

Maya von Moos

Maya von Moos ist eine schweizerische Bildhauerin, Malerin und Computerkünstlerin, geboren am 4.3.1953 in Chur. Sie lebt seit 2005 in Malans.

Ihre Studienzeit verbrachte sie von 1975-77 an der ABA in Florenz, wo sie Malerei und Druckgrafik studierte. Von 1977-81 setzte sie ihre Ausbildung beim EcBA in Genf in den Bereichen Malerei, Druckgrafik und Skulptur fort. Von 1981-85 fertigte Maya von Moos in ihrem Atelier in Zürich Drahtskulpturen und Aquarelle an. 1986-92 folgten im Atelier in Männedorf farbige Eisenplastiken und sie gab Teilzeitunterricht im Fach Kunst am Gymnasium in Chur.

1993 fand ihr Umzug nach New York statt, wo sie vorerst Aquarelle anfertigte und Skulpturenmodelle entwickelte.

1995 bezog sie ein Atelier in der Tallix Art Foundry in Beacon/New York. Dort entstanden Eisenplastiken. 1996-2000 schuf sie als Weiterentwicklung im nächsten Atelier in New York computergesteuerte interaktive Roboterskulpturen.

Es schloss sich ein weiteres Studium an: 1999-2001 am Pratt Institut of Art in New York belegte sie das Fach Computer Graphics Animation.

2002-05 arbeitete sie in Ateliers in New York und Basel.

Nach der Rückkehr in die Schweiz entstehen computergenerierte Filme, Bilder und Skulpturen.

Von Moos beginnt mit Aquarellen, in denen in lichtvollen, vibrierenden Farbräumen schwerelos-ätherische, abstrakte und figurative Formen schweben.

Danebengestaltet sie abstrakte Eisen- und interaktive kinetische Skulpturen. Da die Arbeit an den elektronischen Skulpturen nervenaufreibend und ungeheuer kostenaufwendig ist, bereitet sich von Moos zum kühnen Sprung in die digitale Welt vor. Darin kann sie ihre philosophische Ader und ihr Interesse an Naturwissenschaften unmittelbar ausdrücken. Die frühen computergenerierten Filme handeln von der Evolutionsgeschichte, den Naturwissenschaften und den aus ihnen abgeleiteten, unabsehbaren Eingriffen in die Natur, so die kurzen Filme *Werden und Vergehen* und *Organisches und Anorganisches* (2007) oder *Absolutely Spring* für das produktionstechnologische Zentrum der Firma Hoffmann-La Roche in Basel. Aus den computergenerierten Animationen entwickelt von Moos auf Aluminium gedruckte Bilder sowie im 3D-Verfahren gedruckte Skulpturen. Ihren Arbeiten wohnt eine visionäre Komponente inne, indem sie die Welt mit ihrem Computertool imaginiert und neu konstruiert. Nicht nur in ästhetischer Hinsicht, sondern auch inhaltlich peilt sie existenziell brennende Fragen philosophischer und metaphysischer Art an.

Eigenartig ist, wie sehr die Kunst im Allgemeinen, die sich immer noch vornehmlich relativ traditioneller Media bedient, der höchsttechnisierten Welt wie der Nanotechnologie, der subatomaren Physik, der Gentechnologie und dem Zusammenspiel von Technik und menschlichem Körper hinterherhinkt. Die noch ungewisse Entwicklung dieser Welt zum Guten



oder Schlechten erfordert einen Diskurs, zu dem die Kunst Substanzielles beitragen kann. Maya von Moos liefert dazu Beiträge.

Inzwischen hat von Moos den Bogen aus der digitalen Welt wieder zurückgeschlagen in die materiell-handwerkliche Welt des Aquarells. Diese ist wiederum von den digitalen Bildwelten inspiriert, welche von Moos kontinuierlich weiterentwickelt.

Dominique von Burg im Januar 2021 in: Allgemeines Künstlerlexikon (Treydel, Renate)

Ausstellungen (Auswahl)

- 2023 **Blumen und andere Zaubereien**, Artrent, Kalkbreite Zürich
- 2019 **Utopia Garden – Sehnsuchtsorte**, IG Halle im Kunst(Zeug)Haus Rapperswil (GA)
Sammlung – (An)Sammlung, Haus zur Glocke, Steckborn (GA)
- 2016 **Maya von Moos – Solo Show – Neue Werke und ein kleiner Rückblick**, Art Forum Ute Barth, Zürich
- 2015 **Motion to Space**, Schweizer Institut Milano / Galleria di Milano, Projekt der Pro Helvetia (GA)
- 2014 **Obscure Transparency, Beschränkung oder Entgrenzung?**, Daniela Schönbächler und Maya von Moos, Kunsthalle Luzern
- 2013 **Raumwelten**, Museum Bäregasse, Zürich (GA)
Biennale Skulpturensymposium, Kulturort Weiertal, Winterthur (GA)
- 2012 **Uncertain Practice**, Barbarian Art Gallery, Zürich (GA)
Kunst in Aussersihl, Helmhaus, Zürich (GA)
Enigma della modernità, Centro culturale, Chiasso (GA)
- 2011 **Computergenerierte 3D-Bilder und Animationen**, Galerie Baviera, Zürich (EA)
- 2010 **Unterdessen – Dialog der Generationen**, Museum Bäregasse, Zürich (GA)
Broadway Boogie-Woogie NY NY, sechs Schweizer Kunstschaffende in New York, Oxydhalle Winterthur (GA)
Corpo, automi, robot. Tra arte, scienza e tecnologia, Museo d'arte Lugano (GA)
- 2009 **Living-Pictures**, Computergenerierte 3D-Bilder und Animationen, Kloster Schönthal, Langenbruck, Basel (EA)
Computergenerierte 3D-Bilder und Animationen und Aquarelle, Galerie Sam Scherrer, Zürich
- 2005 **Morning-Glory 2005**, Computergenerierte 3D-Bilder und Animationen, White Space, Zürich (EA)
- 2004 **jetzt**. Skulptur heute, Kunsthaus Langenthal (GA)

- 2003 **Animation – Revealing Life**, Computergenerierte 3D-Bilder und Animationen, IG Halle, Rapperswil (EA)
- 2001 **Sculptures and Drawings**, Agama Gallery, New York (EA)
- 1999 **Jala-Sculptures Swiss Art**, Bank Julius Baer, New York (GA)
- 1996 **Dreidimensional-farbig**, Galerie Valentien, Stuttgart (mit Katalog) (EA)
- 1993 **Sculptura Ulm 93**, (GA)
- 1988 **Bündner Künstler**, Kunst im alten Schützenhaus, Zofingen, Schweiz (GA)

(GA) = Gruppenausstellung

(EA) = Einzelausstellung

Kunst und Bau

- 2012/13 Klinik Hirslanden, Zürich, computergenerierte Bildtafeln
- 2011 Schulhaus Oescher, Zollikon/Zürich, computergenerierte Bildtafeln
- 2006 Schweizer Fernsehen, Sternstunde, computergenerierte Filme
- 2006 F.Hoffmann-La-Roche und Herzog & de Meuron, computergenerierte Filme, computergenerierte Bildtafeln
- 1994 Rathaus Churwalden, GR, Eisenplastik
- 1993 Psychiatrische Klinik Waldhaus, Chur, Eisenplastik

Textausschnitt NZZ

Urs Steiner zur Ausstellung Raumwelten, 2013 im Museum Bäregasse, Zürich:

... Was nicht heissen soll, dass der Computer nicht zum Evozieren von phantastischen Welten taugen würde – im Gegenteil. Ein schlagendes Beispiel dafür sind die 3-D-«Ausdrucke» räumlicher Netze von Maya von Moos. „Rotoscoping“ heisst das Verfahren, das die Künstlerin anwendet, um aus lasergesintertem Polymer filigrane Gebilde herzustellen, deren Konstruktionsweise der Betrachter auch beim längeren Studieren nicht erfassen kann. So ist zum Beispiel einer würfelförmigen Gitterstruktur ein aus Hexagonen konstruierter, eiförmiger Raum eingeschrieben. Das Ellipsoid scheint in der dreidimensionalen Matrix zu schweben, so dass wir an unserem vermeintlichen Wissen über Geometrie und Schwerkraft verzweifeln möchten. Das Spiel mit dem Raum beherrscht Maya von Moos auch in ihren Bildern: In verschiedenen Serien zeigt sie phantastische Raumwelten, die zwischen Astrophysik und Science-Fiction anzusiedeln sind. Und weil in dieser 3-D computer-generierten Malerei bisweilen die schöpferische Seele nur mehr schwer zu erkennen ist, übersetzt die Künstlerin manche am Computer geschaffenen Bilderwieder zurück in die Malerei.

Publikationen

- 1996 Maya von Moos: dreidimensional – farbig, Katalog, Galerie Valentien Stuttgart
- 2003 Maya von Moos: Animation – revealing live
- 2007 Maya von Moos: Digital Energy. Katalog, Kehrer Verlag Heidelberg
- 2007 Maya von Moos – Herzog & Meuron: Kunst und Bau-Art and Architecture.
Broschüre. F. Hoffmann – La Roche, Basel
- 2010 Boogy – Woogie – NY, NY / 2010 / Schweizerische Kunstschaftende in New
York. Pierre Haubensack, Oliver Krähenbühl, Bernard Tagwerker, Judit Villiger,
Maya von Moos, Hugo Weber. Herausgeberin: Gabr. Lutz