

Maja Vonmoos : die Pixel-Skulpteurin

Autor(en): **Ulmer, Brigitte**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Bündner Jahrbuch : Zeitschrift für Kunst, Kultur und Geschichte Graubündens**

Band (Jahr): **44 (2002)**

PDF erstellt am: **24.06.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-550249>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

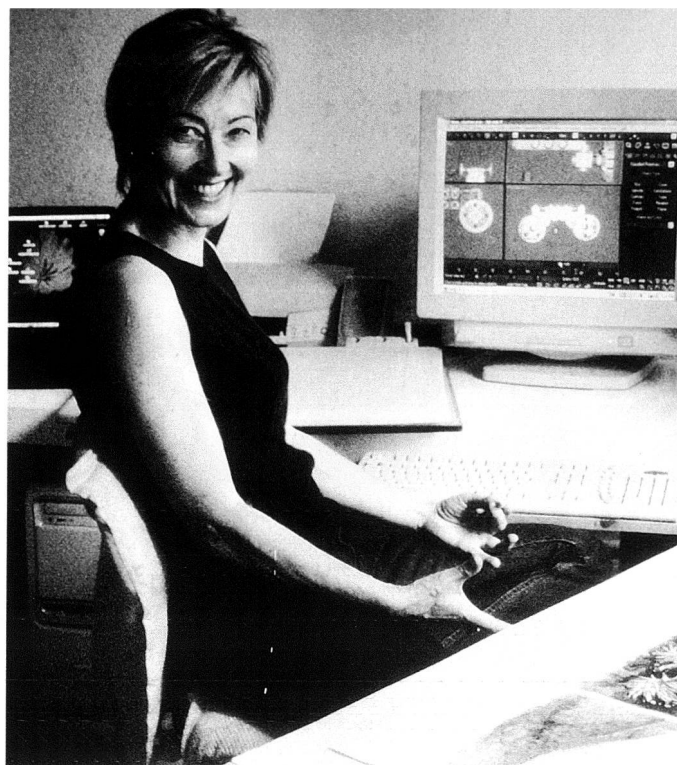
Maja Vonmoos –

die Pixel-Skulpteurin

Text:
Brigitte Ulmer

Fotografie:
Andrea Bichsel und
Maja Vonmoos

Maja Vonmoos,
New York im Mai 2001.
(Foto: A. Bichsel,
New York)



Künstlerateliers stellt man sich vielleicht etwas anders vor als das von Maja Vonmoos. Aber das Technologiezeitalter hat bekanntlich auch Räume umdefiniert. In Garagen werden Firmen gegründet. In einem hellen Wohnzimmer einer hübschen, bürgerlichen Wohnung von Manhattans Upper Eastside werden die Grenzen der Kunst hinausgestossen.

Maja Vonmoos sitzt an ihrem Computer, den Blick auf den Bildschirm geheftet. Mit dem digitalen Stift zeichnet sie auf dem «Graphic Tablet» Linien einer Bewegung vor. Auf dem Bildschirm erscheint eine virtuelle Figur, ein Körper mit einem langen Greifarm. Sie soll einen Ball auffangen. In Windeseile lässt Maja Vonmoos ihre Finger über die Tastatur gleiten, gibt Parameter ein wie Geschwindigkeit, Farbe und Grösse des Balls. «Das

alles war für mich Neuland», sagt sie dann und weist auf die Computerstation, auf Scanner, DVD-Brenner. «Und genau das gefiel mir daran.»

Unser erstes Treffen liegt vier Jahre zurück. Da empfing sie mich im strapazierfähigen Overall in ihrem Loft in Chelsea, an der Westseite New Yorks. Ihre monumentalen, raumfüllenden Eisenskulpturen standen da, die sie eigenhändig geschweisst und mit grellen Farben gespritzt hatte. Das war schweisstreibende Handarbeit, die Gegend rauh, Garagen und Lagerräume waren ihre Nachbarn. Jetzt lässt Maja Vonmoos Pixel tanzen, arbeitet sie mit Bits und Bytes. Wir befinden uns in einem putzigen Haus auf der 80sten Strasse zwischen Madison und Park Avenue. Der Vorgarten ist liebevoll bepflanzt, die Nachbarn sind gesetzte Hundebesitzer, die an den Wochenenden aufs Land fahren. Im hel-

len Wohnraum mit dem weissgestrichenen Holzboden fällt, neben farbigen Kissen auf dem Boden, als erstes das elektronische Equipment auf: Computerbildschirm, Rechner, Laptop, DVD-Brenner, Scanner, Synthesizer, elektronisches Keyboard, Mischpult. Und ein Maltisch und Farbtuben.

Maja Vonmoos baut digitale Skulpturen, verbindet sie mit Bildfragmenten, Szenen und Tönen zu Multimedia-Kunst. Die Werke brennt sie schliesslich auf DVD. Die Künstlerin, die in den Neunzigerjahren ein umfangreiches Werk aus Eisenplastiken schuf, hat die Skulptur entmaterialisiert und vom realen in den virtuellen Raum befördert. «Eines Tages wurde mir bewusst: Ich muss nicht mehr diesen Krampf haben mit dem Material, mit Eisen. Ich wollte nicht mehr so schwer mit den Händen arbeiten.»



Maja Vonmoos, Jala 01, «Never Stumble», New York 2000; Material: zusammensteckbare Kunststoffteile, transparentes Plexiglas, thermoplastisches Material, Latex, batteriebetriebene Motoren, Höhe 60 cm, Breite 40 cm, Tiefe 30 cm. (Foto: M. Vonmoos)

«Jala 01 – A Breeze of Life» heisst ihr neuestes Projekt, an dem sie arbeitet. Es ist die Kombination von realer mit virtueller Skulptur. «Never stumble» zum Beispiel: eine eierschalenfarbige Latexhülle, aus der frech ein Greifarm hervorlugt. Der anrührend faltige Körper wird im Innern von einem geheimnisvollen Roboterarm bewegt, der das Bild einer Blume greift. Der Plasma-Bildschirm im Hintergrund zeigt eine Bildergeschichte von Auseinandergehen und Suchen, vom Wind, der die Blume wegbläst, und der Latexhaut, die im Sturm davongetragen wird und sich auf die endlose Suche nach der Blume begibt. «Little Rabitt», «Flamenco Dance», «Murky Baby» heissen weitere ihrer poetischen Multimedia-Arbeiten. Sie umkreisen existentielle Fragen, spielen mit Märchenfiguren, Tieren, Fabelwesen, Metaphern aus der Gefühlswelt. Und immer pendelt Maja Vonmoos dabei

zwischen digitaler und realer Welt. Damit kitzelt sie das Flirrende, die Illusion, das Unbewusste hinter dem real Erfahrbaren hervor.

Warum aber der Name Jala? «Jala ist ein Wort aus dem Sanskrit. Es bedeutet Magie des Moments», sagt Maja Vonmoos. Die Plastikerin hat sich nach der Hardware der Software zugewandt. Statt mit hartem Stahl, Bronze und Aluminium arbeitet sie mit der Flüchtigkeit eines Mediums, das in Kilo- und Megabytes gezählt wird. Sie experimentiert mit den grenzenlosen Möglichkeiten, genießt die Leichtigkeit, das Un-Eindeutige – die Delete-Taste auch, die auf Knopfdruck alles Experimentieren auch wieder ungeschehen macht. Manchmal, sagt sie, komme ihr die Arbeit mit dem Computer-Programm «3-d-Studio-Max» so leicht vor wie das Aquarellieren.

Maja Vonmoos weist dem computergenerierten und dem realen Teil ihrer «Jala»-Arbeiten klare Funktionen zu: Steht die computeranimierte Skulptur für die Gefühls- und Gedankenwelt, das Ephemere, Veränderliche und Vergängliche, so entspricht die reale, sinnlich erfassbare Skulptur dem Greifbaren, Erfahrbaren, dem Dauerhaften, Statischen, Meditativen.

Der Arbeitsablauf ist minutiös geplant und aufwändig. Am Anfang steht das Skulpturenmodell. Dann imitiert sie es im Computer, zeichnet ein Storyboard für die Geschichte, in der ihre Skulptur die Hauptrolle spielt, entwickelt und animiert die Skulptur im Computer, sampelt Musik, editiert, brennt auf DVD. Dann lässt sie die Computerdaten der Skulptur in die Rapid Prototyping Maschine einlesen, und wandelt die virtuelle Skulptur in die reale um. Zuletzt entsteht eine Verbindung von digitaler und sinnlich erfahrbarer Kunst.

Zum Erstaunlichen gehört dabei, dass Vonmoos eine bestimmte Form der virtuellen Skulptur via Rotoskop-Verfahren in eine real existierende Skulptur zurückverwandelt. Damit erhält die digitale Skulptur ein reales Spiegelbild. Die Ebene des Körperlichen soll eben doch nicht ganz verloren gehen. Sogar das gute alte Aquarell integriert Vonmoos in ihre Arbeit – immerhin gehört die 48-jährige Computerkünstlerin zur letzten Künstlergeneration, die noch ausschliesslich klassisch in Malerei ausgebildet wurde. Mit dem Pinsel

malt sie die Storyboards für ihre computeranimierten Geschichten, die sie um die virtuellen und realen Skulpturen herumbaut. Es sind Geschichten von verrückter Poesie, Fabeln voller merkwürdiger Wesen zwischen Tier, Mensch und Maschine.

«Das Aquarellieren ist für mich Meditation», sagt sie, in einem Stapel von Zeichnungen blättern. «Es ist der einzige Moment in der Arbeit, wo ich nichts denke.» Auch wolle sie nicht, dass mit der digitalen Kunst die traditionellen Techniken verschwinden.

Die Aquarelle hütet sie wie einen Schatz unter ihrem Bett. Vermutlich, weil es noch Werke sind, die sich nicht mit der Delete-Taste ausradieren lassen.

Der Weg von der Eisenplastikerin zur Computerkünstlerin scheint weit. So weit wie die Distanz von Maja Vonmoos' früherem Atelier in der Tallix Art Foundry in Beacon im Staat New York, wo sie, Rücken an Rücken mit Plastikern wie Frank Stella, seit 1995 Plastiken aus Stahl, Blech, Aluminium und Bronze schuf, zu diesem elektronischen Labor im bürgerlichen Haus Manhattans. Doch der Aufbruch in neue Gefilde hat der Churer Ingenieurstochter noch nie Mühe bereitet. Aufgewachsen in Chur, zog es sie erst nach Florenz und Genf, wo sie in den Siebzigerjahren Malerei studierte. In Zürich und Männedorf schuf sie Plastiken aus Draht und Eisen. Da zählte sie Brancusi, Frank Stella, Tony Smith zu ihren persönlichen Künstlerhelden, Jean Tinguely auch. Und Al-

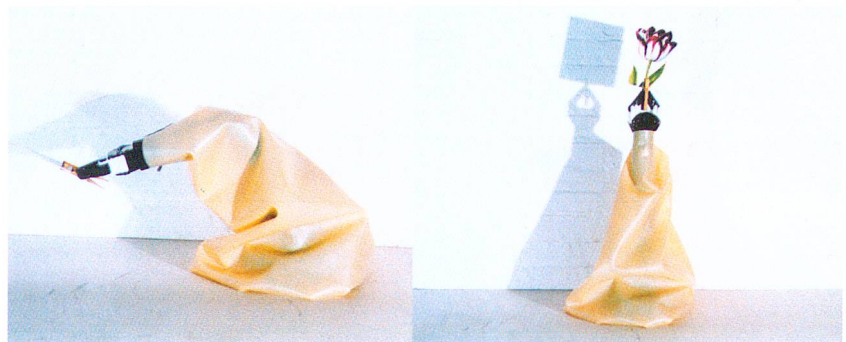
berto Giacometti. 1993 gab sie ihre Schmiede auf und emigrierte nach New York. Da war sie 40.

Eigentlich handelt es sich diesmal nicht so sehr um einen Neuanfang. Neu ist für die Künstlerin lediglich das künstlerische Vokabular. Die Vision ist geblieben: die Skulptur aus ihrer Statik zu befreien. Schon ihre in den Neunzigerjahren entstandenen Aluminiumskulpturen – monumentale, amorphe Gebilde – schienen aus ihrer festgegesonnenen Gestalt ausbrechen zu wollen. Genauso die Skulpturen, die sie mit farbigem Plexiglas verband und mit einer Lichtquelle Schatten projizierte. Genaugenommen reichen die Ausbruchversuche von Vonmoos' Installationen zurück in die Siebzigerjahre. Als Studentin der «École des Beaux Arts» in Genf war sie

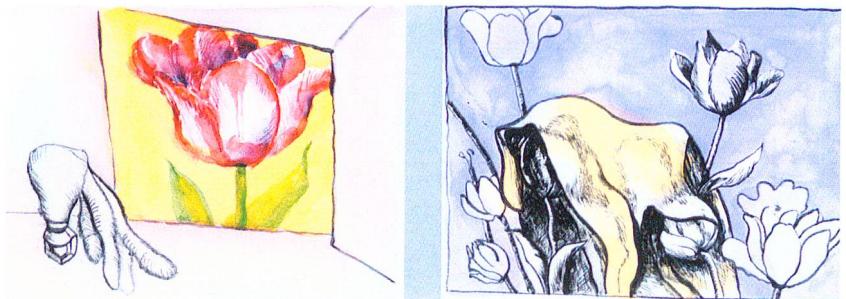
«La fille qui travaille dans l'éphémère». Was man von der jungen Bündnerin sah, waren federleichte Installationen aus Plastikfolien, die sie über Fäden spannte und durch die sie farbiges Licht auf die Wände projizierte. Das Zimmer mutierte zum psychedelischen Lichtraum. Daneben belegte sie Kurse für Computer, Synthesizer und experimentelle Musik.

Maja Vonmoos ist mittlerweile vom Computer aufgestanden und sitzt wieder auf einem der farbigen Kissen auf dem Boden. Sie lässt die Studienzeit Revue passieren. «Ich war», erinnert sie sich, «wie Alice im technologischen Wunderland.»

Auch später, als sie sich den Eisenplastiken verschrieb, ver-



Maja Vonmoos, Bild von Storyboard «Never Stumble», New York 2000, Foto von Skulpturenmodell, Szene 1.2. (Foto: M. Vonmoos)



Maja Vonmoos, Bilder zu «Never Stumble» Szene 3.4: Aquarellfarbe auf Papier, Grösse: 24 x 16 cm, 2001. (Foto: M. Vonmoos)

sah sie sie mit grellen Farben, um der Skulptur die Schwere zu nehmen. Sie gab ihren monumentalen Plastiken die Frechheit, den Aberwitz, die Aufmüpfigkeit. Roh kam sie ihr zu brutal vor. Und zu starr. Nur logisch, dass sie sie bald mit einer einfachen Mechanik versah, einer Handwinde. Damit brachte sie die Plastik in Bewegung. Man denkt an Jean Tinguely. Die ewig rotierenden Eisenskulpturen im Brunnen vor der Kunsthalle in

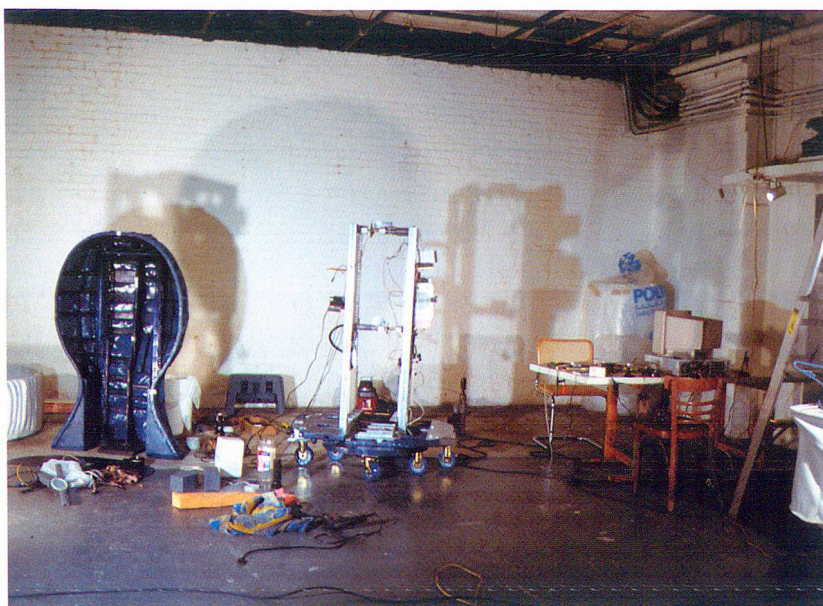
Basel haben damals grossen Eindruck auf sie gemacht. Da hat einer starres Eisen in ein irrwitziges Spiel aus Bewegung, Rotation und Zuckung gebracht.

Doch mit Mechanik gab sich Maja Vonmoos nicht zufrieden. Sie brachte Elektronik ins Spiel. Die bescherte ihr das Schlüsselerlebnis, das für sie folgenreich werden sollte: Ende 1999 liess sie Schweissgerät und Overall auf der Seite und setzte sich an den

Computer. Heute schafft sie digitale Kunst.

Eigentlich hat sich die Handarbeiterin erst gegen Kabel und Steckdosen gewehrt. «Ich hatte wohl Angst, die Autonomie zu verlieren», sagt sie. «Doch gleichzeitig wollte ich Skulpturen machen, die wie Mysterien sind. Und alles, was ich wusste war: sie müssen über Sensoren bewegt werden.» Das Neue lockte. Sie studierte Bewegung, erwarb dazu ein einfaches elektrisches Legosystem. Es steht noch heute auf dem Büchergestell, neben einer afrikanischen Holzskulptur. Ihre Recherchen mit Motoren und Sensoren mündeten in die aberwitzige, anrührende Skulpturenreihe «Jala» (1998–2000). Es sind die Vorgänger ihrer digitalen Kunst.

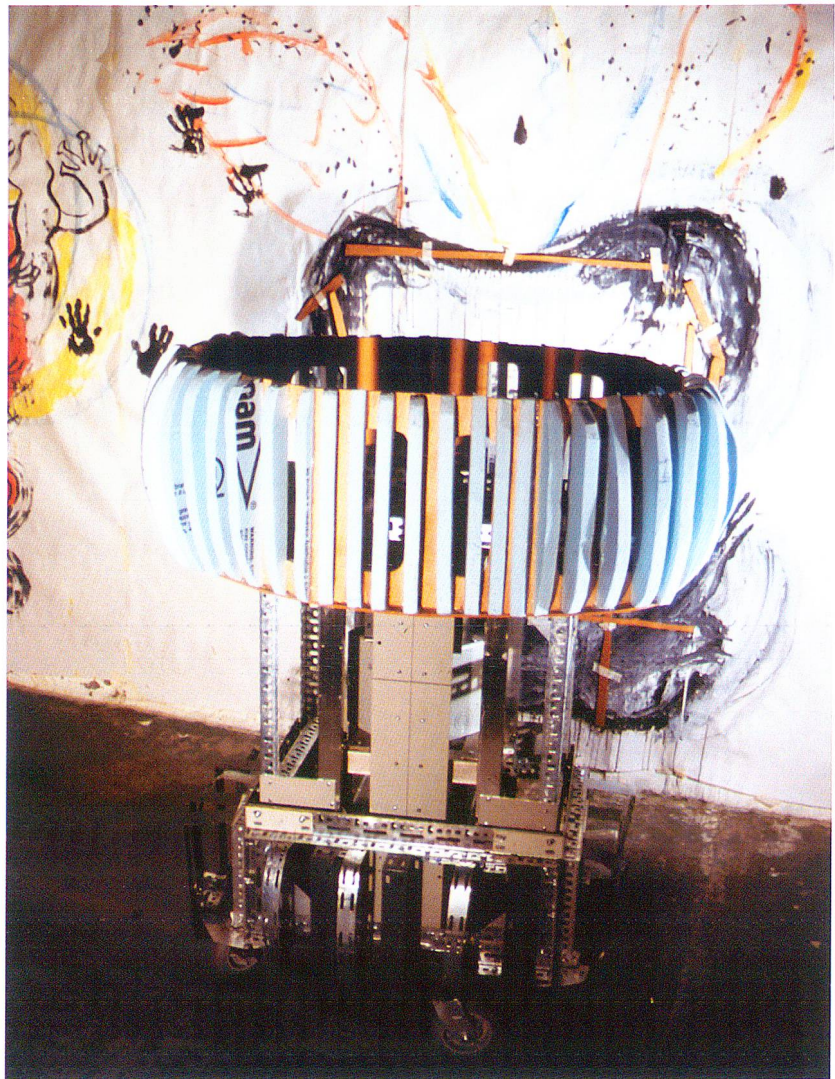
Im Lagerraum ihres ehemaligen Lofts in Chelsea stehen zwei dieser eigentümlichen Installationen, 1,60 Meter hoch, als wären sie von einem fremden Planeten gelandet. Da ist «Caterpillar»: ein mit weissem Thermoplast umhüllter Körper, der auf «Knopfdruck» seine schneeweisse «Rockhülle» hinunterschiebt. Aus dem Innern entfalten sich wie durch Zauberhand bewegt und begleitet von



Maja Vonmoos, Jala «Magic Planet», oben links im Atelier, New York 1999, Höhe 178 cm, Breite 81 cm in geschlossenem Zustand, offen 115 cm, Tiefe 100 cm; Material: Stahl, Aluminium, thermoplastisches Material, Plexiglas, Vinyl, mechanische Teile, Räder; Nervous System: Sonar Sensor, DC Motoren, Mikroprozessoren, elektrisches Zubehör, Lautsprecher, digitales Audio-playback-Gerät, chromatische LED Lichter. Unten ein Ausschnitt. (Fotos: oben M. Vonmoos, unten A. Bichsel)

zarten Gamellan-Klängen, farbige Plexiglas-Panellen. Verschiedene Lichtzyklen, Farbspektren, Klänge verbinden sich zu einer geheimnisvollen Performance. «Caterpillar» ist ihre erste interaktive Skulptur, die via Sensoren auf Bewegung reagiert. Eine raffinierte, raumfüllende und doch Leichtigkeit verströmende Figur mit einem Bauch voller hochkomplexer Elektronik. «Magic Planet», ein mit blauem Plastic umwickelter Körper, teilt sich in der Mitte, um aus dem Innern farbige, rundgeschnittene Plexiglasscheiben aufsteigen zu lassen; Vogelstimmen zwitschern dazu. Dass die beiden Skulpturen für ihre Schöpferin beinahe menschliche Züge angenommen haben, verraten ihre Kommentare. «Das Röckli wird gehoben, die Dame entblättert sich», sagt sie kokett. Schallendes Gelächter.

Die Skulpturen erfüllen den Raum mit Magie. Die Arbeit daran war knochenhart und hochkomplex. Denn unter dem «Röckli» steckt hochentwickelte Technik. Vonmoos hatte zwei Multimedia-Studenten von der New York University als ihre Assistenten engagiert, um der Technik Herrin zu werden. In einer achtmonatigen Phase erfolgte die Suche nach Motoren, Sensoren, Zahnrädern, nach technischen Lösungen ihrer Vision, den riesigen Skulpturen aus Stahl und Holz Leben einzuhauchen. Allein die Motoren machten eine aufwändige Recherche nötig: Sie mussten verschwindend klein sein, damit sie sich im Innenleben der Skulptur ver-

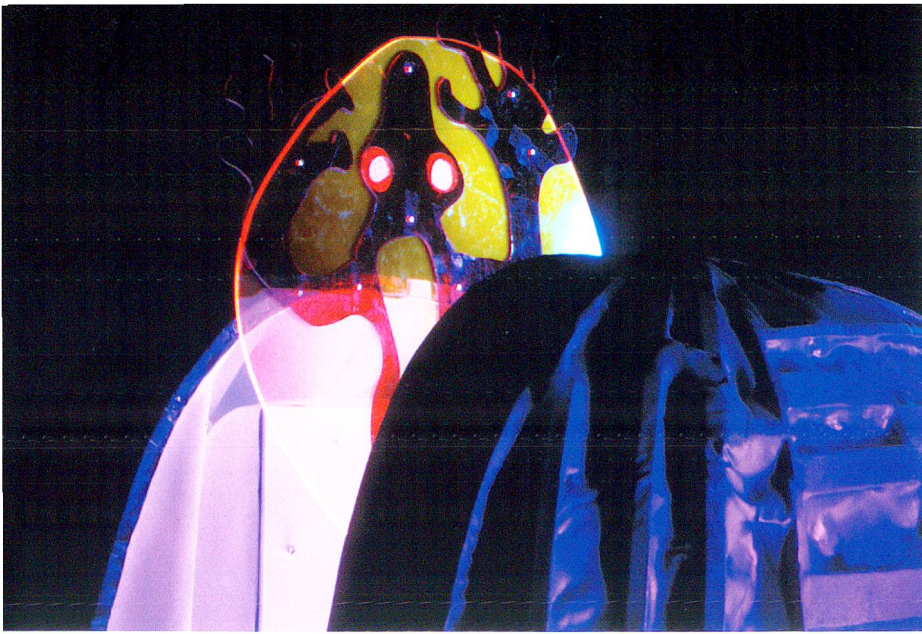


Maja Vonmoos, Jala «Catapillar», New York 1999, Höhe 150 cm in geschlossenem Zustand, 230 cm in offenem Zustand, Breite 120 cm, Tiefe 76 cm; Material und Nervous system wie Jala «Magic Planet». (Foto: A. Bichsel)

stecken, gleichzeitig kräftig genug, um die Installation in Bewegung zu halten. In einer Firma in der Schweiz, die die Motoren für das Marsmobil lieferte, wurden sie fündig. Die Maxon-Motoren – die kleinsten, stärksten Motoren auf dem Markt – wurden bestellt.

In jener Zeit mutierte das Atelier in Chelsea zum riesigen elektronischen Studio. Kabel, Computer, Motoren standen herum. Jede Maschine hing an ihrem eigenen Computer-Tropf.

Jede kleine Idee zog einen Rattenschwanz an Evaluationen nach sich. Damit wuchs das Gefühl der Limitierung. Der virtuelle Raum lockte, eignet er sich doch ideal, um Material und Farbe durch den Raum fliegen zu lassen. Um Skulpturen zu bewegen und zu verändern. Um die Spannung zwischen Raffinement und Einfachheit, Üppigkeit und Schlichtheit auszuspielen. Maja Vonmoos befreite Material, Eisen, Plexiglas, Motoren von der Erdschwere. Sie begann,



Maja Vonmoos, Jala «Magic Planet», New York 1999. (Foto: A. Bichsel)

Skulpturen im Computer zu produzieren. Das digitale Kunstprojekt Jala 01 ist ihre ganz persönliche Entdeckungsreise vom Reich der Hardware in das der Software geworden.

Die Vorstellung einer bewegten Skulptur ist, nach Jean Tinguely, nicht mehr paradox. Und doch hat sich die Idee von der Skulptur als statischer Körper gehalten. Maja Vonmoos aber sucht die «Animation» aus guten Gründen. «Eine Skulptur zu animieren ist hinter ihre Oberfläche zu sehen», sagt sie.

«Animieren ist nicht alleinig bewegen – es ist der Skulptur eine Seele – eine Anima – geben.» Und sie sagt auch: «Was ich will, ist Veränderung. Nicht einfach nur Bewegung. Die Figur soll die Möglichkeit haben, ein anderes Gesicht zu bekommen.»

Ihr Büchergestell, das zwischen Synthesizer und Küche steht, versinnbildlicht den Weg von der materiell erfahrbaren zur computergenerierten Skulptur aufs Klarste. Unter den Bü-

chern von Brancusi, Tinguely, Stella ist ein Tablar gefüllt mit Studienliteratur zum Computerprogramm «3-D-Studio-Max». «3-D-Studio-Max» ist, was ihr früher der Schweissapparat war, und das Video-Editing, was ihr die Zweikomponenten-Lackfarbe war.

Während ihres Studiums der Computer Graphics Animation am Pratt Institute lernte sie, Skulpturen per Computerprogramm zu zeichnen, sie zu verändern, zu bewegen, Töne mit deren Bewegungen zu synchronisieren. An der ersten Ausstellung des Whitney Museums zu digitaler Kunst, «Bitstream», im Mai 2001 begegnet sie künstlerischen Experimenten von Künstlerkollegen. Da sei noch vieles, sagt sie, im Experimentierstadium.

Einer ihrer Vorbilder aber ist Tony Oursler, der amerikanische Videokünstler, der Computer mit Spiritualität verbindet. Auf unserer Galerientour durch Chelsea steht sie gebannt vor den weis-

sen runden Eierköpfen, auf die Gesichter projiziert sind, lauscht den Stimmen. «Dieses Geisterhafte, die Entmaterialisierung der Skulptur, das packt mich.» Der Veränderungsdrang der digitalen Ära hat auch die Skulptur erfasst. Sie drängt es, sich aufzulösen. Maja Vonmoos ist ihr dabei treue Komplizin.

Glossar

- Bits, Bytes: Masseinheit für Speicherkapazität im Computer
 DVD: Abkürzung für «Digitale Versatile Disc», digitaler Bild- und Tonträger
 Laptop: Mobiler Computer, der mit Akku oder einem externen Netzteil betrieben wird.
 Pixel: Kurzwort aus «Picture Elements», die durch Aufrasterung eines Bilds entstandenen Bildpunkte, die als digitalisierte Grössen einem Rechner eingegeben werden.
 Rapid Prototyping Maschine: Gerät, das via computergesteuertem Verfahren Daten von Computergrafiken in dreidimensionale Prototypen überträgt.
 Synthesizer: Computer, der elektronische Töne erzeugt.
 Storyboard: eine Reihe von Zeichnungen oder Bildern, die zusammengesetzt ein Drehbuch ergeben.
 Scanner: Gerät, das einen Gegenstand punkt- oder zeilenförmig auf seine Struktur oder Strahlung hin speichert.

Biografie:

Von der Hardware zur Software

Maja Vonmoos wird 1953 in Chur als Tochter eines Ingenieurs geboren. Nach der Matur bereist sie Japan, Korea und Taiwan und schreibt sich 1975 in die Accademia di Belle Arti in Florenz ein. In Genf, an der Ecole des Beaux Arts, belegt sie von

1977 bis 1981 Malerei, Kupferstich und Holzschnitt sowie Kurse in experimenteller Musik und Computer. 1981 bis 1985 arbeitet sie in ihrem Atelier in Zürich, schafft Plastiken aus Draht und bemaltem Dacron, zeichnet und malt und lernt Schweisstechnik und Metallverarbeitung. In Männedorf übernimmt sie 1986 eine Schmiede, realisiert dort Plastiken aus geschmiedetem Eisen, bemaltem Stahlblech und Profilstahl. Parallel zu ihrer künstlerischen Arbeit lehrt sie freies Gestalten an der Bündner Kantonsschule in Chur. 1993 emigriert sie nach New York, wo sie sich vertieft mit der Eisenplastik beschäftigt. Im Atelier der Tallix Art Foundery, wo Künstler wie Frank Stella, Claes Oldenburg, Roy Lichtenstein und Jeff Koons arbeiten, kreiert sie Plastiken, kombiniert gegossene und vorgefertigte Stahlelemente. 1996 bezieht sie ein Atelier in Chelsea Manhattan. Seit 1999 integriert sie Elektronik in ihre Arbeiten und entwickelt die bewegliche Skulptur weiter. Sie besucht Computeranimationskurse am Pratt Institute of Art und an der New York University.

Ausstellungen

(* Einzelausstellungen)

- 2000 Verrückte Stücke, Stiftung für Eisenplastik Dr. H. Koenig, Zollikon.
- 1999 Swiss Art, Bank Julius Bär, New York.
- 1997 Christiane Papé, Maja Vonmoos, Agama Gallery, New York.
- 1996* Dreidimensional-farbig, Retrospektive, Galerie Valentien, Stuttgart.
- 1994 Metallskulpturen und Farbe, Stiftung für Eisenplastik, Dr. H. Koenig, Zollikon.
- 1993 Sculptura Ulm 93, Internationaler Plastikerworkshop, Ulm. Bilder und Skulpturen, Galerie Luciano Fasciati, Chur. Odile Petitpierre – Maja Vonmoos, Galerie Kulturarena, Bern.

- 1992 Eidgenössischer Stipendienwettbewerb, Kunstmuseum Aarau, Aarau.
- * Maja Vonmoos – Skulpturen und Zeichnungen, Credit Suisse Klosters.
- * Maja Vonmoos – Skulpturen und Bilder, Trumpf Maschinen AG, Baar.
- 1991 * Maja Vonmoos – Skulpturen und Zeichnungen, Galerie Hoechhus, Küsnacht/ZH. Urs Dickenhof, Bilder – Maja Vonmoos, Skulpturen und Zeichnungen, Galerie Giacometti, Chur. Skulpturenausstellung Bündner Künstler, Galerie Brauereichelner, Laufen. Miniaturen 6, Stiftung für Eisenplastik, Dr. H. Koenig, Zollikon.
- 1990 Skulpturenpfad, Universität Ulm, Ulm. Schweizerische Skulpturenausstellung – Ars ad Lacum, Lachen am See.
- 1989 Kunst in Zürich, Züsphalle, Zürich. Helen Dahm-Gesellschaft, Gemeindehaus Meilen.
- 1988 Bündner Künstler, Galerie Kunst im alten Schützenhaus, Zofingen.
- 1983/84/85 Weihnachtsausstellung – Bündner Künstler, Bündner Kunstmuseum.
- 1984 Concours National Féminin des Beaux-Arts, Kunstmuseum La Chaux-de-Fonds.

Preise

- 2000 «Prix Cultura», Kiwanis Club Schweiz und Liechtenstein.
- 2000 Werkbeitrag, Kanton Graubünden.
- 1993 Werkbeitrag, Kanton Zürich.

Öffentliche Aufträge und Sammlungen

- Universität Ulm, Ulm.
- Gemeindehaus Churwalden, Churwalden.

- Psychiatrische Klinik Waldhaus, Chur.
- Graubündner Kantonbank.
- Skulpturenpark, Zofingen.
- Stiftung für Eisenplastik Dr. Hans Koenig, Zollikon.
- Sammlung Bank Julius Bär, New York.
- Sammlung Kunststiftung Pro Arte, Ulm.
- Sammlung M. Kornfeld, Bern.