

## VonMoos, Maya

**KUE-Nummer:** 00443221  
**Zeilen (55 Anschläge):** 68  
**Workflowstatus:** 70-korrigieren

**Ansetzungsname:** VonMoos, Maya  
**Namensform:**  Vonmoos, Maya  
**Quellenverweis:** KVS, 1991  
**Namensform:**  Vonmoos, Maya  
**Quellenverweis:** BLSK I, 1998 & BLSK II, 1998  
**Norm. Sortierschlüssel:** VonMoos, Maya  
**Norm. Sortierschlüssel:** Vonmoos, Maya  
**Norm. Sortierschlüssel:** Vonmoos, Maya  
**Geschlecht:** f  
**Beruf:** Bildhauer &  
Maler &  
Computerkünstler  
**Staat:** Schweiz

### Geburt

**Datum:** 1953.03.04  
**Ort:** Chur (Graubünden)  
**Geo:** Männedorf (Zürich) &  
Zürich &  
New York &  
Beacon (New York) &  
Basel &  
Malans (Graubünden)

**Autor:** Burg, Dominique "von"  
**Redakteur:** Treydel, Renate  
**Redaktionsbereich:** Schweiz  
**Kategorie:** 4

Von Moos, *Maya*, schweiz. Bildhauerin, Malerin, Computerkünstlerin, \*4.3.1953 Chur, lebt seit 2005 in Malans. Stud.: 1975-77 ABA in Florenz, Malerei und Druckgrafik; 1977-81 EcBA in Genf, Malerei, Druckgrafik und Skulptur. 1981-85 fertigt V. in ihrem Atelier in Zürich Drahtskulpturen und Aquarelle. 1986-92 folgen im Atelier in

Männedorf farbige Eisenplastiken und  
Teilzeitunterricht im Fach Kunst am  
Gymnasium in Chur. 1993 Umzug nach New  
York, Aqu. und Skulpturenmodelle. 1995  
Atelier in der Tallix Art Foundry in  
Beacon/N.Y., Eisenplastiken. 1996-2000  
Atelier in New York, computergesteuerte  
interaktive Roboterskulpturen. Weiteres  
Stud.: 1999-2001 Pratt Inst. of Art, ebd.,  
Computer Graphics Animation. 2002-05  
Ateliers in New York und Basel. Nach der  
Rückkehr in die Schweiz entstehen  
computergenerierte Filme, Bilder und  
Skulpturen. - V. beginnt mit Aqu., in denen  
in lichtvollen, vibrierenden Farbräumen  
schwerelos-ätherische, abstrakte und  
figurative Formen schweben. Daneben  
gestaltet sie abstrakte Eisen- und interaktive  
kinetische Skulpturen. Da die Arbeit an den  
elektronischen Skulpturen nervenaufreibend  
und ungeheuer kostenaufwendig ist, bereitet  
sich V. zum kühnen Sprung in die digitale  
Welt vor. Darin kann sie ihre phil. Ader und  
ihr Interesse an Naturwissenschaften  
unmittelbarer 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 Fa.  
Hoffmann-La Roche in Basel. Aus den  
computergenerierten Animationen entwickelt  
V. 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 phil. und metaphysischer Art an. Eigenartig ist, wie sehr die Kunst, die sich immer noch vornehmlich relativ trad. 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. Inzwischen hat V. den Bogen aus der digitalen Welt wieder zurückgeschlagen in die materiell-handwerkliche Welt des Aquarells. Diese ist wiederum von den digitalen Bildwelten inspiriert, welche V. kontinuierlich weiterentwickelt.  BASEL, Hoffmann-La Roche: Filme, Bildtafeln, jeweils computergeneriert, 2006. CHUR, Psychiatrische Klinik Waldhaus: Eisenplastik, 1993. ZOLLIKON, Schulhaus Oescher: computergenerierte Bildtafeln, 2011. ZÜRICH, Klinik Hirslanden: computergenerierte Bildtafeln, 2012/13.  E: 2001 New York, Agama Gall. / 2009 Langenbruck, Kloster Schönthal / 2011 Zürich, Gal. Baviera / 2014 Luzern, KH (zus. mit Daniela Schönbächler). - G: 2010 Lugano, Mus. d'Arte: Corpo, automi, robot; Zürich, Wohn-Mus.: Unterdessen / 2019 Rapperswil, IG Halle im Kunst(Zeug) Haus: Utopia Garden - Sehnsuchtsorte.

☞ Dreidimensional - farbig. M.V.,  
Organisation der Farbe im Raum (K Gal.  
Valentien mit WV der Skulpt.), St. 1996;  
jetzt. Skulptur heute. Schweizer Künstler und  
Skulpt. (K Kunsthaus), Langenthal 2004;  
M.V. Digital Energy, He. 2007; Kunst und  
Bau - Art and Architecture. M.V. - Herzog &  
de Meuron. Absolutely Spring, Basel 2007;  
Boogie Woogie. Schweizer Kunstschaftende  
in New York (K Oxyd Kunsträume),  
Winterthur 2010. - **Online:** SIKART Lex. und  
Datenbank; Website V.

D.von Burg

**Bitte beachten: Dieser Ausdruck entspricht nur näherungsweise dem Layout  
der Buchausgabe.**

Zuletzt gespeichert von: Treydel, Renate , 06.01.2021