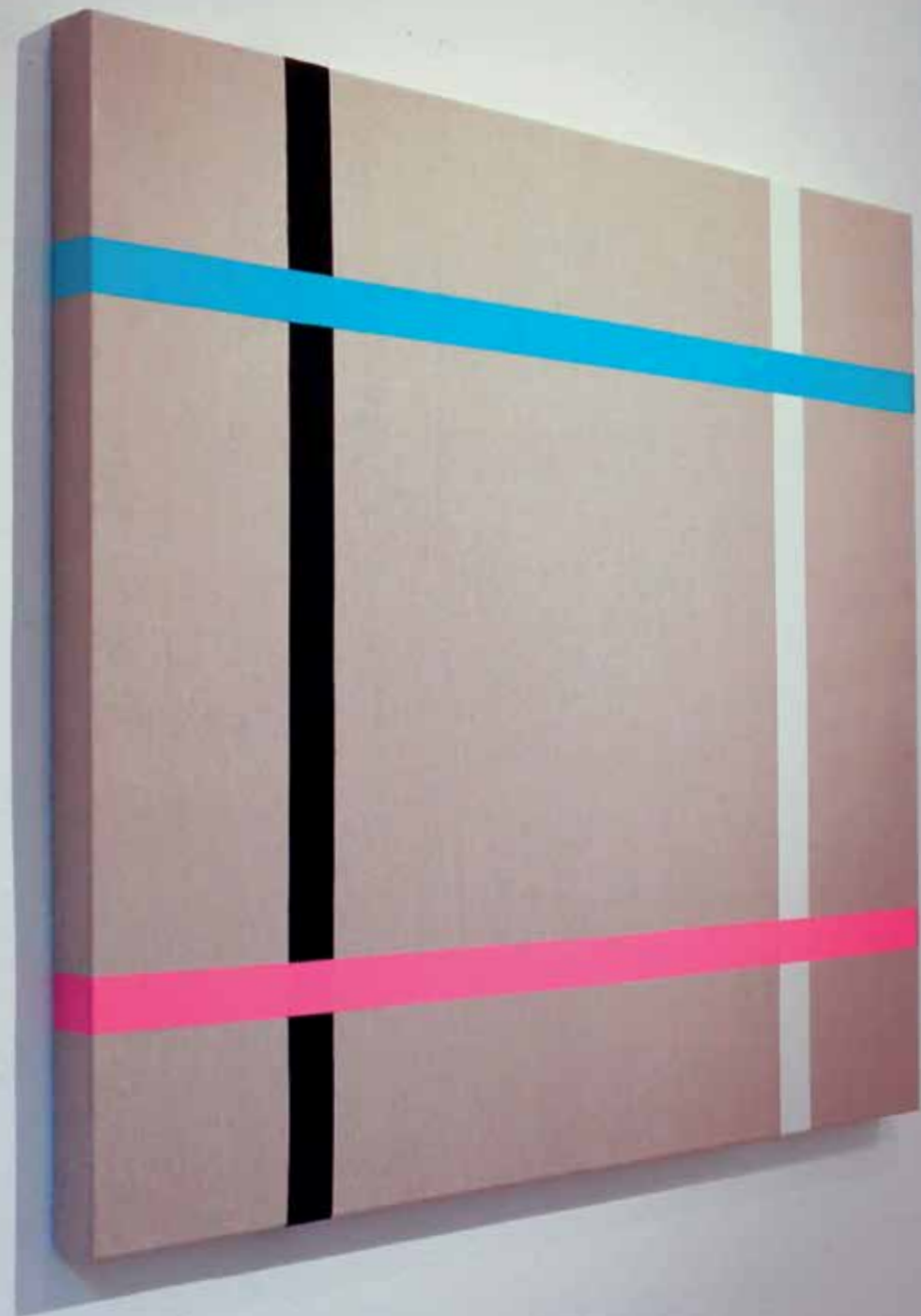


Abbildung 11:
Kinesio #2
110 x 110 cm
Jahr: 2014

Light Displays

Chromative Leuchtoobjekte



Abbildung 12: Light Display #3
Material: Buchenholz, Diarahmen, LED
Abmessungen: 75 x 110 cm
Jahr: 2012

Die *Light Displays* sind handgefertigte Leuchtoobjekte aus Buchenholz und mittelformatigen Diarahmen. Die farbig leuchtende Oberfläche besteht aus mittelformatigen Glasdiarahmen und ist eine Hommage an das Analoge. Diarahmen als anachronistische Erinnerungsspeicher haben eine spezielle Haptik und Form, die fast schon wieder visionär wirkt. Die Diarahmen sind der Ausgangspunkt für ein dynamisches und spezielles Lichtspiel mit komplexen Farbmustern. Die quadratischen Farbmuster werden analog und optisch in den *Light Displays* erzeugt und sind Gegenentwurf zur totalen Simulation eines gewöhnlichen Displays. Die *Light Displays* sind spannende und komplexe Mood Lights für vielschichtige Stimmungen; sie sind nicht auf den Wechsel zwischen drei Farben beschränkt wie industriell gefertigte Produkte. Die in den Diarahmen sitzende Filterebene differenziert das Licht sehr stark und generiert einen Farbraum, was viele Vorteile gegenüber einseitigen und engen Lichtspektren hat. Einzelne Filter reagieren chromatisch auf das sich verändernde Lichtspektrum hinter der

Filterebene. Wenn Filter chromatisch reagieren, absorbieren sie einen bestimmten Teil des Lichtspektrums und verändern somit die ausgestrahlte Farbe, bleiben aber immer im harmonischen Kontext zu den anderen Filtern und Farben. So entsteht ein Farbspiel, das die LED-Technologie mit analogen Filtern auf eine neue ästhetische Ebene hebt. Der Betrachter kann verschiedene Lichtszenarien an seine Stimmung über eine Touch-Fernbedienung oder via WLAN anpassen, das *Light Display* alleine wirken lassen oder mit anderen Lichtquellen mischen. Die *Light Displays* können sowohl an der Wand aufgehängt als auch im Raum frei aufgestellt werden, und in verschiedenen Formaten auf bestimmte Raum- und Lichtsituationen abgestimmt werden. Mit den *Light Displays* wurde ich zu der Nachwuchsausstellung „New Talent“ des *International Design Festivals* nach Berlin eingeladen. Ein genaues Bild der Funktion der *Light Displays* kann man sich bei einer Übernachtung in dem Design-Hostel „die wohngemeinschaft“ in Köln im sogenannten *cube room* machen, oder im Internet auf www.fabiangatermann.com.



Abbildung 13:
Light Display #1
250 x 150 cm
Jahr: 2012

Marc Peschke: **Schwingen, Schwanken und Schaukeln.**

Die visionäre Designkunst von **Fabian Gatermann**

Kunst
u n d
D e s i g n ,
das ist ein
Monsterantago-
nismus, ein höchst
aktuelles Megathema mit
Tendenz zum Hyperdiskurs.
Wie anfangen? Wo anfangen?
Vielleicht mit der schlichten
Erkenntnis: Die Grenzen zwischen
Design und Kunst sind poröser geworden.
Künstler und Designer sind heute
gleichermaßen daran interessiert, gesell-
schaftliche Prozesse mitzugestalten. Im gleichen
Maße, wie Design irgendwie „alles“ geworden
ist, wie es sich zunehmend anfühlt, ein Leben im
Designer-Park zu führen, wie das Leben selbst zu Design
wird (und umgekehrt), im gleichen Maße ist es bedeutsam
geworden, wie sich die Kunst zum Design verhält. Design ist
heute oft so süß und klebrig wie ein Fruchtgummi. Design erzeugt
totale Simulation. Wer hätte es vor wenigen Jahren etwa für möglich
gehalten, dass Begriffe wie „Body-Design“, „Gen-Design“ oder „Food-
Design“ heute beinahe zur Alltagssprache gehören? Und doch neigt
sich die Kunst immer wieder zum Design, leckt an der vermeintlichen Oberfläche,
sucht die Nische, das „Dazwischen“, das „Inter Esse“ wie Prof. Dr. Michael Erhoff

im Vor-
dieser Publika-
hat. „Meine Arbeiten
Kunst und Design und
Zwischenräume sichtbar“,
über sein Werk. Dieses Schwin-
Schaukeln von der einen in die andere Richtung, ist
für seine Arbeit essentiell. Und auch wenn jede Kunst
den Betrachter stets mit zum Thema macht,
so doch hier in besonderem Maße:
Gatermann treibt gerne ein listiges Spiel
mit dem Betrachter, indem er den
Nützlichkeits-Gedanken von
Design ad absurdum führt.
Wie etwa bei seinem essbaren Stuhl
aus Zucker, dem „sugarchair“, den Gater-
mann in der Formensprache der Konkreten Kunst
geschaffen hat, jener künstlerischen Bewegung, die in den
30er-Jahren von Theo van Doesburg und später von Max Bill vor
allem für Hervorbringungen der Malerei und Skulptur ge-
prägt wurde. „Konkrete Kunst“ heißt im Kern: Kunst, die
keine Geschichte erzählt, die zurückgeworfen ist auf ihre
eigene, schlichte Präsenz, die nur von sich selbst er-
zählt. Doch Gatermanns Stuhl ist anders. Er
erzählt nämlich so einiges, wenn
man ihm l a u s c h t .

Er erzählt von sozialen, politischen Sachverhalten, von Rohstoffen, Ressourcen und Konsum, stellt die Frage, welche Aufgabe Design heute hat, reflektiert über die Grenzen des Wachstums. Auch um Geometrie geht es in Gatermanns Arbeiten, um Strukturen und Farben, um die Umdeutung von Materialien, wie etwa in seinen Wimmelbildern, die er aus Briefmarken fertigt. Seine Briefmarkenbilder sind für Gatermann eine Visualisierung, eine Art Kartographie von verschiedenen gegenwärtigen Zusammenhängen. Sie spielen auf das Thema der Globalisierung an, auf Individualitätsansprüche und ihre Verwirklichungen. Und Gatermann stellt ganz phantastische Fragen, wenn er über seine Kunst spricht: „Wie würde sich der Zwischenraum zwischen den Briefmarken verändern, wenn wir die Kommunikation der Briefe für die Marken mitdenken würden?“ Oder seine Leuchtkästen, die „Light Displays“ aus von LEDs hinterleuchteten, mittelformatigen Diarahmen. Bei den Leuchtkästen ist es die verschiedenfarbige Folie, die das Licht absorbiert und zu einem hinreißend-atmosphärischen Farbspiel moduliert, das die Benutzer mittels Fernbedienung steuern können. Raumgestaltung. Lichtkunst. Installation. Das Schöne an diesen Arbeiten ist, dass sich die Kategorien auflösen. Ganze Räume mit Möbeln und interaktiven Kunstwerken hat Gatermann schon in diesem Sinn gestaltet, wie etwa den „cube room“ im Design-Hostel „die wohngemeinschaft“ in Köln. „Meine Arbeiten sollen als diskursive Denkmodelle dienen“, sagt Gatermann, der sich auf den ganzheitlichen Anspruch des Bauhauses, des Konstruktivismus und von De Stijl gleichermaßen bezieht – den er auch in seiner neuen Werkgruppe der „wounded bodies“ einlöst. Mit kinesologischen Tapes bearbeitet Gatermann die Leinwand.

D a s Ergebnis ist schönste, abstrakte Kunst, die als Allegorie aber ebenso auf den Kunstmarkt verweist. Als „eine Art Paradoxon des wirksamen Placebos“, so Gatermann. Design und Kunst. Kunst und Design – was lange als Paradoxon galt, als Antagonismus, trennt heute immer öfter keine Mauer mehr. Künstler wie Tobias Rehberger sind für Rauminszenierungen bekannt geworden, die vor wenigen Dekaden noch kaum der Sphäre der Kunst, sondern eher dem Interieur-Design zugeordnet worden wären. „Es gibt keinen Unterschied, den man von außen feststellbar machen muss“, so Rehberger über die verschwimmenden Identitäten von Kunst und Design, die so neu freilich nicht sind. Schon zu Zeiten der Avantgarde des frühen 20. Jahrhunderts wurde emsig an der Vereinigung der Künste gefeilt. Anders als viele seiner Zeitgenossen leitet den jungen Künstler-Designer Gatermann ein sozialer Impuls, der sehr direkt an die Ideen der Avantgardekunst anknüpft. In seinen Arbeiten steckt ein utopischer Zug, eine Kritik am Bestehenden, die Zukunftsprojektion einer besseren Alternative. Doch wie anfangen? Wo anfangen? Gatermanns Werke zeichnen sich durch eine heute ungewöhnliche Ganzheitlichkeit aus: Er flaniert durch Kunst, Design, Politik, schafft ein gemeinsames Band und steht hiermit in einer bedeutsamen Design-Tradition seit Bauhaus und Ulmer Schule. Hinter vielen seiner Arbeiten steht der Wunsch, dass Gestaltung, dass Kunst stärkeren Einfluss ausüben sollte – in die Gesellschaft hinein. Gatermann glaubt an die formende Kraft von Kunst und Design – und macht sich auf die Suche: in den subtilen Zwischenräumen.

Schleifbilder *Abrasionobjekte*

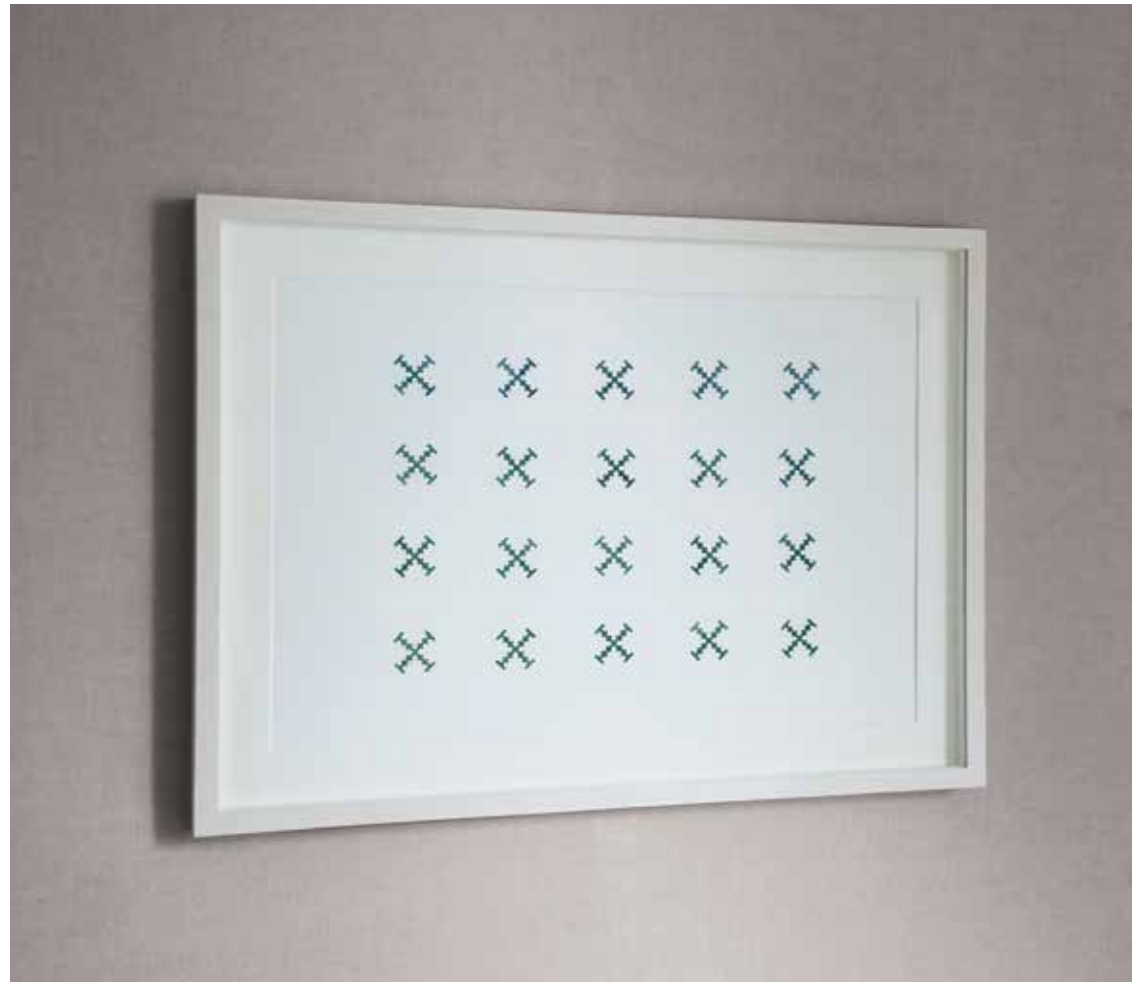


Abbildung 14: Schleifbild: Plan Voisin aus Max Joseph
Material: Schleifpapier, Lasercut, gerahmt
Abmessungen: 50 x 70 cm
Jahr: 2014

Schleifbilder sind Arbeiten, die aus industriellem Schleifpapier unterschiedlicher Körnung bestehen. Auf den *Schleifbildern* ist Materie von abgeschliffenen Gegenständen gespeichert und versiegelt. Durch die Abrasion des sich bewegenden Schleifpapiers bleiben die Partikel von unterschiedlichen Objekten auf dem Schleifpapier hängen. Theoretisch sind alle existierenden Objekte und Körper schleifbar, das Schleifbild entsteht somit zwischen Zufall und einem kontrollierten Prozess. Schleifpapier ist ein unglaublich vielschichtiger Werkstoff: Ein sich selbst verschleißendes Produktionsmittel, das in der Lage ist, Materie langfristig zu speichern, wird zu einem einzigartigen Bildträger umfunktioniert. Schleifpapier funktioniert primär über Bewegung des Papiers über das Objekt und kann weitere Aspekte zu den Tradierungstechniken Frottage, Assemblage, Photographie und Malerei hinzufügen. Durch das Schleifpapier werden die abgeschliffenen Objekte transformiert und auf das Papier transportiert. Bevorzugt schleife ich ikonographische Architektur, Sehenswürdigkeiten oder Monumente ab. Dies führt zu einer

Differenzierung der Wahrnehmung von Stadt und Raum und macht mir die Objekte so auf eine neue Weise habhaft. Das Abschleifen ist Gegenentwurf zur Akzeptanz von Planung, die selbst Orte sozialer Zusammenkunft nach bürokratischen Vorstellungen gestalten will. Kunst und Lebensraum entstehen aber doch gerade aus dem (industriellen) „Abfall“ und aus der Vermeidung von Nützlichkeit und Planung, was wir erst erfahren, wenn wir nach einer Ablösung aus den eingeschliffenen Verwertungslogiken suchen. Durch den Lasercut und das collagierte Schleifpapier kann eine Neuverortung und Neuarrangierung der Stadt nach architekturgeschichtlichen Modellen (Bsp. Le Corbusier, Plan Voisin) aus der Moderne geschaffen werden, welche die Frage nach Planung und dem „richtigen“ Leben wieder neu stellen. Das arrangierte Schleifpapier hebt die abgebildete Stadt auf eine Ebene der Kartographie, der Idee, der Hypothese und der Utopie. Monumente werden durch den Kunstprozess zu Hochhäusern, Kirchen zu einem Allgemeingut und ich zum Zwi-schennutzer für das Grundstück am See.



Abbildung 15:
Schleifbild:
Detail Lasercut
Plan Voisin aus der
Theatinerkirche
Jahr: 2014

Interactives

Interagierende Objekte



Abbildung 16: Artmatrix
Material: Ahorn lasiert, Maker, Leinwand
Abmessungen: 150 x 300 cm
Jahr: 2012

Unter den *Interactives* sind Arbeiten zusammengefasst, mit denen entweder der Betrachter oder Naturphänomene auf eine spezielle Art interagieren. Die Abbildung 16 zeigt eine 3 Meter breite und eineinhalb Meter hohe Holzmatrix mit grundiertem Leinen, welche sich im *cube room*, einem Konzeptraum im Design-Hostel „die wohngemeinschaft“ in Köln, befindet. Innerhalb der Kästchen oder Pixel können die Gäste und Besucher ein Feld farbig ausmalen und so nach und nach ein einzigartiges interaktives Kunstwerk gestalten. Die Felder verbinden somit Menschen, die aus unterschiedlichen Ländern über dieses Zimmer gereist sind. Die Menschen werden zu einem Teil des Ganzen, ihre Unterschiede sind im Sinne der Farbe so codiert, dass sie zwar als Unterschiede kenntlich sind, jedoch als Ganzes beim Betrachter eine Harmonie erzeugen. Das Werk wird zu einem Zwischenraum zwischen den Menschen, die alle zu unterschiedlichen Zeiten am selben Platz waren und speichert diese Verbindung. Der *cube room* des fiktiven Bewohners *Ruben* ist zusätzlich mit *Wimmelbildern* und einem großen *Light*

Display ausgestattet und ist über „die wohngemeinschaft“ buchbar. Für die interaktiven Projekte am *Parque del Sol Festival* in St. Pölten und für das Kunst-am-Bau-Konzept für den Bürokomplex „*Neue Balan*“ in München wurde die Bewegung der Sonne mit Lenkspiegeln und Interferenzfiltern kombiniert. Diese speziellen optischen Farbfilter spalten das eingehende Licht in jeweils zwei unterschiedliche Lichtspektren auf, von denen sie ein Spektrum reflektieren und ein Spektrum durchlassen. So entsteht aus dem Sonnenlicht beispielsweise eine rosa Reflexion mit grüner Transmission oder eine gelbe Reflexion mit blauer Transmission. Kombiniert man die Reflexionen und Transmissionen untereinander, vervielfältigen sich die Effekte der additiven Farbmischung zu neuen Farben und Effekten. Bei der 15 Meter hohen Fassade des „*Neue Balan*“-Komplexes wird die Bewegung der Sonne mithilfe eines Heliostaten und eines beweglichen Lenkspiegels über den Tag geführt und verstärkt. In der Nacht wird der Heliostat durch Kunstlicht beleuchtet, das Kunstwerk bleibt so durch den Lenkspiegel weiter in Bewegung.



Abbildung 17:
Fassadenkonzept
Neue Balan
Interferenzglas
Jahr: 2014

FABIAN GATERMANN MÜNCHEN 1984

B. A. Kommunikationswissenschaften, Wien (Universität)
M. Sc. in Design, Wirtschaft und Ingenieurwissenschaften
Köln (KISD), Gummersbach (FH) und Curitiba (Universidade)

2 0 1 4

Summerbreeze Ausstellung, 30works gallery, Köln
Katalogförderung Kastner AG Medienhaus, Wolnzach
Kunstförderung Alfred Ritter Sport GmbH & Co.
Katalogförderung der LfA Förderbank Bayern, München
ausgewählte Arbeiten in der Foxx Galerie, Zürich
Publikationen: Financial Times London und Businessweek NY

2 0 1 3

Green Onions Ausstellung, 30works gallery, Köln
DMY International Design Festival „New Talent“ Berlin
Einzelausstellung bei Alexander Schlicht, München
Award 100 Big Ideas Interior Magazine New York
Publikationen: Just Kidding Furniture Book Honkong, I-feng
Furniture Book China, Fernsehbeiträge: WDR 2, Eins Weiter
ausgewählte Arbeiten bei der Design gallery rauminhalt, Wien

2 0 1 2

Ausstellung auf der Cologne Art Fair
BLOOM Award by Warsteiner Köln, Ausstellung
und Präsentation auf der Biennale Köln als „New Talent“
Core77 2012 Design Award, Publikationen:
Süddeutsche Zeitung Magazin, Stuttgarter Zeitung
Kölner Stadtanzeiger, Notcot, Tracey Tee, Schöner Wohnen
Plaza Magazine, Nylon Magazine, Wear Magazine, u. a.

v i t a

k o n t a k t

G A L E R I E N

30works gallery, Antwerpener Str. 42, Köln

info@30works.de, +49 (0) 221 57 00 250

Design gallery rauminhalt, Schleifmühlgasse 13, Wien

design@rauminhalt.com, +43 (0) 650 409 98 92

Foxx Galerie, Rindermarkt 13, Zürich

popart@foxxgalerie.com, +41 (0) 44 261 88 61

Galerie Stefan Vogdt, Kurfürstenstraße 5, München

info@galerie-vogdt.de, +49 (0) 89 271 68 57

Schlichtes Design, Georgenstraße 70, München

info@schlicht-designmoebel.de +49 (0) 89 27 77 40 60

I N T E R N E T

website: www.fabiangatermann.com

email: hello@fabiangatermann.com

facebook: [fabiangatermannworks](https://www.facebook.com/fabiangatermannworks)

sugarchair: www.sugarchair.com

pieter brenner: www.pieterbrenner.com

project burnout: www.projectburnout.com

design hostel: www.hostel-wohngemeinschaft.de

2 0 1 4

D A N K E
F Ü R E U R E
U N T E R S T Ü T Z U N G
U N D E U E R
V E R T R A U E N !

FABIAN GATTERMANN INTERSESS