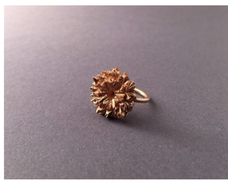
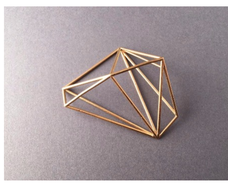
## An der Maker Faire: [ digimorphé ]

Dein eigener Schmuck drucken? Das macht Consuelo Keller mit ihrem Label [ digimorphé ]. An der Maker Faire zeigt sie ihre Schmuckstücke und hier verrät sie ihre Faszination für das digitale Handwerk:

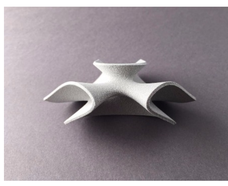
**Ron: Wie hast du angefangen als Maker?**
Consuelo: Mein Eintrittstor war die Open Source Programmiersprache Processing, die ursprünglich am MIT entwickelt wurde, um insbesondere visuell orientierten Menschen wie Designern und Künstlern den Zugang zur Welt der Programmierung zu erleichtern. 2011 und 2012 habe ich dann den Master of Advanced Studies in Interaction Design in Lugano absolviert, wo u.a. Massimo Banzi lehrte, der Mitbegründer der Arduino Physical Computing Plattform und einer der Begründer der Maker Bewegung.



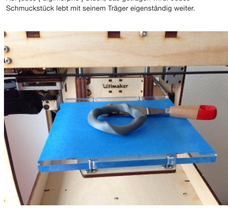


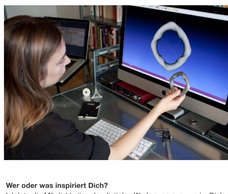
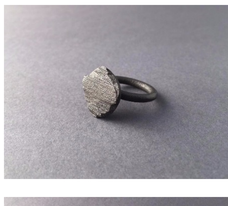
**Was fasziniert dich an der Maker- / DIY-Szene?**
Die offene und heterogene Community von Leuten aus allen Ecken der Welt, die sich online austauschen oder sich lokal z.B. in FabLabs treffen und vernetzen.

**Woran arbeitest du gerade?**
Ich arbeite kontinuierlich daran, mein Label [ digimorphé ] weiter zu entwickeln und bekannt zu machen. Auch muss ich in unterschiedlichen Bereichen stets auf dem neusten Stand sein: Als „digitale Handwerkerin" ändern sich wegen der rasanten Entwicklung im Bereich Software und Hardware meine Werkzeuge sehr schnell, und dauernd kommen neue Materialien und Herstellungsprozesse hinzu.



**Auf welche Arbeiten bist du besonders stolz?**
Auf jedes [ digimorphé ] Stück, das getragen wird. Jedes Schmuckstück lebt mit seinem Träger eigenständig weiter.






**Wer oder was inspiriert Dich?**
Ich lote die Möglichkeiten der digitalen Werkzeuge aus, um im Dialog mit unterschiedlichen Materialien Schmuck herzustellen. Auch erkunde ich Gebiete wie kreatives Programmieren, parametrisches Design sowie digitale Herstellungstechniken wie 3D Druck, und verbinde diese Verfahren mit handwerklichen Praktiken. Besonders interessiere ich mich für das Programmieren als Entwurfsinstrument, sowie für das Spannungsfeld, das entsteht, wenn Aneinanderreihungen von digitalen Nullen und Einsen zu Materie werden.