Schweizer Kunstschaffende in New York Swiss Artists in New York

Pierre Haubensak

Oliver Krähenbühl

Bernard Tagwerker Judit Villiger

Maya Vonmoos

Hugo Weber

Maya Vonmoos

4. Dezember 2009

Was hat Dich bewogen, 1993 für zehn Jahre nach New York zu ziehen? Was hat New York für Dich und Deine Arbeit bewirkt?

Die Zeichen in meinem Leben standen damals auf Veränderung. Ich wollte Neues, Unbekanntes kennen lernen, an einem andern Ort leben. Die zweijährige Studienzeit in Florenz nach der Matura, später das Studium in Genf waren positive Erfahrungen, daran wollte ich anknüpfen und aus Zürich wegziehen. Zehn Jahre zuvor hatte ich New York auf einer Reise kurz besucht und war begeistert von der Stadt. Dies prägte später meinen Entscheid. Eine präzise Vorstellung von meinem zukünftigen Aufenthalt in New York hatte ich nicht, Entdeckerdrang gab den Ausschlag. Nicht ganz unbedeutend war zudem, dass ich in Zürich erfolglos auf Wohnungssuche war. Als ich per Zufall in der Neuen Zürcher Zeitung auf das Inserat stiess, zu vermieten Loft in TriBeCa, und ich auf meine Bewerbung gleich den Zuschlag erhielt, zog ich 1993 nach New York.

New York bedeutete ein neues Kapitel für mich und meine Arbeit. Ich hatte mein Atelier, die alte Schmitte in Männedorf, aus gesundheitlichen Gründen aufgeben müssen. Ich wollte und konnte die schweren Eisenplastiken nicht weiterführen. In New York konzentrierte ich mich vorerst auf das Aquarellieren und das Bauen von Modellen. Nach einem Jahr jedoch zog es mich wieder zur Eisenplastik und ich mietete mich in der Tallix Art Foundry ein. Dort arbeiteten phasenweise auch Frank Stella, Joel Shapiro und Roy Lichtenstein und liessen ihre grossen Plastiken herstellen. Ich arbeitete für eine Ausstellung in Deutschland und hatte einen Assistenten - die Beschäftigung eines Assistenten gehörte zu den Arbeitsbedingungen in der Foundry. Ich konstruierte Modelle und fertigte dann Gussformen aus leichten und schmelzbaren Materialien: Papier, Karton, feine Hölzer, Ton oder Wachs.

Generell ging es mir von Anfang an in meiner Arbeit um die Verbindung von organischen und geometrischen Formen, bei den frühen Skulpturen aus Draht ebenso wie später bei den Eisenplastiken. Die Konfigurationen entstanden durch Schmieden und Schweissen. Die Gusstechnik lernte ich erst in der Foundry kennen. Mein Assistent übernahm die physisch anstrengende Arbeit und schweisste nach dem Gussprozess die verschiedenen, in rostfreiem Stahl oder Aluminium gegossenen Einzelteile zusammen zur organischen Skulptur. (Heute konstruiere ich Formen leichthändig am Computer mit einem 3-D Programm.)

In New York wurde damals – ich erinnere mich, es war gegen Ende 1998, in der Vorweihnachtszeit – ein neues Spielzeug gross angekündigt: *Robotix* for Kids, ein Spielzeug zur Konstruktion von Robotern, die über einen Computer gesteuert werden. Ich habe mir sofort bei FAO Schwarz dieses Roboter Kit gekauft und begann damit zu experimentieren wie früher als Kind mit dem Meccano-Bau-Set, dem Spielzeug meiner Brüder. In den USA waren Roboter damals das Gespräch, insbesondere war das Marsmobil ein Hauptthema in den Medien. Die neue Technologie, die Faszination für Roboter hatte eine Relevanz auch für mich als Künstlerin. Seit einiger Zeit befriedigte mich die statische (Eisen-)Plastik nicht mehr. Der Diskurs, dass der Betrachter durch seine Bewegung im Raum die Plastik als bewegt wahrnimmt, interessierte mich nicht mehr. Für mich war die Plastik statisch, und die regelmässig an mich gestellte Frage, welches denn nun die Vorderseite einer Plastik sei, fand ich obsolet. Als Künstlerin arbeitete ich ja daran, dass es keine Hierarchie der Ansichten gibt.

In dieser Zeit, als ich mich von der Statik der Eisenplastik loszusagen begann, stiess ich auf dieses brandneue Robotix. Gleichzeitig lernte ich Studenten der New York University, NYU, kennen, die sich in ihrem Studium mit den neuen Medien beschäftigten, der Programmierung und technischen Steuerung von Robotern. Dieser Studiengang vermittelte ihnen nicht nur den technischen Aspekt, sondern auch den spielerischen, kreativen Umgang damit. In der Folge entstand eine intensive Zusammenarbeit zwischen mir und diesen Studenten. Ich hatte kurz zuvor von der Kunstkommission der Bank Julius Bär den Auftrag für die Gestaltung eines Kundenevents in New York erhalten. Anlässlich eines Besuchs in meinem Atelier hatten die Kommissionsmitglieder meine Robotix-Skulpturengruppe gesehen, ein «Gebastel» in Leichtbauweise, fünf Stück waren es, in der Grösse von je circa 30 bis 50 cm. Auf die folgenschwere Frage Could you make that big? hatte ich nach kurzer Überlegung zugesagt. Bauen, Schrauben und Schweissen, dieses Handwerk beherrschte ich, und für die Computersteuerungen hatten mir die Jungs von der NYU ihre Mitarbeit zugesagt. Das war der Start in ein schwieriges Unternehmen. Kurz: Ein Modell in Leichtbauweise auszuführen ist eine Sache, die Umsetzung in Roboter-Figuren in Menschengrösse eine andere; das war uns allen zu wenig bewusst. Eine solche Umsetzung zieht einen Rattenschwanz von Anpassungen nach sich, was wir uns anfangs nicht vorstellen konnten. Mit viel Enthusiasmus waren wir gestartet - wir arbeiteten den ganzen Tag gemeinsam in meinem Atelier und am Abend kochte ich jeweils für die Jungs. Wir mussten uns einarbeiten in die neuen technischen Herausforderungen. Die Jungs studierten Fachliteratur und zögen auch ihren Professor bei, wenn es um komplexere Fragestellungen ging. Schliesslich nahmen die Skulpturen Gestalt an: Sie öffneten sich, Plexiglasscheiben kamen heraus, drehten sich zu Musik und Lichtspiel und falteten sich wieder zusammen, wie von Geisterhand geführt.

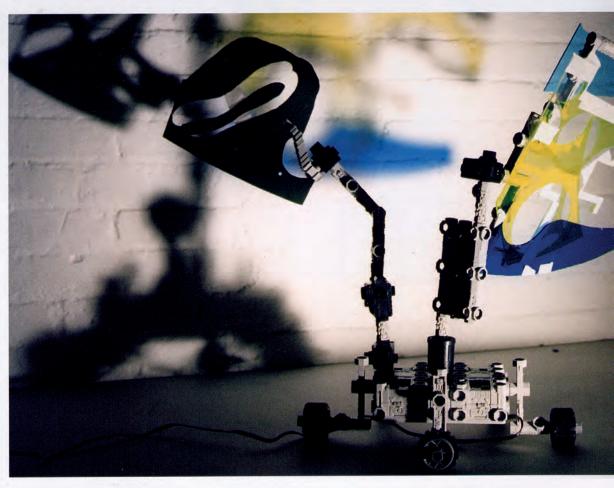
Kein Motor war sichtbar – wir verwendeten state of the art-Technologie wie beim Marsmobil. Wir bauten und experimentierten, erlebten Rückschläge, aber wir schafften die Ausführung zum vereinbarten Termin und der Event wurde zum Erfolg: Die eingeladenen Gäste konnten die Bewegungsabläufe der Figuren mitbestimmen.

Die Konsequenz dieser Geschichte: Es ist unmöglich, Roboter zu produzieren ohne massive materielle Unterstützung von Firmen im Bereich dieser Technologie und ohne Sponsoren. Dieser Auftrag bedeutete für mich den finanziellen Ruin. So konnte ich nicht weiterarbeiten, aber zurück zur statischen Skulptur wollte ich noch weniger. Da meinte Keith, einer meiner Jungs: Well, I think you should look into Computers. Tatsächlich eröffnete mir die virtuelle Welt, was ich mir an Bewegung, an Leichtigkeit vorstellte. Ich schrieb mich an der Pratt Institute of Art ein und lernte dort das Software-Programm Max kennen, mit dem ich heute noch arbeite. Es war mir damals sogleich bewusst: genau dies hatte ich gesucht, und jetzt fiel es mir leicht, die Eisenskulptur und das Atelier aufzugeben und wieder vollzeitlich zur Schule zu gehen.

Als ich in Genf studierte, hatte ich den Übernamen La fille éphémère. Ich konstruierte meine Arbeiten aus Draht und transparenter Plastikfolie und liess sie als Lichtprojektionen zu Musik agieren. Ihre Präsenz war letztlich immateriell. Mein Lehrer in Genf hielt mich damals an, ein materielles Produkt zu schaffen, das sich auch verkaufen lässt. So haben sich nach Abschluss der Schule aus den Drahtkonstruktionen die Eisenplastiken entwickelt, ich habe Schweissen und Schmieden gelernt. Später konstruierte ich computergesteuerte Roboter. Als ich aber das Software Programm Max in New York kennenlernte, war mir klar, dass ich jetzt an dem Punkt angelangt war, wo ich in Genf mit meinen immateriellen Skulpturen gerne gestartet wäre. Ich war damals in die Materie der schweren Eisenplastik eingestiegen, um schliesslich in New York bei der Leichtigkeit der virtuellen Skulptur anzukommen.

Deux maisons – un arc en ciel, 1990 Stahl, Profilstahl, Stahlblech, lackiert 300 × 380 × 400 cm





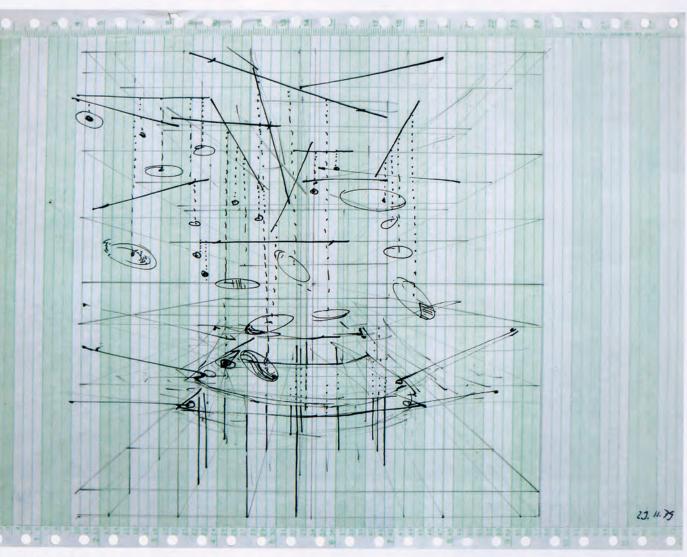


Murky baby, 2000 Modell für Skulptur Robotix-Bausatz, Motoren, Plexiglas 55 × 50 × 60 cm

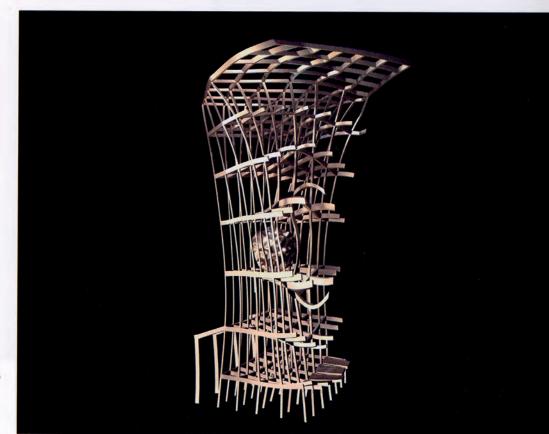
Murky baby, 2001 Aus storyboard zu Murky baby Aquarell 17 × 23 cm



Murky baby, 2001 Computergeneriertes Bild Grösse variabel



Espace, 1979 Tusch und Bleistift auf Computerpapier 23 × 30,5 cm



Cosmic Shelter, 2010 Polyamid 31 × 20 × 20 cm