Foto: Michèle Buschi

PROGRAMMIERTE PREZIOSEN

Einst Archäologin, versteht sich Consuelo Keller heute als digitale Handwerkerin: Sie formt auf der Spielwiese der Software skulpturalen Schmuck, 3D-gedruckt und handverfeinert. Gerade tüftelt sie mit Material, das von Hand schwer zu bearbeiten wäre.

TEXT DANIELA DAMBACH | **FOTO** ZVG

Im ersten Moment klingt es abwegig, dass Sie als Archäologin beim 3D-Schmuckdesign gelandet sind – und im zweiten?
Als Archäologin beschäftigte ich mich intensiv mit der Kultur der Antike und rekonstruierte Geschichte; ich grub Menschen gemachte Artefakte aus der Erde aus, säuberte, vermass und beschrieb sie präzise. Daraus habe ich Erkenntnisse gewonnen über die Menschen, die sie getragen, getauscht oder in das Grab mitgenommen haben. Computercodes sind eine sehr mächtige Sprache der Gegenwart. Um kulturelle Artefakte zu fertigen, welche die heutige Zeit repräsentieren, liegt es nahe, sich damit zu befassen.

Was ist unter «digitale Handwerkerin» zu verstehen?
Ich erkunde Gebiete wie kreatives Programmieren, parametrisches Design sowie digitale Herstellungstechniken. Diese Verfahren verbinde ich sowohl mit handwerklichen Techniken als auch mit traditionellen Materialien. Daraus habe ich meinen Label-Namen abgeleitet: Eine Kombination des lateinischen Wortes «Digitus»; «Finger» – und des altgriechischen Wortes «Morphé»; «Form».

Inwiefern setzt Ihnen die intelligente Technik kreative Grenzen?
Die digitale Technik erweitert meinen Freiraum als Gestalterin um eine grosse Spielwiese, die ich mit Spass auskundschafte. Es ist spannend zu beobachten, wie aus exakten, unverrückbaren Aneinanderreihungen von digitalen Nullen und Einsen Materie entsteht. Ich habe die freie Wahl, welche vorhandenen Mittel ich nutze – wie seit jeher alle Künstler.

Drohen Maschinen den designenden Menschen dereinst zu ersetzen?
Technologien sind nicht per se «gut» oder «böse», es kommt auf deren Einsatz an. Ich erachte die digitalen Entwurfs- und Produktionswerkzeuge nicht als «bedrohlich», sondern lerne, sie zu verstehen und zu meinem Vorteil zu nutzen. Technologien sind nur so gut, wie sie die Menschen zu kreieren und zu gebrauchen wissen. Durch parametrisches Arbeiten kann ich in kurzer Zeit eine grosse Anzahl Varianten entwerfen, verwerfen und testen. Was Handwerker bereits vor Jahrhunderten getan haben, tue ich auch, aber dank digitalen Tools umfassender, effizienter und facettenreicher.

Wie viel «Mensch» und wie viel «Maschine» steckt in Ihren Designs?
Es ist eine enge Zusammenarbeit, bei der die Maschine das übernimmt, was sie besser kann als der Mensch – und umgekehrt. Beispielsweise kann der Computer schnell rechnen, doch nur die Hand vermag zu beurteilen, ob eine Stelle zu rau ist. Ich steuere als Mensch jeden Schritt: Wie beim Zeichnen jeder Strich, ist auch beim Coding jede Zeile ein Gestaltungsentscheid.

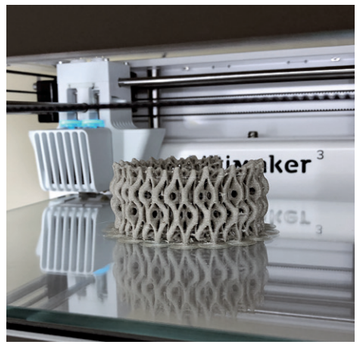
Wie einzigartig ist Schmuck überhaupt, der «beliebig» ausdruckbar ist?
Auch konventionell gefertigter Schmuck ist im Grunde «beliebig» reproduzierbar, denkt man nur an die traditionelle Gusstechnik. Es entstehen Unikate, weil ich nach dem Druckprozess zig Schritte von Hand vollführe. Zudem lassen sich die Zugriffsrechte auf Vorlagen einschränken oder bewusst «Zufallsfehler» im Form-Code einbauen.

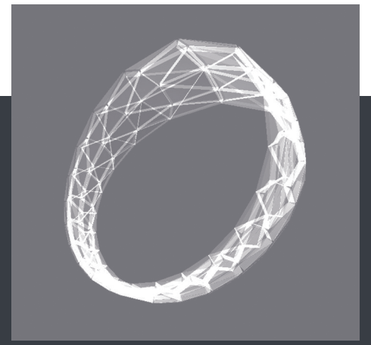
Inwiefern beeinflusst der technische Fortschritt Ihre Arbeit?
Ein spannender, aber herausfordernder Aspekt ist, dass es gefühlt täglich neue Materialien, Maschinen und Softwares gibt. Einerseits will ich auf dem aktuellen Stand bleiben und Neues auszuprobieren, andererseits konzentriere ich mich auf ausgewählte Tools und Materialien, um mich darin zu vertiefen.

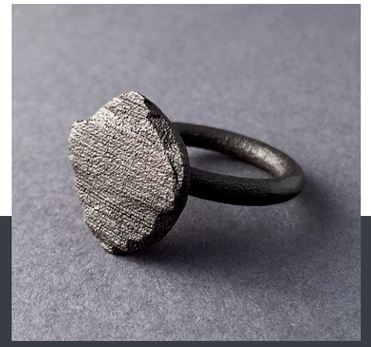
Woran tüfteln Sie derzeit?
Ich erforsche gerade den Direktdruck mit Titan, ein Werkstoff, der von Hand schwer zu bearbeiten ist, aber Eigenschaften wie Leichtigkeit und Formstabilität besitzt, die für Schmuck vorteilhaft sind. Ich plane, diesen Winter eine limitierte Kollektion aus diesem biokompatiblen Metall zu lancieren.

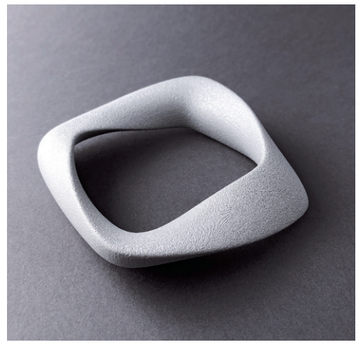
«MITTELS HANDWERK UND DIGITALEM WERKZEUG WIDME ICH MICH DER FORM.»

Consuelo Keller









Aus Nullen und Einsen entsteht Schmuck: Consuelo Keller macht sich die Programmiersprache zunutze, um 3D-gedruckte Colliers, Armschmuck und Ohrringe aus unterschiedlichen Materialien zu kreieren. digimorphe.com