

ATELIERBESUCH BEI MAYA VONMOOS ARCHITEKTUR DES FLÜCHTIGEN | 32

VISITE D'ATELIER CHEZ MAYA VONMOOS ARCHITECTURE DE L'ÉPHÉMÈRE | 32

VISO

ARCHITEKTUR
ARCHITECTURE

6 | 2010
28 CHF

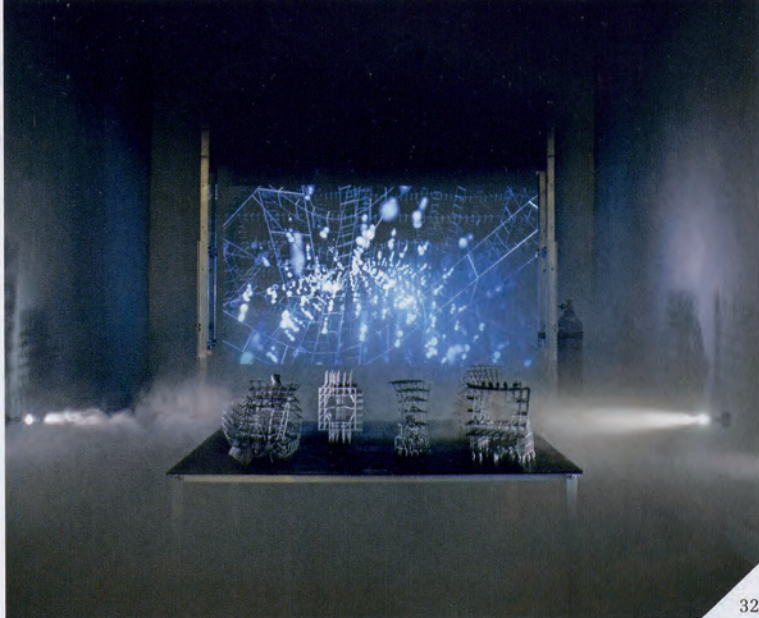
IBA Basel 2020: der grösste Architecturevent der Schweiz | 12
IBA Basel 2020: le plus grand événement architectural de Suisse

Architekturdarstellung: eine schöne, heile Welt | 52
La représentation en architecture: le meilleur des mondes parfaits

Kunstbauten der Alptransit: Interview mit den Gestaltern | 80
Ouvrage d'art de l'Alptransit: entretien avec les concepteurs



18



32

Inhaltsverzeichnis

Szene

- 6 Stiefkind moderne Architektur** Kulturbotschaft des Bundes *Von Thomas Staenz und Roland Merz*
- 10 Gabentisch für Baugestalter** Weihnachtsgeschenke *Von Roland Merz*
- 12 Startschuss zur IBA Basel 2020** Internationale Bauausstellung *Von Thomas Staenz*
- 18 Prämierte Westschweizer Architektur** Distinction Romande D'Architecture 2010 *Von Emilie Veillon*
- 24 Lichtblicke am Designers' Saturday** Ein Rückblick *Von Katrin Ambühl*
- 28 Agenda**

Standpunkte

- 32 «Das Ephemere war mein Traum»** Atelierbesuch bei Maya Vonmoos *Von Virginia Rabitsch*

Thema

- 42 Wenn Architekten zeichnen** Die Geschichte der Architekturdarstellung *Von Philippe Meier*
- 52 Schöne heile neue Welt** Computergenerierte Architekturvisualisierungen *Von Virginia Rabitsch*
- 60 Alternative zur «Bastelecke» im Büro** Vom CAD zum Modell *Von Marian Behaneck*
- 68 Planschen im mystischen Bierkeller** Thermalbad und Hotel in Zürich *Von Thomas Staenz*
- 76 Ein kühner Faltenwurf** Neues Ethnologiemuseum in Genf *Von Emilie Veillon*

Hintergrund

- 80 Zug um Zug zu guter Architektur** Kunstbauten der Alptransit *Von Thomas Staenz*

Service

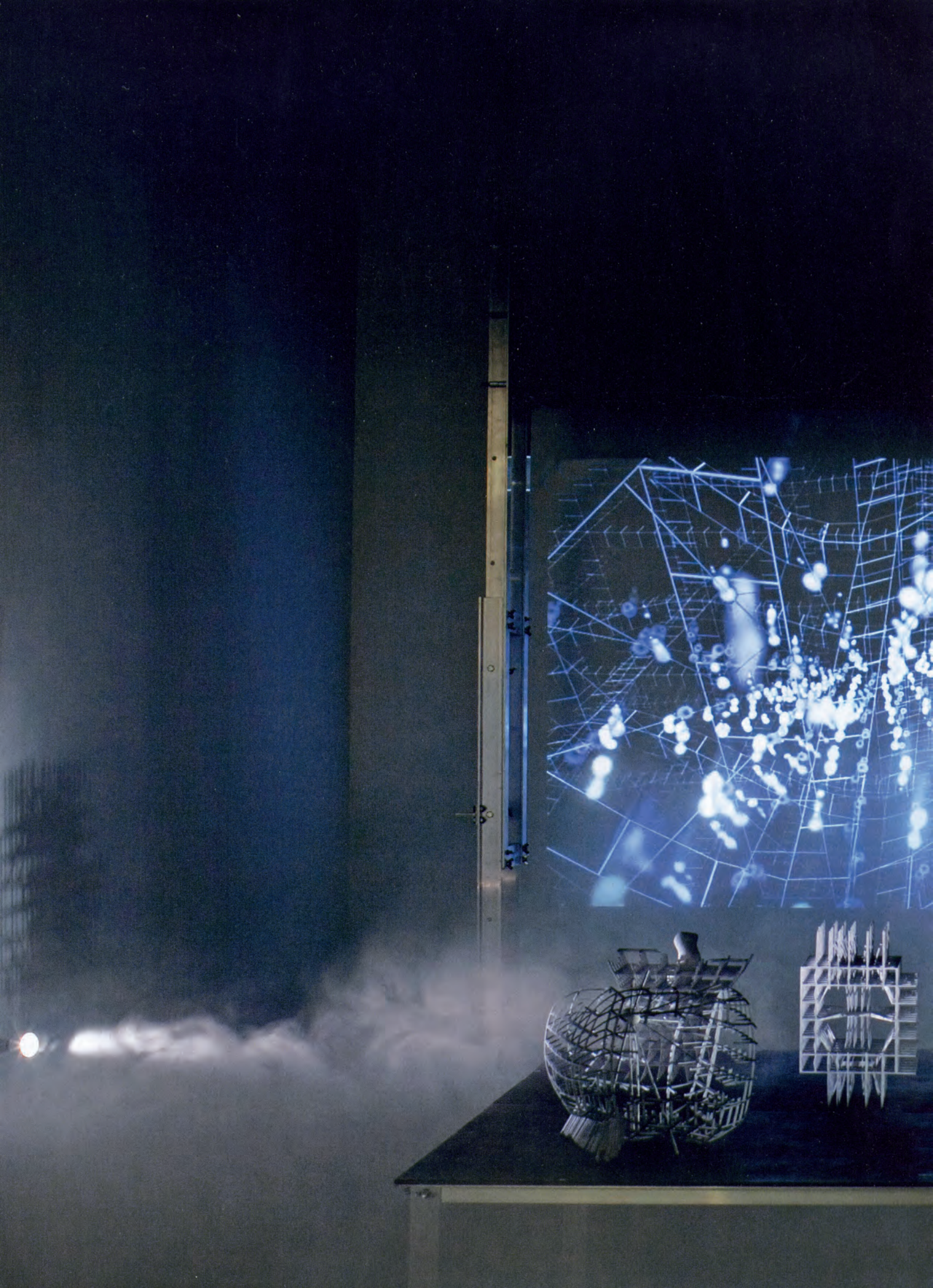
- 92 Produkte**
- 94 Literatur**
- 98 Vorschau und Impressum**

Titelbild

Südfassade des Roche Biotechnologie-Produktionszentrum in Basel, aus «Standpunkte», Seite 32. (Foto: Ruedi Walti)

Page de couverture

Façade sud du centre de production biotechnologique Roche à Bâle, de «points de vue», page 32. (Photo: Ruedi Walti)



Atelierbesuch bei Maya Vonmoos

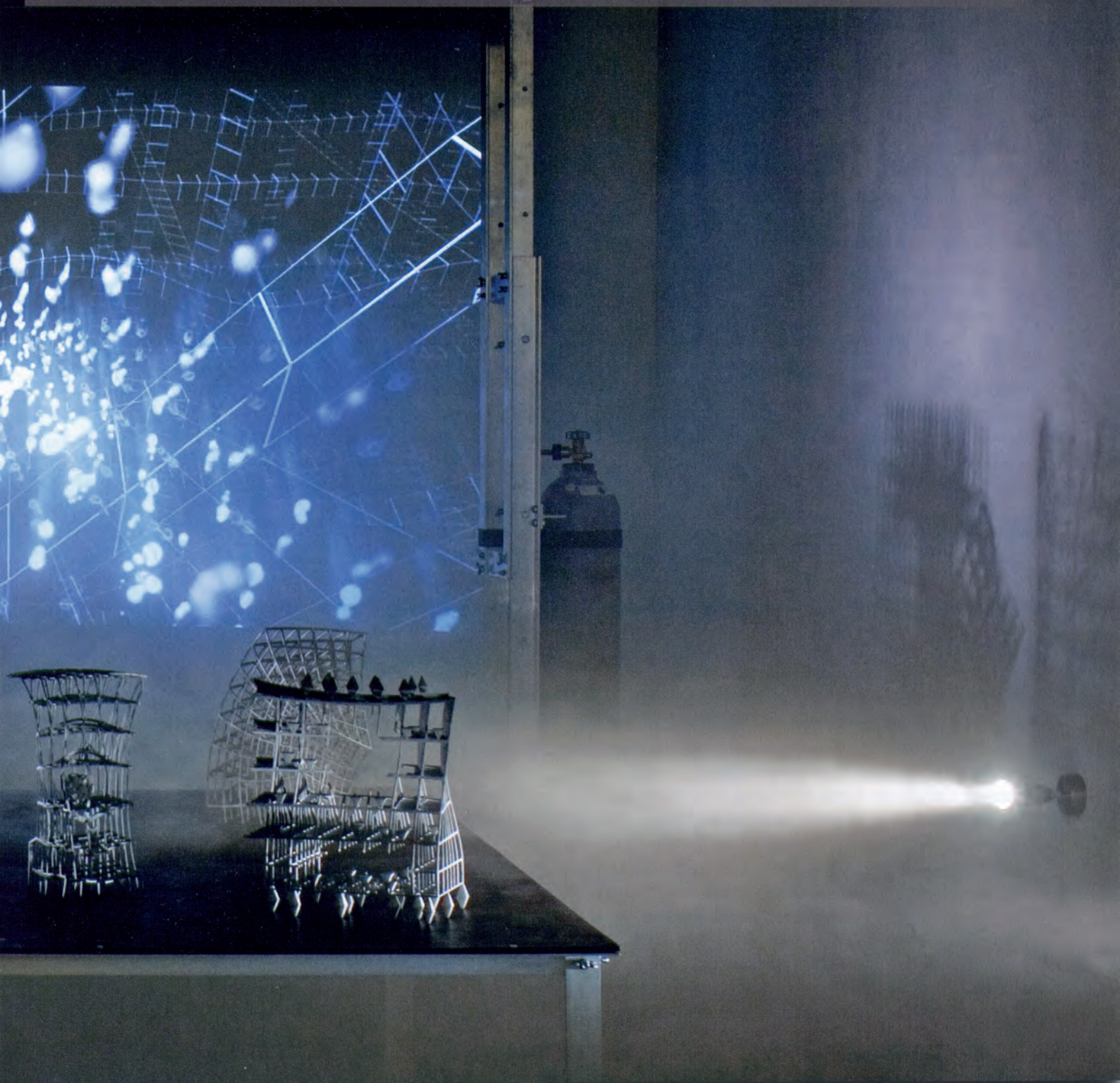
«Das Ephemere war mein Traum»

Visite d'atelier chez Maya Vonmoos

«Mon rêve, c'était l'éphémère»

Interessiert an Technik und Naturwissenschaften, lässt die Bündner Künstlerin Maya Vonmoos nicht locker, wenn sie eine Idee im Kopf hat und diese umsetzen möchte. So führte sie ihr Werdegang teilweise an die Grenzen des Machbaren. Gleichzeitig erarbeitete sie sich ein grosses Wissen und breit gefächerte handwerkliche Fähigkeiten.

Attirée par la technique et les sciences naturelles, l'artiste grisonne, Maya Vonmoos, est du genre tenace quand elle a une idée en tête et qu'elle entend la mettre en œuvre. Ainsi a-t-elle parfois mené sa carrière jusqu'aux limites du réalisable. Parallèlement elle a su se forger un grand savoir ainsi que des compétences dans de nombreux domaines de l'artisanat.



Page précédente

Cosmic Dust: Une animation générée par ordinateur est projetée sur un rideau de brume. Au premier plan la matière «réelle» émerge sous forme de sculptures, elles-aussi générées par ordinateur, réalisées selon le procédé de la rotoscopie, et obtenues par frittage laser d'un polymère.

Text | Texte: Virginia Rabitsch

34 > STANDPUNKTE | POINTS DE VUE

▲ «Mir war es immer ein wenig unangenehm, mich mit der Materie im Raum auszudehnen. Ich wollte nichts Sperriges. Installationen haben mich deshalb nie interessiert, ich empfand sie als «Gschtelasch». Diese Haltung hat der Künstlerin Maya Vonmoos während ihrer Studienzeit an der Ecole des beaux arts in Genf den Übernamen «la fille de l'éphémère» eingetragen. Damals schon hat sie das Vergängliche, das Nicht-Fassbare gesucht. Ihr Lehrer riet ihr dann, sich Produkte einfallen zu lassen, die sich nicht in Luft auflösen, sie könne sonst mit ihrer Kunst nicht überleben.

Fröhlich, temperamentvoll und mit ihrem unwiderstehlichen natürlichen Charme lässt sie für VISO im ganz neu bezogenen Atelier in Zürich ihren künstlerischen Werdegang wieder aufleben und zeigt Bilder ihrer ersten Werke. Diese bestanden aus feinem Draht, der mit der Zeit immer fester und dicker wurde. Schliesslich baute sie grosse, farbige Eisenplastiken, nachdem sie zuvor schweissen und schmieden gelernt hatte. Zehn Jahre lang hatte sie ihr Atelier in der alten Schmiede in Männedorf, wo sie sich ein Jahr lang jeden Morgen vom alten Schmied ins Handwerk einführen liess. «Ich war sein letzter Lehrling», erinnert sie sich fast ein wenig wehmütig.

Vom Roboter zur Animation

Unvermittelt holt sie ein grün bemaltes Gestell auf Rollen aus einer Ecke und beginnt mit einer Handkurbel, an Schienen angebrachte, farbige Plexiglasscheiben unterschiedlicher Formen auszuklappen. Aus dem scheinbar gefalteten Objekt wird eine Skulptur, die, wie die Künstlerin erklärt, gleichzeitig auch Bild sein kann: «Ich wollte etwas schaffen, das man in eine Ecke stellen kann. Kommt Besuch, öffnet und beleuchtet man es und projiziert so für das Essen mit Freunden ein farbiges Bild an die Wand, das nachher wieder weggeräumt werden kann». Mit dieser Demonstration leitet sie über zu ihrer New Yorker-Zeit, eine Phase der bewegten Objekte. Die Technikerin in ihr konnte es allerdings nicht bei der Handkurbel belassen. Sie wollte, dass ihre Plastiken sich von selbst bewegen. Dieser Wunsch führte zu einem langen, intensiven Experimentieren mit Robotik. Was mit kleinen Modellen begonnen hatte, bekam plötzlich andere Dimensionen, als Kunstvertreter der Bank Julius Bär bei einem Besuch in ihrem Atelier fragten, ob sie dies auch gross machen könnte. Zusammen mit zwei Studenten der Steuerungstechnik nahm sie die Herausforderung an. «Ich wollte nicht, dass man die Motoren sieht. Man muss sich vorstellen, was dies bedeutet, mit diesen grossen Farbpaneelen. Da lernt man die Schwerkraft kennen. Wir haben mit Maxon Motoren gearbeitet,

▲ «M'étendre sur la matière dans l'espace m'a toujours un peu mise mal à l'aise. Je ne voulais rien d'encombrant. C'est d'ailleurs pourquoi je ne me suis jamais intéressée aux installations, qui n'étaient à mes yeux que du «Gschtelasch» (du désordre)». Durant ses études à l'Ecole des beaux-arts de Genève, cette attitude a valu à l'artiste Maya Vonmoos le surnom de «la fille de l'éphémère». Dès cette époque elle s'est mise en quête de l'évanescant, du non-saisissable. Son professeur lui conseilla alors d'imaginer des produits qui ne s'évaporaient pas sous peine de ne jamais parvenir à vivre de son art.

Dans l'atelier zurichois qu'elle vient à peine d'acquérir, gaie et pleine d'entrain, avec un charme naturel irrésistible, elle accepte pour VISO de revenir sur sa carrière d'artiste et nous montre des photos de ses premières œuvres. Celles-ci étaient constituées de fil fin, qui, avec le temps, est devenu de plus en plus épais et solide. Finalement, elle s'est mise à construire de grandes sculptures en fer colorées, une fois qu'elle eut appris à souder et à forger. Pendant dix ans, l'atelier qu'elle occupait se trouvait dans l'ancienne forge de Männedorf, où tous les matins, une année durant, le vieux forgeron lui apprit les bases du métier. «Je fus son dernier apprenti», se souvient-elle, presque avec une pointe de nostalgie.

Du robot à l'animation

Elle extirpe soudain, d'un coin de la pièce, une armature peinte en vert, montée sur roulettes, et se met, en actionnant une manivelle, à déplier des panneaux de plexiglas colorés, de formes variées, qui coulisent sur des rails. L'objet qui semblait replié s'ouvre en une sculpture qui, comme nous l'explique l'artiste, peut, en même temps, être une image: «Je voulais créer quelque chose que l'on puisse poser dans un coin. Quand on a de la visite, on l'ouvre et on l'éclaire et, lors d'un repas entre amis, on peut ainsi projeter sur le mur une image colorée, ensuite il suffit de le ranger». Forte de sa démonstration, elle enchaîne ensuite sur sa période new-yorkaise, phase des objets en mouvement. Mais la technicienne en elle ne pouvait toutefois en rester à la manivelle. Elle voulait que ses sculptures puissent se mouvoir d'elles-mêmes. Cette volonté l'entraîna dans une longue et intense expérimentation de la robotique. Ce qui avait commencé par de petites maquettes prit soudain une nouvelle dimension lorsque des responsables du département des œuvres d'art de la banque Julius Bär lui demandèrent, à l'occasion d'une visite de son atelier, si elle pouvait aussi en faire en grand. Elle s'associa à deux étudiants en technique de commande pour relever le défi. «Je ne voulais pas

Rechts

Im Atelier der Künstlerin Maya Vonmoos gibt es auch statische Bilder wie ein computergeneriertes Werk als Digitaldruck auf Aluminium.

Foto: Pierre Kellenberger

Ci-contre

Dans l'atelier de l'artiste Maya Vonmoos, on trouve aussi des images statiques, telles que cette œuvre générée par ordinateur et obtenue par impression numérique sur aluminium.



STANDPUNKTE | POINTS DE VUE < 35

Maya Vonmoos

1953 Geboren in Chur

1973 Matura am humanistischen Gymnasium in Chur

1974 Studienreise nach Japan, Korea und Taiwan

1975–1977 Accademia di Belle Arti in Florenz

1977–1981 Ecole des Beaux Arts in Genf; Malerei, Druckgrafik und Skulptur

1981–1985 Atelier in Zürich; Drahtskulpturen und Aquarelle

1986–1992 Atelier in Männedorf ZH; Eisenplastiken

1993–2001 Atelier in New York; Aquarelle,

Skulpturenmodelle, Eisenplastiken, Roboterskulpturen

1999–2001 Studium am Pratt Institute of Art; Computer Graphics Animation

2002–2005 Atelier in New York und Basel, computergenerierte Filme, Bilder und Skulpturen

2006–2010 Atelier in Zürich und Tessin

Maya Vonmoos

1953 naissance à Coire

1973 maturité au Gymnase de sciences humaines de Coire

1974 voyage d'étude au Japon, en Corée, à Taïwan

1975–1977 Accademia di Belle Arti à Florence

1977–1981 Ecole des beaux-arts à Genève; Peinture, art de l'imprimerie et sculpture

1981–1985 atelier à Zurich; sculptures en fil métallique et aquarelle

1986–1992 atelier à Männedorf ZH; sculpture en fer

1993–2001 atelier à New York; aquarelles, modèles de sculpture, sculptures en fer, sculptures robots

1999–2001 études au Pratt Institute of Art; Computer Graphics Animation

2002–2005 atelier à New York et Bâle, films, images et sculptures générés par ordinateur

2006–2010 atelier à Zurich et au Tessin

Rechts

Eine Metallwerkstatt zur Bearbeitung ihrer dreidimensionalen Objekte braucht die Künstlerin keine. Im Atelier stehen diverse Computer, grosse und kleine Bildschirme.

Foto: Pierre Kellenberger

Ci-contre

Pour l'élaboration de ses objets en trois dimensions, l'artiste n'a aucunement besoin d'un atelier de métallurgie. Son atelier est truffé d'ordinateurs en tous genres, tout comme d'écrans petits et grands.





Links

Dragonfly: computergenerierte Bildtafel auf Aluminium gedruckt, installiert im Roche Biotechnologie-Produktionszentrum in Basel. Foto: Beat Ernst, aus Buch «Digital Energy» von Maya Vonmoos, Kehrer Verlag.

Rechts

Südfassade des Roche Biotechnologie-Produktionszentrum in Basel, 19 Plasmabildschirme mit sechs verschiedenen computergenerierten Animationen zum Thema «Absolutely Spring».

Foto: Ruedi Walti, aus Buch «Digital Energy» von Maya Vonmoos, Kehrer

A gauche

Dragonfly: planche générée par ordinateur, imprimée sur aluminium, installée au centre de production biotechnologique Roche à Bâle. Photo: Beat Ernst, extraite de l'ouvrage «Digital Energy» de Maya Vonmoos, aux éditions Kehrer.

A droite

Façade sud du centre de production biotechnologique Roche à Bâle, 19 écrans plasma présentant six animations générées par ordinateur sur le thème «Absolutely Spring».

Photo: Ruedi Walti, extraite de l'ouvrage «Digital Energy» de Maya Vonmoos, aux éditions Kehrer.

die wurden auch beim Marsmobil eingesetzt und sind immer noch die kleinsten Motoren auf der Welt, ungefähr so gross wie zwei Cervelats.» Die Paneele bestanden aus opakem Plexiglas, das mit LED farbig angestrahlt wurde. Auch hier war die Künstlerin Pionierin und wandte bereits 1999 diese ganz neue Lichttechnik an.

Die Objekte für den Kundenevent der Bank Julius Bär wurden termingerecht fertig gestellt. Für Maya Vonmoos erwies sich dieser Exkurs in die Robotik aber als finanziell ruinös, und «die technischen Aspekte nahmen enorm viel Zeit in Anspruch, sodass das Künstlerische dabei zu kurz kam», begründet sie ihre Abkehr von diesem Gebiet. Zurück zu statischen Skulpturen wollte sie aber auf keinen Fall. Bewegt mussten sie sein. So kam sie fast zwangsweise zur computergenerierten Animation. Während zweier Jahre absolvierte sie am Pratt Institute of Art eine Ausbildung in Computer Graphics Animation.

«Und das war genau das Richtige, ich hatte die Bewegung, und auch das Ephemere, das nicht so voluminös ist, hatte ich wieder. Endlich hatte ich gefunden, wovon ich immer geträumt hatte, das aber unmöglich schien. Nun war es technisch machbar.» Die Freude über diese Entdeckung schwingt immer noch mit, wenn die Künstlerin davon erzählt.

Das Fassbare und das Unfassbare

«Die Naturwissenschaft ist ganz wichtig für meine Arbeit. Das Technische, die Fragen der Physik, der Quantenphysik, die Experimente mit dem neuen Hadron Collider am Cern in Genf, das alles interessiert mich brennend. Ich möchte herausfinden, wie dies unser tägliches Leben oder unsere geistigen Vorstellungen beeinflusst. Mich fasziniert der Gegensatz zwischen diesen luftigen Gedanken und Weltmodellen und unserem materiellen Kampf im Alltag. Diese Theorien sind recht plausibel, wenn man sie liest. Dann aber lege ich das Buch zur Seite, und das Essen ist mir angebrannt oder ich kämpfe mit einem Kabel, und schon stehe ich wieder auf dem Boden.»

Die Filme, die Maya Vonmoos mit ihrem neuen Werkzeug, dem Computer und den Programmen 3D Studio Max und Combustion generiert hat, sprechen von diesem Interesse für die Naturwissenschaft. Gelegenheit, sich mit hochaktuellen Themen der Biotechnologie zu befassen, bot ihr das Projekt Absolutely Spring. 2006 gewann sie einen vom Healthcare-Unternehmen Roche unter eingeladenen Schweizer Künstlern ausgeschriebenem Wettbewerb. Gefragt war ein Kunstprojekt für das von Herzog & de Meuron konzipierte neue Biotechnologie-Produktionszentrum in Basel. In diesem Zentrum wird

qu'on voit les moteurs. Il faut arriver à imaginer ce que cela implique avec ces grands panneaux de couleur. Là, on apprend vraiment à connaître ce qu'est la pesanteur. Nous avons travaillé avec des moteurs Maxon, qui ont aussi été utilisés sur les astromobiles de Mars et qui sont aujourd'hui encore les plus petits moteurs au monde, à peu près aussi gros que deux cervelas.» Les panneaux étaient en plexiglas opaque, éclairés en couleur par des LED. L'artiste fut là encore une pionnière en utilisant dès 1999 cette toute nouvelle technique d'éclairage.

Les objets destinés à la commande de la banque Julius Bär furent terminés dans les délais. Mais pour Maya Vonmoos cette digression sur le terrain de la robotique s'avéra financièrement dévastatrice, sans compter que «les aspects techniques prenaient énormément de temps, si bien qu'il n'en restait plus assez pour l'aspect artistique», dit-elle pour expliquer pourquoi elle n'a pas persévéré dans cette voie. A ses yeux, il était pourtant hors de question de revenir à la sculpture statique. Ses sculptures seraient animées ou ne seraient pas. C'est ainsi qu'elle en vint, presque de force, à l'animation générée par ordinateur. En deux ans, elle suivit une formation en Computer Graphics Animation au Pratt Institute of Art.

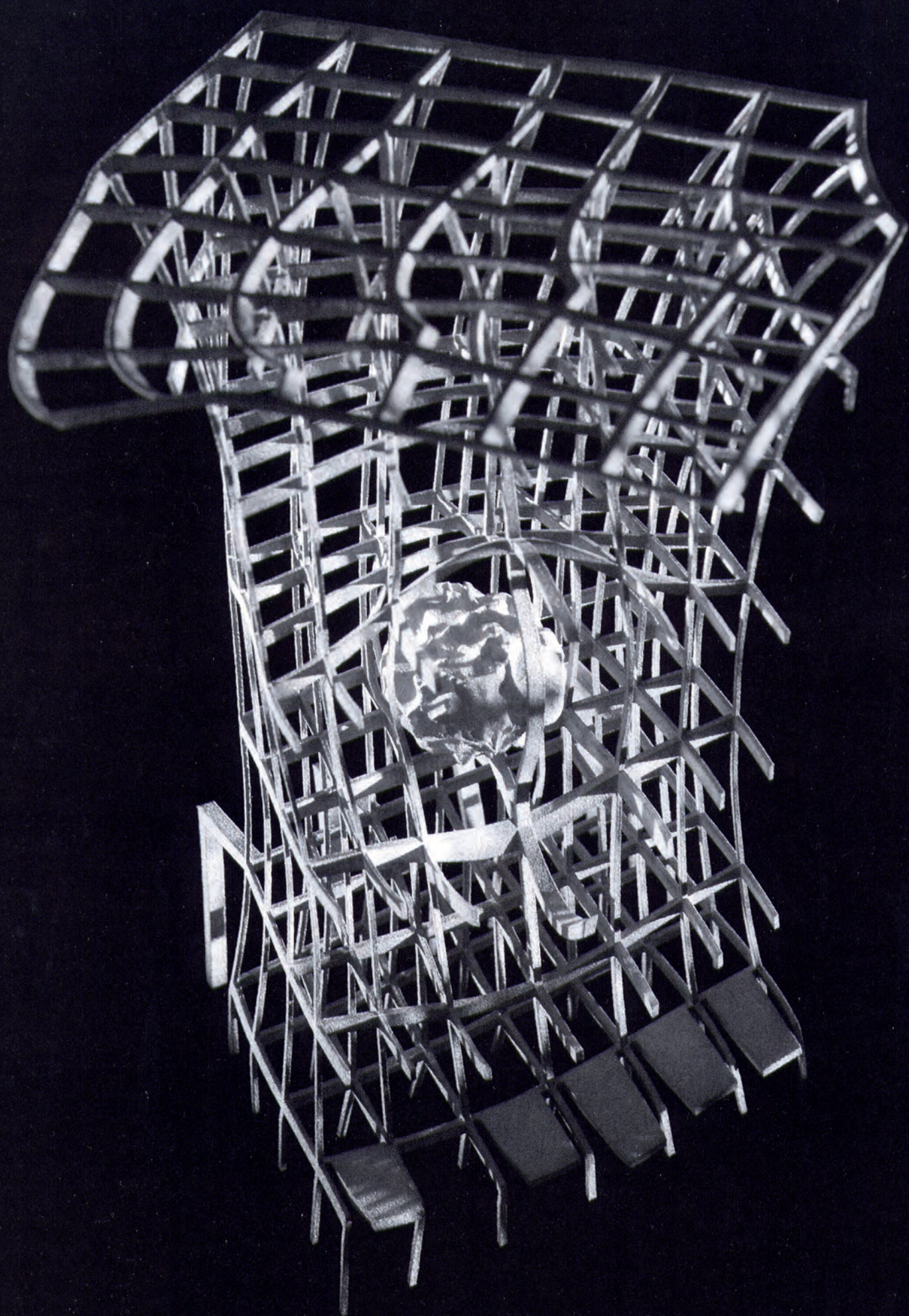
«Et c'était exactement ce qu'il fallait, j'avais le mouvement, et je retrouvais aussi l'éphémère qui ne soit pas trop volumineux. J'avais enfin trouvé ce dont j'avais toujours rêvé, bien que cela semblait impossible. A présent, c'était techniquement faisable.» Quand l'artiste en parle, la joie de cette découverte résonne encore dans sa voix.

Le saisissable et l'insaisissable

«Les sciences ont une grande importance dans mon travail. L'aspect technique, les questions que soulève la physique, la physique quantique, les expériences menées grâce au nouveau collisionneur de hadrons, au CERN, à Genève, tout ceci m'intéresse vivement. Je voudrais découvrir en quoi cela influe sur notre vie quotidienne et sur nos représentations mentales. Je suis fascinée par le paradoxe entre l'aspect vaporeux de ces pensées, de ces modèles de monde et notre combat matériel au quotidien. Quand on les lit, ces théories sont tout à fait plausibles. Toutefois, lorsque je repose le livre, j'ai fait brûler le repas, ou bien je m'acharne sur un câble, me voilà déjà les deux pieds sur terre.»

Les films que Maya Vonmoos a créés avec son nouvel outil, l'ordinateur équipé des logiciels 3D Studio Max et Combustion, parlent de cet intérêt pour les sciences. Le projet Absolutely Spring lui a offert





Links
Projekt «Cosmic Dust», Skulptur
«Cosmic Shelter», 2010.

Rechts
Computergenerierte Visualisierung
«Narcissus», 2007.

A gauche
Projet «Cosmic Dust», sculpture
«Cosmic Shelter», 2010.

A droite
Visualisation générée par
ordinateur «Narcissus», 2007.



in hochkomplexen Fermentationsanlagen das Krebsmedikament Avastin herstellt. Auf zwei grossen und 19 kleinen Bildschirmen, die sehr gezielt über das ganze Gebäude verteilt platziert wurden und teilweise auch von aussen sichtbar sind, werden ihre Filme gezeigt. Einzelne Frames aus den Animationen erscheinen wieder als statische Bilder auf grossformatigen, bedruckten Aluminiumtafeln, vornehmlich in den Verkehrszonen. Mit ihrer Kunst wolle sie das Leben aus den Fermentationsbehältern nach aussen transferieren, umschreibt Maya Vonmoos ihre Idee, und während des Erzählens setzt sie sich spontan an den Computer im Atelier, um zu demonstrieren, wie sie mit 3D Studio Max ihre animierten Figuren konstruiert, texturiert und animiert. Anschliessend überarbeitet sie die produzierten Filme sequenzweise nochmals intensiv im Programm Combustion. «Das ist wie malen», kommentiert sie und lässt routiniert die linke Hand mit dem Stift über das Grafiktablett gleiten, während sie mit der rechten die Maus bedient. «Zuerst muss ich viele Kopfentscheidungen treffen. Dann versuche ich aber so weiter zu gehen, dass der Zufall mitspielt, wie ein Zufallsgenerator. Diesen muss man allerdings selbst schaffen, um damit das genau überdachte Konzept sozusagen explodieren zu lassen. Nur so kommt man zu etwas Neuem. Vor allem beim Animieren ist es mir wichtig, selbst noch überrascht zu werden, denn dies macht den Prozess spannend. Ich finde, man spürt, ob etwas lebendig bleibt.»

Sie hat es keine Sekunde bereut, dass sie nicht mehr praktisch arbeitet. So tüftelt sie am Computer und lotet dessen Potenzial aus. Gleichzeitig ist sie auf der Suche nach einem neuen Bildträger.

Sternenstaub

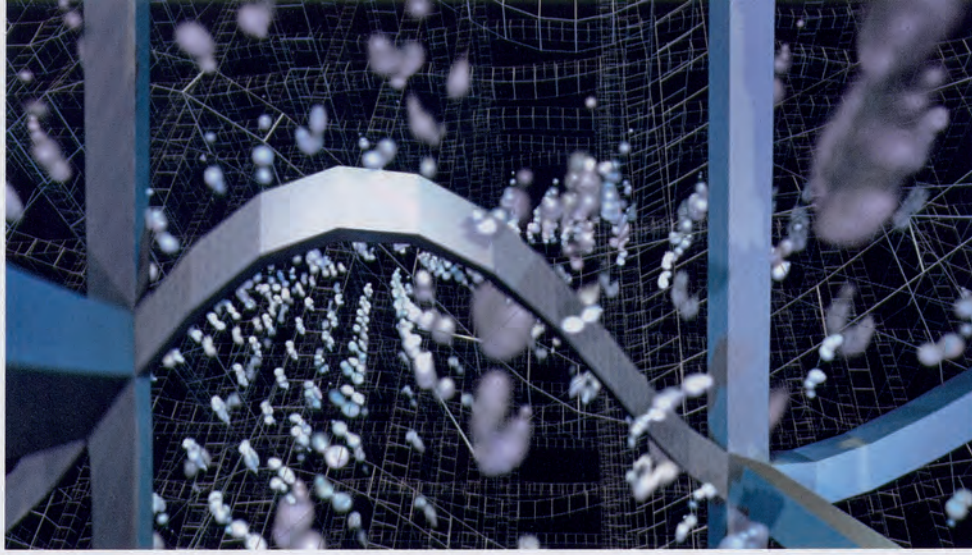
«Bei der Ausstellung im Kloster Schöthal habe ich festgestellt, dass beim Projizieren auf eine Wand oder beim Präsentieren eines zweidimensionalen Bildes das dreidimensionale Erlebnis nicht dem entspricht, was ich mir eigentlich vorstelle. Es löst sich nicht auf. Da habe ich an Nebel gedacht, an die Nebel effekte an Partys und Konzerten von Rock- und Popgruppen. Nebel und Farbe.»

Ausgehend von diesen Überlegungen hat die Künstlerin Möglichkeiten gesucht, dieses neue Projekt, das sie «Cosmic Dust», Sternenstaub nennt, umzusetzen. Nebel zu produzieren, der sich nicht einfach unkontrolliert irgendwo am Boden ausbreitet, der vielmehr eine Projektionsfläche bietet, ist technisch nicht ganz einfach. Zusammen mit Spezialisten hat sie für die Ausstellung «Boogie-Woogie NY, NY» eine Installation geschaffen, die auf Knopfdruck für kurze Zeit einen Nebelvorhang produziert. Auf diese labile, fast immaterielle Fläche wird ihre

l'occasion de se pencher sur des questions de biotechnologie très actuelles. En 2006, face à d'autres artistes suisses invités, elle a remporté un concours organisé par la société pharmaceutique Roche. Le projet artistique demandé était destiné au nouveau centre de production biotechnologique de Bâle conçu par les architectes Herzog & de Meuron. C'est dans ce centre qu'est fabriqué, au sein d'installations de fermentation hautement complexes, l'Avastin, médicament pour le traitement du cancer. Ses films sont diffusés sur deux grands et 19 petits écrans, disséminés, de façon très étudiée, sur l'ensemble du bâtiment, visibles aussi, dans certains cas, de l'extérieur. Des plans spécifiques, extraits des animations, réapparaissent en images statiques sur de grands panneaux d'aluminium imprimés, notamment dans les zones de circulation. Pour paraphraser son idée, Maya Vonmoos affirme avoir voulu, à travers son art, transférer la vie des cuves de fermentation vers l'extérieur, et, joignant le geste à la parole, elle s'installe spontanément devant l'ordinateur de son atelier pour faire une démonstration de sa façon d'utiliser 3D Studio Max pour construire, texturer et animer ses œuvres. Elle retravaille ensuite longuement, sous Combustion, séquence par séquence, les films qu'elle a ainsi produits. «C'est comme peindre», commente-t-elle, en faisant glisser machinalement sur la tablette graphique le stylet qu'elle tient dans sa main gauche, tout en déplaçant la souris de sa main droite. «Au début il faut que je prenne beaucoup de décisions mentales. Ensuite, j'essaie de poursuivre en laissant intervenir le hasard, à la manière d'un générateur aléatoire. Il faut toutefois avoir soi-même créé ce dernier pour qu'il permette, pour ainsi dire, de laisser exploser le concept précisément élaboré. Il n'y a qu'ainsi que l'on arrive à quelque chose de nouveau. Surtout au moment de l'animation, il est très important à mes yeux que je sois encore moi-même surprise, car c'est cela qui rend le processus passionnant. Je trouve que l'on sent s'il reste quelque chose de vivant.» Elle ne regrette pas une seconde de ne plus travailler au niveau pratique. Elle bidouille ainsi à l'ordinateur et en explore tout le potentiel. En même temps elle essaie de mettre la main sur un nouveau support d'image.

Poussière d'étoile

«Lors de l'exposition au couvent de Schöthal, j'ai constaté que, lorsque l'on projette sur un mur ou que l'on présente une image en deux dimensions, le ressenti en trois dimensions ne correspond pas à l'idée que je m'en étais fait. Il ne se dissout pas. C'est là que j'ai pensé au brouillard, aux effets de brume tels qu'on en voit dans les soirées et



Links und unten
Filmstills aus computergenerierter
Animation «Cosmic Dust I», 2010.

A gauche et en bas
Plans extraits de l'animation générée par
ordinateur «Cosmic Dust I», 2010.

computergenerierte Animation eines unbegrenzten Raums projiziert. Wenn der «Dust» vergeht, zerfällt auch der Film. Zurück bleibt ein Kondensat von diesem «Dust», in Form von sieben Skulpturen, das heisst, in Form von Materie. «Ich wollte zeigen, wie man im total freien Raum die Strukturen auf Grund von Einwirkungen, seien es Farben oder Ideen, verformen und bewegen kann. Das Kondensat stellt dann quasi den eingefrorenen Zustand einer solchen dynamischen Energie dar. Damit beziehe ich mich auf die Tatsache, dass es gar keine statischen Elemente gibt, dass sich alles immer in einem labilen Gleichgewichtszustand befindet, oder wie Heraklit sagt, alles fliesst. Genau das möchte ich mit meinem «Cosmic Dust» ausdrücken.»

**Die Ausstellung «Boogie-Woogie NY, NY» wurde Ende 2010 in oxyd Kunsträume in Winterthur Wülflingen gezeigt.*

les concerts de groupes de rock ou de pop. Brume et couleur.» Partant de ces réflexions, l'artiste a cherché des possibilités de mettre en œuvre ce nouveau projet qu'elle nomme «Cosmic Dust», poussière d'étoile. Produire un brouillard qui ne se répande pas simplement au sol, de façon incontrôlée, mais qui puisse justement offrir une surface de projection, est loin d'être simple sur le plan technique. Pour l'exposition «Boogie-Woogie NY, NY»*, elle a créé, en collaboration avec des spécialistes, une installation qui permet, sous l'action d'un bouton, de produire brièvement un rideau de brume. Son animation générée par ordinateur d'un espace infini est projetée sur ces surfaces instables, presque immatérielles. Lorsque la «poussière» s'évanouit, le film se désagrège aussi. Il reste ensuite un condensé de cette «poussière», à travers sept sculptures, c'est-à-dire sous forme de matière. «J'ai voulu montrer comment, dans un espace totalement libre, on peut déformer ou déplacer les structures en jouant sur les effets, que ce soient des couleurs ou des idées. Finalement, le condensé représente quasiment l'état surgelé de ce genre d'énergie dynamique. Par-là, je fais référence au fait qu'il n'y a absolument aucun élément statique, que tout se trouve en permanence dans un état d'équilibre instable ou, comme le dit Héraclite, que tout s'écoule. C'est exactement cela que je veux exprimer à travers ma Cosmic Dust.»

**L'exposition «Boogie-Woogie NY, NY» s'est déroulée au fin du 2010 à l'espace oxyd Kunsträume de Winterthur Wülflingen.*

