

Maya Vonmoos

Digital
Energy

KEHRER

Inhalt

Frontispiz

Foyer im Roche Biotechnologie-Produktionszentrum in Basel.....

Guido Magnaguagno

Einleitung.....08

Dominique von Burg

Blick zurück

Von den Transformationen und Jalas zur computergenerierten Kunst.....16

Das Abenteuer mit den interaktiven Skulpturen.....20

Digitale Energie

Zur Bildästhetik computergenerierter Kunst.....21

Im virtuellen Fluss der Bilder und Erscheinungen.....22

Losgelöst von der Schwerkraft.....23

Die Szenenbildung.....28

Die Storyboards.....30

Absolutely Spring

Projekt für Biotechnologie-Produktionszentrum von Roche in Basel.

Herzog & de Meuron, Architekten.....42

Gesamtkonzept und situative wie inhaltliche Beschreibung der Werke.....43

Eine Welt mit eigenen Gesetzen.....47

Digitale Malereien.....48

Biografische Daten.....98

DVD

Me – the Nashorn, 2003.....

Morning Glory, 2005.....

Absolutely Spring, 2007.....

Einleitung Guido Magnaguagno

Noch vermuten selbst Kenner der gegenwärtigen Kunstszene in der Bezeichnung „Computergenerierte Kunst“ einen Widerspruch. Sie trauen einer Maschine, dazu einer „Black Box“, keine eigenständige, von Technik und Technologie befreite Bildsprache zu. So gilt „Computer-Kunst“ als kühl, flach, steril, ja seelenlos. Noch hat sie sich auch auf den avanciertesten Kunstmärkten, den Messen, keinen Platz schaffen können. Noch zögern selbst die neugierigsten Sammler. Dabei ist es absehbar, wie etwa beim Eintritt der Fotografie oder des Video in die Kunstwelt, dass sich die neue, vergleichbare technische Revolution wie selbstverständlich in der Bilderproduktion dieser Epoche etablieren wird. Vorboten sind wie so oft Prozesse außerhalb der Kunstsphäre, in den Naturwissenschaften, in der Spitzenforschung, von der Biotechnologie bis zu den Saturn-Expeditionen. Vorboten sind die Transformationen analoger in digitale Produktions- und Vermittlungsformen, die Verschiebung der haptischen Raumerfahrung in die virtuelle. Noch immer haben sich solche epochalen Veränderungen auch – mit unterschiedlicher Verspätung – in der Bildenden Kunst widergespiegelt, und manchmal haben Künstler auch wieder auf solche Prozesse zurückgewirkt. Viel weiter ist in den letzten Jahren der Austausch zwischen naturwissenschaftlichen Erkenntnissen und elektronischer Musik gediehen – seit Edgard Varèse. Die „Schönen Künste“ haben Aufholbedarf, wollen sie nicht in den „schönen Design-Interieurs“ verkümmern. Als die Errungenschaften der Fotografie oder des Videofilms in die Domäne des Wandbildes einbrachen, brauchte es auch Jahre der Wahrnehmung, der Anerkennung, ja „Verdauung“. Jetzt wartet die Computerkunst, deren Gestaltung so unendlich langwieriger, komplizierter ist ohne den Apparat der „Game“- oder Werbeindustrie, auf ihren notwendigen öffentlichen Durchbruch.

Eine Künstlerin wie Maya Vonmoos gehört zur noch einsamen Avantgarde. Sie hat sich ihren Vorsprung im Umfeld New Yorks, mit Lektüre aus dem Silicon Valley und mit einem Besuch des Pratt Institute of Arts, wo sie sich die fortgeschrittensten Computerprogramme aneignete, erarbeitet. Als „fille de l'éphémère“, als die sie schon um 1980 an der Genfer Ecole des Beaux Arts apostrophiert wurde, stieß sie mit ihren späteren, leeren farbigen Metall-Installationen zur künstlerischen Besetzung des virtuellen Raums vor. Der Computer wurde über einen kurzen Umweg zu interaktiven Skulpturen ab 2000 zu ihrem idealen und selbstverständlichen Arbeitsinstrument. Anders als interaktive Netz-Kunst setzte sie ihn indessen von Anfang an als „Medium einer neuen Malerei“ ein. Alle ihre Animationsfilme und digitalen Bilder sind im Gegensatz zu Videoproduktionen – und dies ist ein entscheidender Gegensatz – selber generiert. Das heißt, sie sind gleichsam „aus dem Nichts“ konstruiert, komplett künstlich, stehen also virtuell in Zeit und Raum und Materie. Ihre Bildgegenstände, ihre Geschichte,

Farben und Lichter gehorchen ihren eigenen Gesetzen. So verfügt die Künstlerin über ihr eigenes visuelles ABC, ihren computergenerierten „Baukasten“. Der Prozess seiner Herstellung ist extrem zeitintensiv. Aber gleichzeitig offeriert er eine riesige Flexibilität – ein ganz neues Reich visueller Erfahrung, eine noch völlig unausgeschöpfte und vielleicht unausschöpfbare Fülle von Formen und Inhalten. Wir stehen am Anfang einer Bildrevolution, einer Erweiterung des Optischen in die entsprechende Raumerfahrung des Mikro- und Makrokosmos. Kein Zufall, interessiert sich Maya Vonmoos für Wissenschaftsgeschichte und kennt sich aus in den Innovationsfeldern der Medientechnologie und der Naturwissenschaften. Sie hat ein Flair für Entwicklung, für Metamorphosen. Sie kreierte neue Spezies und kennt ihren Darwin. Kein Wunder, heißt eines ihrer Hauptthemen „l'histoire naturelle“. Nach drei kurzen Übungen, in denen sie ihre Bildsprache vom erotischen bis in den politischen Kontext erprobte, gelang ihr mit „Morning Glory“ 2005 ein computergenerierter Animationsfilm, in dem sie auch persönliche Erfahrungen verarbeitet. Wie eine Porträtistin, eine Genremalerin. Und sie bewies, dass auch der Computer eine Geschichte erzählen kann, in der Emotionen jenseits der simplen „Game“-Ästhetik im Wechsel von fließender Bildsprache und literarischer Tonebene differenziert gestaltbar und durchaus spürbar sind. Ein in einem Wettbewerb Ende 2005 gewonnener und 2006 ausgeführter Auftrag für ein neues, ja weltweit einzigartiges, von Herzog & de Meuron entworfenes Biotechnologie-Produktionsgebäude des Basler „Health-Care“-Konzerns Roche wurde zum eigentlichen Glücksfall. Ihr Projekt „Absolutely Spring“ überzeugte die Auftraggeber als adäquate Ausdrucksform, dem technologisch hochgradig fortgeschrittenen Produktionsprozess eine bildmäßige Entsprechung und Transparenz gegenüberzustellen. Mit dieser Arbeit konnte die Künstlerin gleichsam ihre „computertechnischen Register“ ziehen und gleichzeitig ihre Bildsprache so weiterentwickeln, dass sie auch den Sehbedürfnissen der Belegschaft entgegenkommt. Die optische Vielfalt, die farbliche Brillanz, der sich wiederholende Bilderfluss, die Prinzipien von Transformation und Metamorphose ihrer Arbeit entsprechen in hohem Maß den materiellen wie geistigen Prozessen der Biotechnologie, der *natura naturans*, einer künstlich erzeugten „zweiten Natur“. Unterstützt wird diese dem Projekt inhärente Philosophie durch eine Palette von Aphorismen berühmter Naturforscher, Philosophen oder Dichter in einer interaktiven Ton-Installation in der Eingangshalle, wo deren in Einzelsätzen gewonnene Erkenntnisse in anonymisierter, dreisprachiger Form durch einen physischen Auslöseakt gleichsam „abgerufen“ werden können. Die Naturgeschichte erhält so in Verbindung zum Hauptfilm „Absolutely Spring“ eine starke, gegenwärtige Präsenz und entwirft durch ihre glorreiche Vergangenheit den Spielraum ihrer Zukunft. Die computergenerierten Filme und die digitalen Malereien von Maya Vonmoos beleben den Bilderfrühling der Computerkunst.



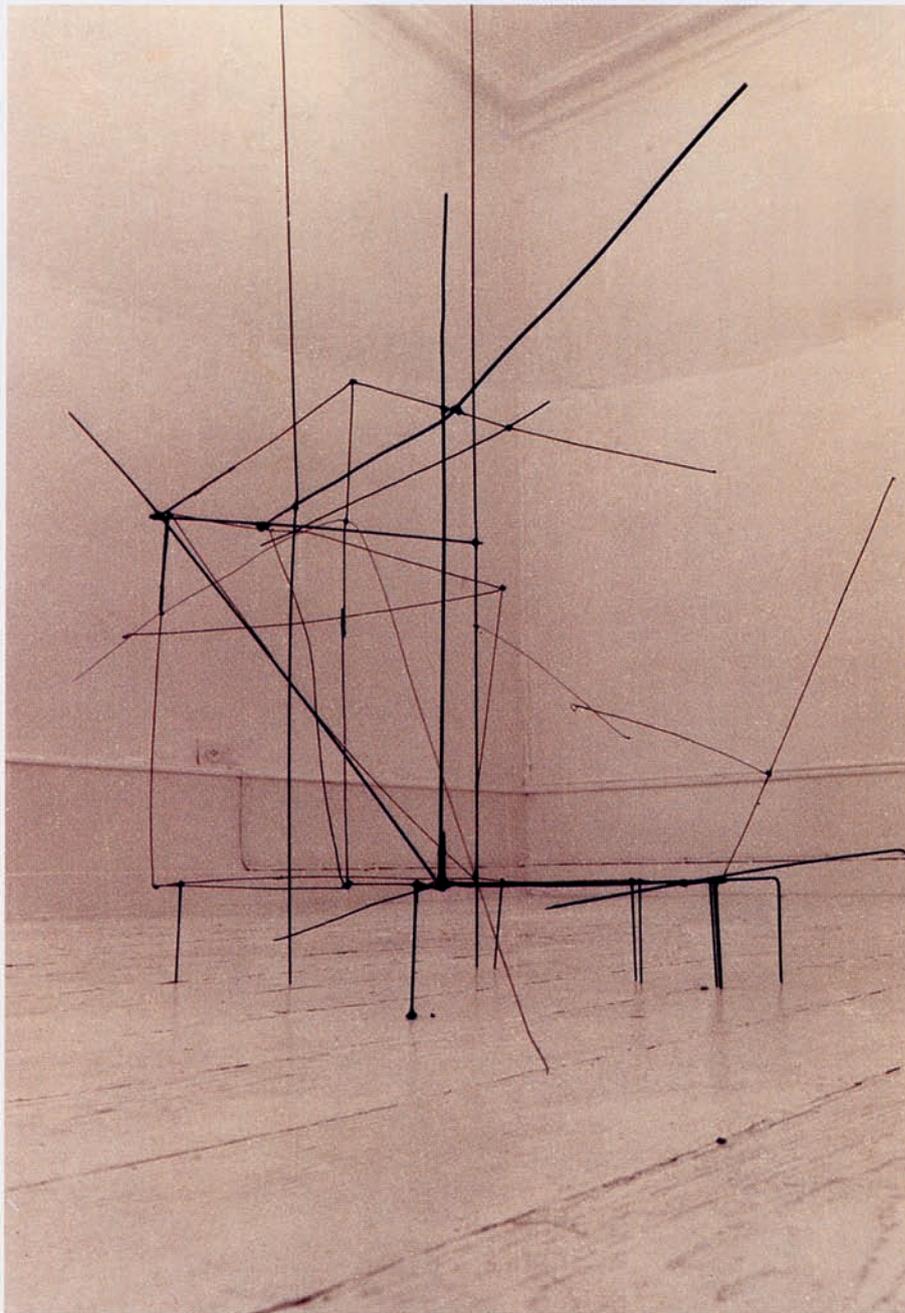
Succulent Plant, 2007, computer-generated image, dimensions variable.

Nichts ist dem Geist erreichbar als das Unendliche. Novalis

Blick zurück

Von den Transformationen und Jalas zur computergenerierten Kunst

Dominique von Burg



Sensorium, 1981, soldered steel-wire, 90 x 70 x 60 cm.

An der Ecole des Beaux Arts in Genf, die Maya Vonmoos von 1977 bis 1981 besuchte, nannte man sie wegen ihrer filigranen Plastiken „la fille éphémère“. Die feingliedrigen, mit bemaltem Dacron versehenen Drahtarbeiten, muteten versponnen-surreal an und lebten von den Einwirkungen des Lichts. Auch in den Aquarellen bringt sie das Licht zum strahlen. In vibrierenden Farbräumen segeln schwerelos-ätherische, abstrakte und figurative Formen.

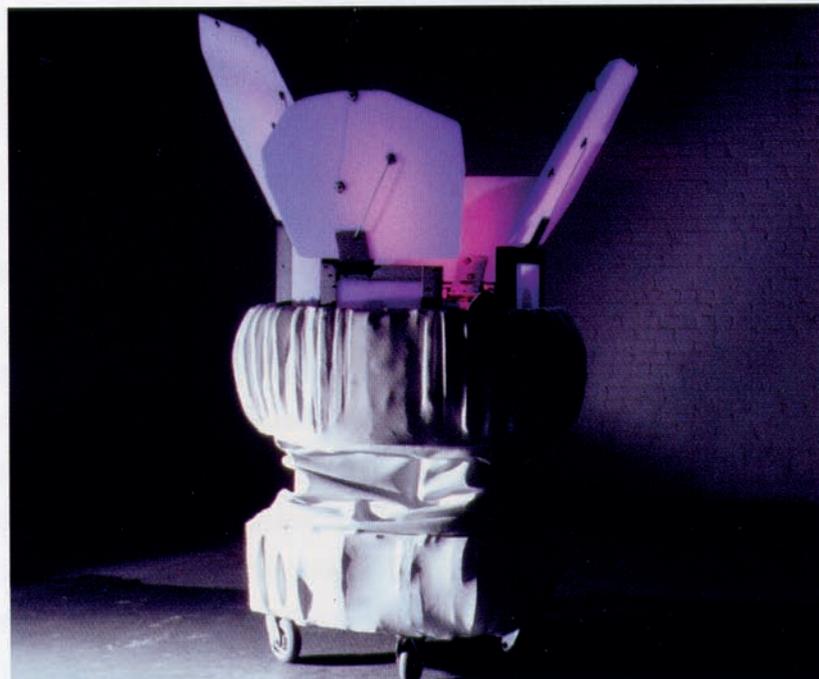
So war bereits hier das Transparente, Schwebende und Ephemere angelegt, das in den später entstandenen virtuellen Welten von Maya Vonmoos vorherrscht. Trotz der hier suggerierten flüchtigen Welten wirken die digitalen Figuren erstaunlich skulptural. Dieser Sinn für das Skulpturale gründet im plastischen Schaffen, das in den achtziger Jahren seinen Anfang nimmt. Damals stand Maya Vonmoos völlig im Banne des Materials Eisen und bearbeitete in einer ehemaligen Dorfschmiede in Männedorf schwere Eisenstücke unter Einsatz ihres ganzen Körpers mit Hammer, Schweißbrenner, Lötgerät und Amboss. Sie brachte Eisenplatten so lange mit dem Feuer in Berührung, dass sie diese in die gewünschte Form biegen und hämmern konnte. Dann bemalte sie Stahlblech und Profilstahl.

Es entstanden technisch-kühle Strukturen von monumentalen Ausmaßen, die geometrisch-konstruktivistisch anmuten: „Denkmal des gestrengen Herrn“, 1990; „Lovely Cassita“, 1990. Vielfach sind die scharf geschnittenen, geometrischen Formen grellfarben lackiert und mit gebogenen, rohen Eisenformationen verbunden, die aufgrund ihrer biomorphen Gestaltung sehr lebendig wirken. Die amorphen Gebilde scheinen einerseits von den kantigen Eisenteilen gestützt, andererseits aus deren Umklammerung ausbrechen zu wollen. Gegensätze, die die Skulpturen in Spannung versetzen. So können sie mal schwer und leicht, mal kalt und warm oder fröhlich und traurig wirken. Zuweilen wird die Farbe von den Stahlstangen strahlenartig in den Raum getragen, wodurch dieser gleichzeitig sichtbar gemacht wird.

Kurze Zeit später übersiedelt Maya Vonmoos nach New York. Da hatte sie das Glück im Atelier der Tallix Art Foundry an ihren Eisenplastiken zu arbeiten neben Künstlern wie Frank Stella, Roy Lichtenstein und Jeff Koons. Diese Künstler arbeiteten damals mit Vorliebe mit Gusstechnik. Davon ließ sich Maya Vonmoos inspirieren und so wurden die abstrakten Gebilde kleinformatig und amorph. Plastiken wie „Des forces inconnues“, 1995, und „Dans le palais des mémoires“, 1996, bestehen aus vielen, schwer bestimmbaren, grellfarbenen Einzelteilen, die in den umgebenden Raum auffacettiert sind und ihn sich gleichzeitig einverleiben. Sie tendieren dazu, sich prozessual zu manifestieren und da und dort gar auseinander bersten zu wollen; so etwa in „Und die Kräfte erhalten ein Gesicht“, 1996; „Man and Woman – Eternally United, Eternally Separated“, 1996; oder „Pretty Lady“, 1995.



Stargazer (Transformation sculpture), 1998, galvanized slotted steel angle, plywood, plexiglass, winch, steel wire, ball bearing blocks, stainless steel, 168 x 81 x 86 cm.



Caterpillar (Jala sculpture), 1999, steel, aluminum, thermoplastic sheet, acrylics, wood, vinyl, mechanical systems, DC motors, sonar sensor, microcontrollers, electronic components, audio device, chromatic LED lights, 230(open) x 120 x 76 cm.

Digitale Energie Zur Bildästhetik computergenerierter Kunst

Die ästhetische und kunsthistorische Betrachtung der Computerkunst als Schnittstelle zwischen Technik und Kunst ist kompliziert, da sie kaum über eine Tradition verfügt. Computergenerierte Bildwelten weisen viele Besonderheiten gegenüber herkömmlichen, materiellen Bildern auf. Vielfach wird die computergenerierte Kunst als künstlich, kalt, makellos steril und flach erlebt. Da dies wohl daher rührt, dass sie haptisch nicht wahrnehmbar ist, wiederholt sich mit diesem Vorwurf genau das, was den Fotografien vor mehr als hundertfünfzig Jahren immer wieder nachgesagt wurde. Abgesehen davon, dass die Bildästhetik computergenerierter Kunst unserem gegenwärtigen Lebensgefühl zunehmender Haltlosigkeit entspricht, kann es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis unsere Wahrnehmung diese neue Sprache assimiliert hat. Über die Vielseitigkeit der Computerbilder und die Macht, die das Medium dem Künstler verleiht, kommt zum Beispiel Joseph Deken geradezu ins Schwärmen, wenn er schreibt: „Die erstaunlichen Erzeugungs- und Reproduktionsfähigkeiten der Computermodelle ähneln den genetischen Mechanismen, die für biologisches Wachstum verantwortlich sind.“ Aus dieser Sicht ist ein Computer-Bildsystem weniger ein technisches Werkzeug als vielmehr eine unentbehrliche Voraussetzung für die Entstehung von lebensnahen, sich selbst erhaltenden und entwickelnden Strukturen. Unbeeinträchtigt von irgendwelchen physikalischen Gesetzen könnten hier schließlich Geschöpfe von verblüffender Formen- und Funktionsvielfalt entstehen.¹ Karin Guminski attestiert dem Computer ebenfalls weitaus innovativere und aufregendere Gestaltungsmöglichkeiten als der traditionellen Bildgestaltung. So ist sie der Meinung, dass das Computerbild eine Brücke zwischen der traditionellen und den neuen Kunstformen schlägt. Denn, so argumentiert sie zu Recht, lädt das digitale Bild einerseits, wie gewohnt, zum kontemplativen Betrachten ein, ermöglicht andererseits aber weitere praktische Manipulationen.² Auch Enno Kaufhold bestätigt dies bei seiner Untersuchung von Werken von Gerhard Mantz, Gero Gries, Martin Dörbaum, Yves Netzhammer und Yoichiro Kawaguchi.³ Zweifellos üben auch die technologischen Rahmenbedingungen einen bedeutenden Einfluss auf die künstlerische Arbeit aus. So ist es mit einer Reihe von Programmen möglich, eine komplexe künstlerische Idee auf phantasievolle und fotorealistische Weise darzustellen. Bei der Arbeit mit den Programmen „Combustion“ und „3D Max“, die Maya Vonmoos am Pratt Institute of Arts kennen gelernt hat und die für die Film- und Game-Industrie entwickelt worden sind, hat sie sich vertieft mit der Syntax der elektronischen Codes auseinandergesetzt. Die ihr zur Verfügung stehenden Parameter hat sie derart ausgereizt, dass sie einen eigenen, malerischen Stil entwickeln konnte.

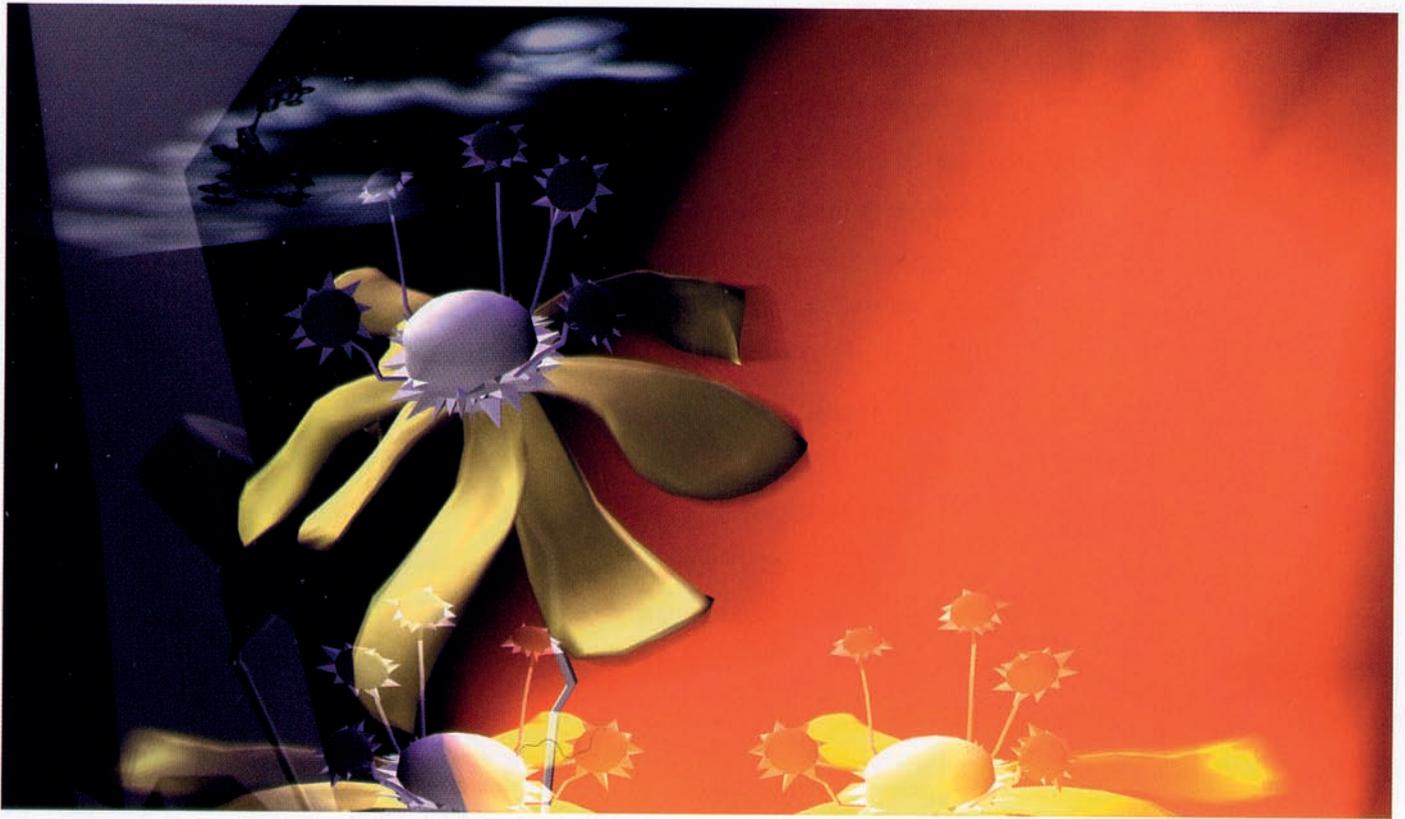


Flower Narcissus (project "Absolutely Spring"), 2006/07, computer-generated panel pictures, printed on aluminum, each: 68 x 119 cm. Installed in the area of the goods elevator at the Roche Biotechnology Production Center in Basel, Switzerland.

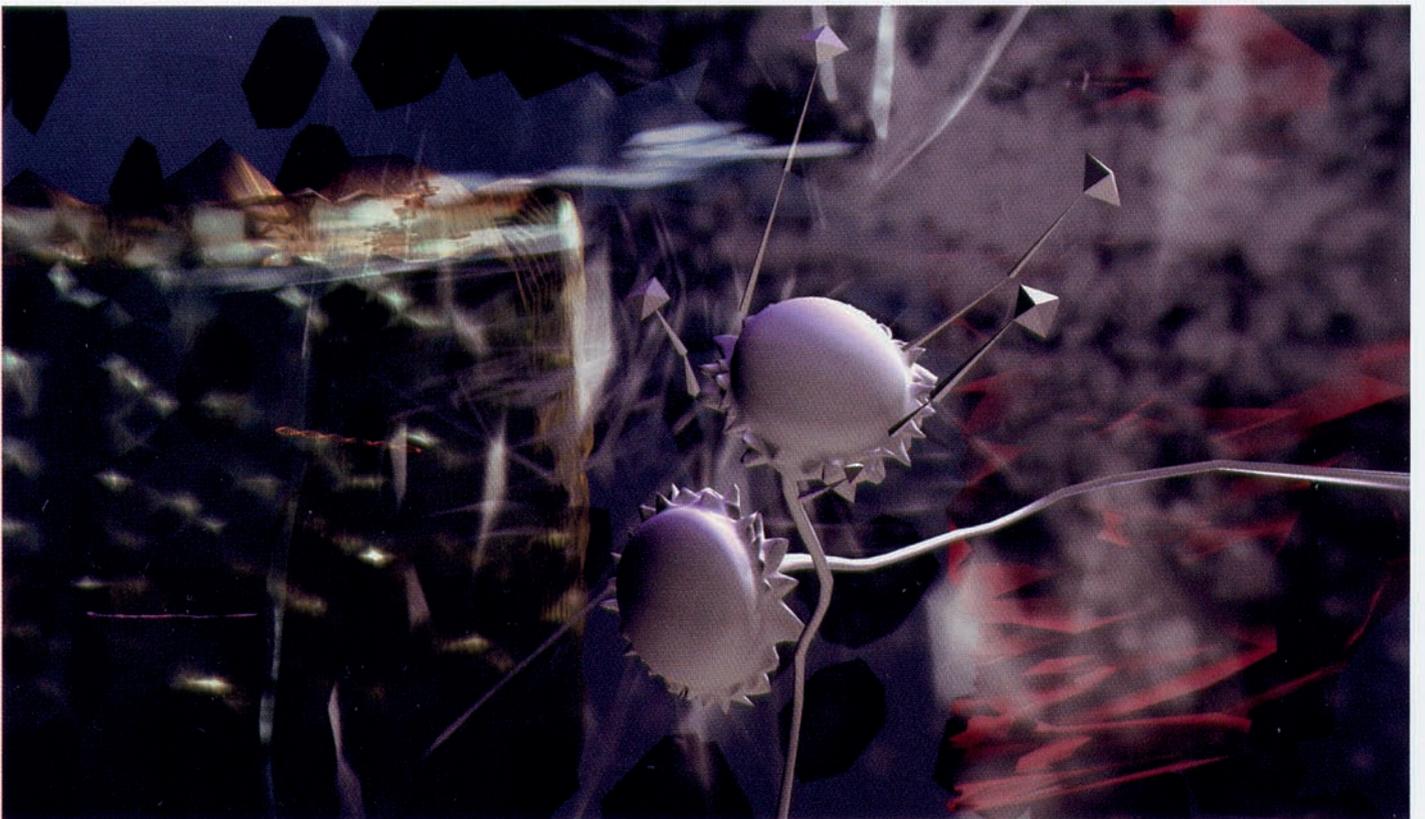
Digitale Malereien

Nicht minder suggestiv wirken die digital generierten Bilder in ihrer starken Leuchtkraft, ihrem metallenen Glanz und ihrer intensiven, zuweilen fluoreszierenden Farbigkeit. Das Formenvokabular der Bilder hat seinen Ursprung im computergenerierten Film und wird neu arrangiert, anders beleuchtet und herangezogen. Entwickelt aus Momentaufnahmen der animierten Figuren und Formen werden die Bilder in weiteren Arbeitsprozessen zu digitalen Malereien verdichtet. Die digitalen Bilder ermöglichen in ihrer Eigenständigkeit veränderte Sichtweisen auf den Film. Dank der Komplementarität von Bild und Film kann die Geschichte sich auf verschiedenen Ebenen entfalten und so die Wahrnehmung schärfen. In einem komplizierten Verfahren werden sie anschließend auf Aluminium gedruckt, sind lichtecht, kratzfest, säureresistent und autoklavierbar. Dem Bildträger Aluminium kommt zugute, dass die Leuchtkraft der Bildschirmfarben nicht abnimmt. Während der Film die Illusion erzeugt, als würde man die Evolution in einem Zeitraffer durchheilen, erlauben die Bilder ein Innehalten, gleichsam eine Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Ist-Zustand der Natur. Die Kompositionen sind fein austariert, die irisierenden Farben sind mal düster-tonig, mal schimmern sie kalt, dann variieren sie von einer zarten Durchsichtigkeit zu einer leuchtenden Intensität. Auch die Materialität wird durch die Farbe sichtbar gemacht, so sind zum Beispiel das Fell des Hamsters oder die Zacken der Sukkulente fast fühlbar. Alles Charakteristiken, welche letztlich Malerei ausmachen; nur sind an die Stelle des Pinsels Computerparameter getreten, welche die Künstlerin mal logisch, mal intuitiv einsetzt. Die sinnliche Erscheinung vieler Lebensformen, ihre geradezu emotionale Körperlichkeit, die von der Strahlkraft der Farben leben, verriet, dass Maya Vonmoos ursprünglich vom plastischen Schaffen und von der Malerei herkommt.

Auch wenn das Ephemere unserer Wahrnehmung, die schon länger auf die digitale Bilderflut ausgerichtet ist, mehr entspricht als das statische Bild, ist es erwiesen, dass unser Gehirn darauf trainiert ist, Einzelbilder, nicht jedoch fließende und bewegte Bilder zu speichern.² Maya Vonmoos hat einmal das bewegte Bild mit einem Seelenräuber verglichen. Diesen Raub bannt sie mit statischen Bildern, gleich wie ein vom Vampir Verfolgter, der diesem die Bibel entgegen hält. Während die bewegten Bilder, die in Sekundenbruchteilen um den Globus gejagt werden, nachhaltig unser Bewusstsein prägen, sind sie ein adäquater Ausdruck unserer sich schnell ändernden Verhältnisse. Fraglos ist die Autonomie und die Geschlossenheit des statischen Bildes durch die bewegten Bilder bedroht. Dagegen eröffnen die statischen Bilder eine andere Wahrnehmungsebene. Da kann der Betrachter mit dem Bild in Interaktion treten, hat Raum und Luft zur Interpretation, kann seine Welt, Erfahrungen und Utopien auf das Bild projizieren und seinen Bilderkosmos mit demjenigen des Künstlers austauschen. Nicht zu vergessen die Stimmung, welche ein Bild zu verbreiten vermag, den Raum, den es mit seiner Präsenz prägt und belebt. Damit ist einmal mehr bewiesen, dass es keine Alternative zu den stehenden Bildern gibt, ob diese nun gemalt, gezeichnet, fotografiert oder wie in unserem Fall digital generiert sind. Insofern schreiben die digitalen Tafelbilder die Kunstgeschichte bruchlos fort.



Emma Flower (project "Absolutely Spring"), 2006/07, computer-generated panel pictures, printed on aluminum, each: 68 x 119 cm. Installed in the area of the goods elevator at the Roche Biotechnology Production Center in Basel, Switzerland.



The earth, indeed all nature's elements, are of an invisible, spiritual nature and have souls. Paracelsus