



Sylvia Goldberger

freischaffende Schmuckkünstlerin

Sylvia Goldberger lebt und arbeitet seit 1991 wieder in Österreich. Sie war davor sieben Jahre in Italien. Ihren Zugang zu Schmuck und ihre Arbeit beschreibt sie als einen Akt der spielerischen Konstruktion. Ihre Techniken verlangen Disziplin und Konsequenz. Die Schmuckstücke lassen sich von der Trägerin variieren. Dem zugrunde liegen mechanische Raffinessen die zwar letztlich einfach in der Handhabung sind, denen aber höchst komplexe Konzepte zugrunde liegen.

Schmuck soll in erster Linie Freude machen und die Persönlichkeit unterstreichen. Darüber hinaus erfüllt er vielfältige Funktionen. Er symbolisiert beispielsweise Wohlstand – ist Mittel zur nonverbalen Kommunikation. Die Geschichte des Schmucks reicht weit zurück. Er ist ein beliebtes Geschenk. Mit Schmuck beschenkt zu werden, setzt jedoch eine große Nähe zwischen

den Beschenkten und den Schenkenden voraus. Ein Schmuckstück zu schenken, ist mit Wohlwollen verbunden und bringt eine gewisse Intimität zum Ausdruck. Dem Ring kommt da besondere Bedeutung zu. Der Ring ist dreidimensional und stets auch für die Trägerin sichtbar. Der Ring kann als Ausdruck von Individualität oder Verbundenheit betrachtet werden. Als Herrschaftssymbol. Als zwischenmenschliches Ausdrucksmittel, oder als haptische individuelle Ganzheit.

Naheliegender, dass Sylvia Goldberger über die Jahre das Thema der Veränderbarkeit des Ringes raffiniert abgewandelt hat. Ob es der „Kugelring“ oder der „bewegliche Ring“ ist, es geht um das Spiel mit Formen und Variationen. Denn auch die Bedeutung eines Schmuckstückes kann sich ändern. Wir ändern uns.

Das bewegliche Element im Hintergrund ist Präzisionsmechanik, die für die Trägerin primär nicht sichtbar ist. Hochkomplexe Anforderungen an die Einzelstücke gehen einher. Ihr bevorzugtes Material ist demgemäß dezentes Silber. Letztlich ist es die Einfachheit, die den gewünschten Effekt erzielt. Fast schon eine Metapher für die vielfältigen Veränderungen des Lebens.

www.goldberger.at

