

D

IE DIGITALTECHNIK
VERSpricht eine schnellere und
effizientere Zukunft, aber wird es
auch eine schönere? Die preisgekrönte
Goldschmiedin **SILVIA WEIDENBACH**
führt das Handwerk in eine Zukunft,
die alles andere als binär ist

FOTOS: SYLVAIN DELEU



AUF DEM MARKT

Silvia Weidenbachs Kollektion *Granny's Chips*: verspielte Broschen aus qualitativ hochwertigem Nylon und Halbedelsteinen, eine Kombination aus 3D-Druckverfahren und klassischer Handwerkskunst

„Digitale Technologien haben die kreative Toolbox von Designern grundlegend verändert“

SILVIA WEIDENBACH, Gastdozentin am Royal College of Art in London und Gewinnerin des Best New Design Award beim Goldsmiths' Fair 2015

Als MA-Studentin am Royal College of Art in London hörte ich zum ersten Mal von sogenannten Additiven Herstellungsverfahren, besser bekannt als 3D-Druck. Ich kann nicht behaupten, dass ich sofort begeistert war. Ich habe das Goldschmiedehandwerk auf dem klassischen Weg gelernt, in einer langen Lehre in der Werkstatt eines Silberschmieds. Ich habe gelernt, etwas mit meinen Händen zu schaffen, nicht aus der Distanz über einen dritten Beteiligten und einen Computerbildschirm. Ich war skeptisch, aber im Rückblick hatte ich die Rolle der Digitaltechnik im kreativen Prozess missverstanden.

Die Wende kam mit der Einführung einer weiteren neuen Technologie, die vielleicht weniger bekannt ist. Der sogenannte "haptische Arm" war ein gestalterisches Werkzeug, das den klassischen Prozess des Zeichnens von Entwürfen mit der digitalen, virtuellen Umgebung verband. Damit war es möglich, mit einer erstaunlichen taktilen Präzision an digitalen Modellen zu arbeiten; es fühlte sich an, als würde man mit den Händen durch weichen Ton fahren, wie von Hand konnte man genaue 3D-Modelle herstellen. Mit diesem Arm ließen sich winzige Komponenten vergrößern, verkleinern und neu gestalten, ohne ihre vorherige Gestalt zu zerstören. Da begriff ich, dass die Digitaltechnik nicht nur bleiben, sondern auch grundlegend verändern würde, was heute im Schmuckdesign möglich ist – und letztlich auch die Rolle des Schmucks.

2015 machte ich mich an ein ironisches Projekt, das ich *Granny's Chips* nannte, Königin Elizabeths Kosename für die Brosche ihrer Großmutter. Sie besteht aus zwei sehr großen Teilen des Cullinan-Diamanten – mit 3106 Karat ist er der größte Diamant, der je gefunden wurde. Die Grundstrukturen meiner *Granny's Chips*-Broschen wurden mit dem haptischen Arm designt und aus Nylon mit einem 3D-Drucker

hergestellt. Am Ende wurden die Stücke mit der „klassischen Handwerkskunst“ fertiggestellt: Von Hand wurde Farbe aufgetragen, und andere Materialien wie Silber und Diamanten wurden hinzugefügt.

Aber das digitale Element des Prozesses war für mich letztlich ausschlaggebend, um den künstlerischen Ausdruck zu realisieren, den ich gesucht hatte. Übrigens ist es keineswegs so, dass ich die Einzige bin, die diese neuen Techniken nutzt. Digitale Technologien haben die kreative Toolbox von Designern grundlegend verändert, haben unmittelbar beeinflusst, wie wir heute Schmuck entwerfen und herstellen. Und es hat auch den Umfang dessen erweitert, was Schmuck tun oder sein kann. Wir überschreiten die Grenze zwischen analogem und digitalem Design und erkunden gleichzeitig, wie Prozesse in beidem kombiniert werden können.

Komplexe und detailgenaue Schmuckstücke herzustellen, bleibt eine der anspruchsvollsten Formen der traditionellen Handwerkskunst, deshalb stellen die Technologien, die wir jetzt verwerten können, einen großen Sprung nach vorn dar. Darüber hinaus haben sogenannte „Digital Wearables“ wie VR-Brillen und Smartwatches ihre eigene Ästhetik und stehen für eine zunehmende Erweiterung unserer natürlichen Fähigkeiten.

Digital Wearables steigern nicht nur, was uns als Spezies einzigartig macht, sondern sie dienen uns auch in sozialer, kommunikativer Hinsicht. Mit anderen Worten: Schmuck wird heute eine Form der Kommunikation, angetrieben von den Möglichkeiten, die wir haben, um neue Interaktionen zwischen Design, Material und Bestimmung zu schaffen.

Zahlreiche neugierige und visionäre Designer sind internationale Vorreiter dieser Bewegung. Der Künstler Daniel Kruger verwendet eine ganze Palette interessanter →



KUNST AUS MATERIALMIX: 3D-Modelle geben den Künstlern völlige Freiheit, mit Materialien zu experimentieren. Links: Silvia Weidenbachs *Made to treasure and pleasure*-Anhänger aus Nylon. Oben: Dorry Hsus *Touch the invisible*-Ring aus Silber

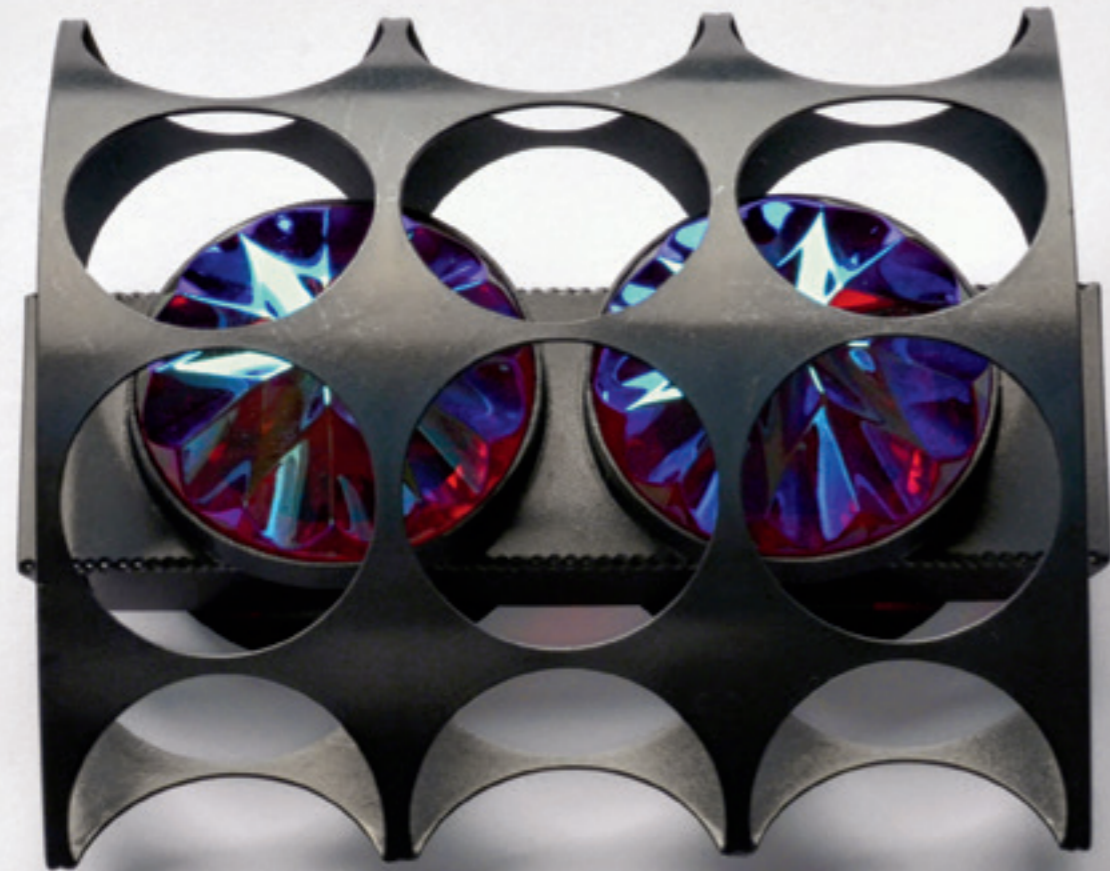


FOTOS: UDO W. BEIER, PR (3)

SCHRANKENLOS: Daniel Krugers Anhänger (oben) und Norman Webers Broschen (rechts) sind Beispiele dafür, wie heutige Designer mit Formen, Strukturen und Materialien experimentieren

GEGENSÄTZE ZIEHEN SICH AN:

Der Designer Norman Weber auf der Gratwanderung zwischen Klassik und Moderne. Er verwendet traditionelle High-End-Materialien wie Edelsteine in Kombination mit synthetischen Komponenten aus Plastik oder Nylon, wie bei dieser Brosche



„Selbst in einer Zeit der 3D-Modelle steht für Schmuckdesigner die Vision von Schönheit und Faszination immer noch im Vordergrund“

Materialien und Verfahren für seine Stücke. Auch wenn Kruger mit traditionellen Methoden arbeitet, sind seine Stücke dennoch repräsentativ für eine neue Richtung im Schmuckdesign: Bei ihm stehen Strukturen, Farben und Muster im Mittelpunkt, damit vermitteln seine Werke, was er als „Ideen, die in einem kleinen Format ausgedrückt werden“, bezeichnet.

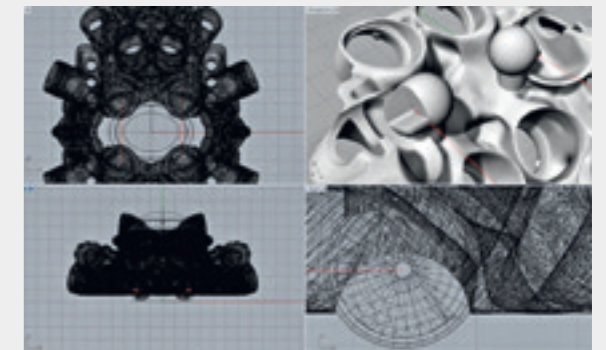
Das Werk der chinesischen Künstlerin Dorry Hsu, die auch bei mir am Royal College studiert hat, ist durch die intelligente Einbettung digitaler Technologien in traditionelle Handwerkskunst gekennzeichnet. Ihre Stücke sprechen eine üppige, barocke Designsprache, sie experimentiert ausgiebig mit Farben, und nicht zuletzt zeigt sie, dass die anspruchsvolle Handwerkskunst noch einen Platz hat, sobald die Phase der Additiven Fertigung vorbei ist – die Endbearbeitung wird bei ihr häufig noch von Hand gemacht.

Norman Weber ist ein weiterer Künstler, der sich die digitale Revolution zu eigen gemacht hat. Er spielt mit den Klischees des Schmuckdesigns, während er die traditionellen Hierarchien abschafft. Er geht sogar so weit, ganz gewöhnliche Steine und synthetische Materialien in teure High-End-Produkte einzubauen.

Webers Werk unterstreicht nebenbei noch einen anderen wichtigen Punkt: Während wir es in Bezug auf Produktion und Design wirklich mit einer schönen neuen Welt zu tun haben, dürfen wir nicht annehmen, dass der Schmuck das Handwerk hinter sich lässt und auf eine reine Massenproduktion zusteuert, selbst wenn bestimmte individuelle Komponenten heute schneller produziert werden können. Wir haben noch ein ganzes Stück Weg vor uns, bis wir mit additiven Verfahren Bestandteile aus Edelmetall herstellen können.

Darüber hinaus wurden hinter den Kulissen bestimmte Aspekte der Produktion sogar komplizierter, weil die Komponenten komplexere Formen haben und die verwendeten Materialien immer vielfältiger werden. Wir stehen am Anfang einer neuen und aufregenden Reise im modernen Schmuckdesign, einer Reise, bei der der Fokus auf der Interaktion zwischen dem kreativen Künstler und dem Computer liegt. Aber es gibt keinen magischen „Druck“-Knopf; das fertige Produkt ist immer das Ergebnis einer langwierigen Experimentierphase im gesamten Spektrum der Schmuckherstellung. Selbst in einer Zeit der 3D-Modelle steht für Schmuckdesigner die Vision von Schönheit und Faszination immer noch im Vordergrund. ■

FOTOS: JULIA SKUPNY, PR



ÜBER DIE AUTORIN

Die deutsche Schmuckdesignerin **SILVIA WEIDENBACH** hat einen MA in Goldschmiedekunst, Silberschmiedekunst, Metallverarbeitung und Schmuckherstellung vom Royal College of Art in London und ein Diplom für Bildende Kunst von der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle. Ihr Schmuck kombiniert traditionelle Methoden mit digitalen

Verfahren, sie paart Materialien wie von Hand gefasste Diamanten mit modernen Techniken wie dem haptischen Arm, einem digitalen gestalterischen Werkzeug, mithilfe dessen sich der „virtuelle Ton“ eines Stücks bearbeiten lässt. Silvia Weidenbach hat ihr Atelier im Londoner Jewelierviertel Hatton Garden und ist Gastdozentin am Royal College of Art.