

Zeitschrift: Kunst + Architektur in der Schweiz = Art + architecture en Suisse = Arte + architettura in Svizzera

Herausgeber: Gesellschaft für Schweizerische Kunstgeschichte

Band: 59 (2008)

Heft: 2: Der Berg = La montagne = Montagna

Artikel: Auf zum Gleissenhorn! : Annehmlichkeiten des digitalen Reisens : zu Vue des Alpes von Monica Studer und Christoph van den Berg

Autor: Baur, Andreas

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-394396>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 02.04.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Auf zum Gleissenhorn! Annehmlichkeiten des digitalen Reisens

Zu *Vue des Alpes* von Monica Studer und Christoph van den Berg

Vue des Alpes – ein stetig wachsendes *Work in Progress* der Schweizer Künstler Monica Studer und Christoph van den Berg¹ – lädt ein zum Besuch eines fiktiven Hotels im Internet. Zuhause, vor dem eigenen Computer sitzend, lernen wir die Vorzüge des digitalen Reisens kennen. Alles ist erholsam, kein Lärm, der stört, auch keine schlecht erzogenen Touristen. Erst noch diese wunderbare Bergwelt. Wir durchwandern sie im Tempo eines Roadmovies, klicken von Bild zu Bild und bewegen uns in einer gerechneten, digitalen Landschaft, die zwischen Idylle und Fremdheit, zwischen Erinnerung und Entdeckung oszilliert. Eine klar als solche angelegte Simulation im virtuellen Raum, die dem Privaten im weltumspannenden Netz einen Ort verspricht.

Vue des Alpes ist, vom Medium her gesprochen, topmodern und hält als Konstruktion einer Bergwelt zugleich Anschluss an Bildtraditionen, die im 19. Jahrhundert begründet sind. Damals waren Inszenierungen von Berg- und anderen Landschaften weit verbreitet. Die Romantik formuliert ein neues Interesse an der Landschaft und an den Hochalpen als idealem Terrain zur Generierung eines sublimen Landschaftserlebnisses. Seither geniesst der Berg als Sujet ein dezidiert künstlerisches Interesse. Caspar David Friedrich kompiliert, weder als erster noch letzter, Skizzen und Veratzstücke in Gemälden virtuos zu «authentisch» anmutenden Landschaften. Obwohl selbst nie in den Alpen gewesen, gilt sein Bild, das den Watzmann zeigt, als berühmteste Wiedergabe dieses Bergs. Der Maler bediente sich bei der Fertigung der «naturalistischen» Darstellung der Zeichnungen von Kollegen. Neben diesem Beispiel seien als Vorläufer heutiger Landschaftskonstruktionen und begehrter Landschaftsinszenierungen nur die Dioramen des 19. Jahrhunderts, das *Faux Terrain* der Panoramen und die Panoramen selbst in Erinnerung gerufen.

Auf der Homepage von *Vue des Alpes* (www.vuedesalpes.com) heisst es: «Digitaler Urlaub jetzt für jedermann.

Wie würde es Ihnen gefallen, eine Woche erholsamen Urlaub in den Alpen zu machen, während Sie gleichzeitig zu Hause sind und alle Arbeit erledigen können, die sonst liegen bleibt? Wollten Sie schon immer mal innerlich allem den Rücken kehren, ohne die Probleme des Alltags zu vernachlässigen? Haben Sie genug vom Ferienstau auf der Autobahn und überbuchten Flugzeugen?

Mit dem Projekt *Vue des Alpes* haben Sie seit Sommer 2001 die Möglichkeit, in unserem fiktiven, exklusiv gerenderten Kurhotel 5 Tage lang ein Zimmer für Ihren digitalen Aufenthalt zu reservieren, inmitten einer erholsamen, gerechneten Landschaft. Kein Autolärm, keine Horden von Ballermann 6-Touristen werden Sie in der Einsamkeit der Berge stören!»

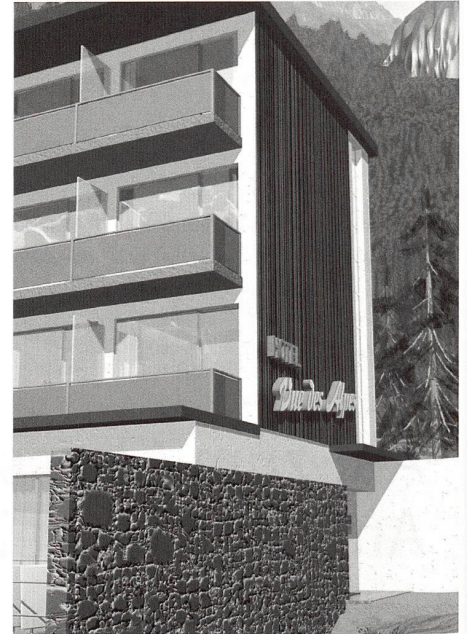
Reisen in idealer Landschaft

Studer/van den Berg erweitern durch *Vue des Alpes* das Spektrum des Landschaftsbilds. Sie fügen zudem der langen Geschichte des Reisens, die neben Forschungs-, Abenteuer-, Bildungs-, Urlaubsreisen auch den Kurztrip, die bekannten Ausprägungen des Massentourismus, aber auch den Zug der Nomaden kennt, einen neuen Typus hinzu: das digitale Reisen. *Vue des Alpes* lädt im weltweiten Netz zum Besuch und Erleben einer alpinen Bergwelt ein, die zwischen Idylle und Fremdheit, zwischen Erinnerung und Entdeckung oszilliert. Die Bilder dieser digitalen Welt sind ausschliesslich mit 3D- und CAD-Programmen errechnet – vergleichbar mit der räumlichen Visualisierung einer architektonischen Geometrie oder einem Designentwurf am Computer. Sie basieren nicht etwa auf fotografische Vorlagen, sondern auf subjektive Erfahrungen, gemacht im eigenen Land, darunter die Reflektion von Stereotypen oder die Erinnerung an Urlaubserlebnisse während der eigenen Kindheit. Die frühesten auch ästhetischen Bezugspunkte liegen denn auch in den 1960er-Jahren, nebenbei bemerkt in einer Zeit, während der sich im Nachkriegseuropa ein erster massentouristischer Boom herausbildet.

Studer/van den Berg spielen mit den Versprechungen klassischer Ferienprospekte, sie überhöhen Sehnsüchte, spitzen Erwartungen zu und lösen diese, anders als das die zur schamlosen



1



2

Lüge tendierenden Prospekte im «echten» Urlauberleben tun, auch noch ein. Idealvorstellungen vom Urlaub werden mit einmal lebbar!

Im Ergebnis betreibt eine solche «Ideallandschaft» auch eine Revision des Begriffs der Heimat. Sie torpediert das touristische, ein Stück weit klischierte Bild der Schweiz, gerade dann, wenn das Land über seine Landschaft gefasst sein will. Die Erschütterung ist enorm. Was, wenn sich neben Eiger, Mönch und Jungfrau, Furka-, Gotthard-, Grimselpass oder Aletsch- und Rhonegletscher plötzlich das Gleishorn, der Meschig und der Schlottenstock, der Melzpass, der Meschgletscher und das Vorder Isch gesellen? Landschaftliche Höhepunkte, die in keiner traditionellen Wanderkarte, die in keinem gedruckten Atlas verzeichnet, wohl aber Teil der digitalen Bergwelt von Studer/van den Berg sind. Es scheint, als käme diese riesige Verwerfung der Alpen mit ihren vielfältigen Einschlüssen an regionalen Eigenheiten, Dialekten, sozialen Identitäten und den Kräften, die für ihre Bewohner und deren Alltag prägend sind, ganz gehörig aus den Fugen.

Vue des Alpes ist interaktiv, aber nicht vergleichbar mit reise- rischen Computer- oder Videospiele. Es ist technisch denkbar einfach konzipiert und potenziell allen Internet-Benutzenden zugänglich. Weder sind Vorkenntnisse erforderlich, noch eine ausgeklügelte Hardware. Die Steuerung ist klar. Mittels kleiner Pfeile lässt sich die Bewegungsrichtung wählen. Der Raum wird navigierbar, der Besuchende zur interaktiven Grösse. Seine Entscheidungen, ob der Weg nach links, nach rechts, nach oben oder unten weiterführt, nehmen Einfluss auf die erzählerische Struktur des Ganzen.

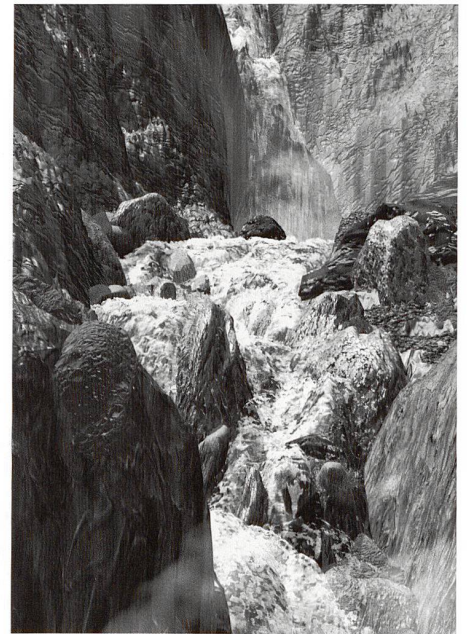
Digitaler Urlaub im Tempo eines Roadmovies

Der digitale Urlaub erschliesst sich über die Wanderung von Bild zu Bild. Dabei etabliert sich eine eigenständige, filmische Erzählform. Einzelbilder lösen spezifische Eigenschaften von Gegenständen und Szenerien heraus und spitzen diese zu. Schliesslich ist es für das Funktionieren des Plots von *Vue des Alpes* weder erforderlich noch sinnvoll, alle Sinneseindrücke, die bei einem phy-



3

- 1 Monica Studer/Christoph van den Berg, Gletscher, 2002, Inkjet-Print auf Fotopapier, 219 × 148 cm.
- 2 Monica Studer/Christoph van den Berg, Hotel 3, 2003, Inkjet-Print auf Fotopapier, 219 × 148 cm.
- 3 Monica Studer/Christoph van den Berg, Bergstation, 2003, Inkjet-Print auf Fotopapier, 120 × 270 cm.
- 4 Monica Studer/Christoph van den Berg, Wasserfall, 2002/05, digitales Still aus Computeranimation, Loop 2'15, mit Ton, Projektion 400 × 300 cm.



4

sischen Aufenthalt in den Bergen zu erleben wären, nachzuvollziehen. Den Besuchenden von *Vue des Alpes* werden keine Stolpersteine in den Weg gelegt. Mutproben sind nicht zu bestehen. Es braucht schon seine Zeit, sich Mausclick um Mausclick auf neues Terrain voranzutasten. Ohne grosse Eile durchstreift man eine weitläufige Welt von Bildern, deren Gegenstände, Bauten und Berge massstäblich zueinander konstruiert sind. Eine Ahnung davon stellt sich ein, dass hinter dem von Gipfeln verstellten Horizont die Welt von *Vue des Alpes* immer weiter gehe. Die Touristen dieser digitalen Welt sind eingeladen, immer neue Erkundungstouren zu unternehmen und sich auf ein Hunderte Stunden dauerndes Roadmovie einzulassen – und zwar alleine. Nirgendwo begegnet man anderen Reisenden. Unmittelbarer kommt man mit denen, die zeitgleich zum eigenen Aufenthalt *Vue des Alpes* besuchen, nicht in Kontakt.

Ein Ausflug durch die fiktive Bergwelt vom Hotel mit Picknick zum animierten Wasserfall (Abb. 4) dauert seine Zeit, derjenige zur Gleissnhorn-Bergstation (Abb. 3) rund acht Minuten. Es wer-

den mithin sechzehn Minuten – *aller retour*. Man nutzt dabei die Luftseilbahn Gleissnhorn, 2002 als Verbindung zwischen Vue des Alpes-See und der Gletscherregion am 2218 m hohen Seltengrat eingerichtet. Gern wird das Bergrestaurant am Seltengrat anlässlich eines Tagesausflugs besucht (s. Umschlagabb.). Für den Weg dorthin wird festes Schuhwerk empfohlen und nebenbei daran erinnert, dass der eigene Leib Grenzen setzt. Und in der Tat erlitten wir auch unsere Fernanwesenheit im virtuellen Hotel, so Reinhard Storz,² durchaus körperlich – mit Muskelkater. Denn das Handgelenk werde uns spätestens nach der Tretbootfahrt auf dem Bergsee zu schaffen machen. Um sich mit dem Boot vorwärts zu bewegen, muss man mit dem Mauszeiger ausdauernd und recht schnell eine Kurbel drehen.

Trügerische Beweise der Echtheit

Das Hotel steht auf 1688 Metern über Meer (Abb. 2). Die Wetterstation am Seltengrad liegt weiter oben, höher noch die Livecam auf dem Gleissnhorn.³ Sie liefert Bilder – live! – aus der höchsten



5



6



7

Region von *Vue des Alpes*. Alle zehn Minuten erscheint ein neues 360°-Bild – berechnet sind darin die jeweils aktuelle Wetter- und Lichtsituation. Der Kameraschwenk attestiert einen kuriosen Echtheitsbeweis, den *Vue des Alpes* sich selbst und zugleich seinen Besuchenden einräumt. Und auch wieder bricht. Denn man kann wählen: nämlich unter allen Wetterdaten zwischen den Jahren 0 und 3000 n. Chr.

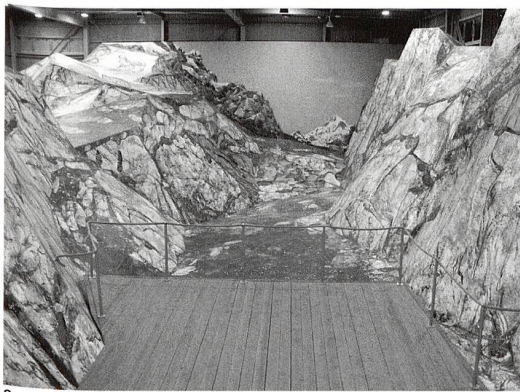
Auch die daheim Gebliebenen erfahren von der digitalen Reise – den Nachweis des Dortgewesenseins bieten digitale Postkarten, die Hinweis geben auf Vorzüge und Reize der konstruierten Urlaubswelt. Nicht zu vergessen sind darunter die Ausstattung des Hotels, mit Bar, Tanzkeller, Terrasse oder Restaurant: alles stilsicher eingerichtet entsprechend des Geschmacks der 1960- und 1970er-Jahre. Jedes Hotelzimmer gilt im Zusammenspiel von Mobiliar, ausgesuchter Tapete, Bilderschmuck, Bettbezug und Bodenbelag als Unikat (Abb. 6).

Als eiliger Surfer wird man in *Vue des Alpes* nicht belohnt. Nur ein schmales Schnupperangebot steht bei einer Stippvisite bereit.

Um mit Basislager des eigenen Zuhauses in den Genuss einer digitalen Reise durch die Berge zu kommen, muss schon eines der nur neun Hotelzimmer gebucht werden. Dazu braucht es Geduld und Glück: Zimmer sind über ein Jahr voraus belegt und Stornierungen recht selten. Das Angebot ist knapp, die Nachfrage nach digitalem Urlaub gross. Dafür mitverantwortlich zeichnet ein rigides Zugangsmanagement. Das Online-Buchungssystem schliesst Doppelbuchungen aus und garantiert, zwar für längsten fünf Tage nur, einen individuellen Urlaub – Privates findet im weltumspannenden Netz tatsächlich seinen Ort.

Durchsetzt von kleinen Widerhaken

Seit Beginn des Projekts betreffen die Aktivitäten von *Vue des Alpes* nicht nur das Internet. Sie umfassen auch räumliche Installationen und bildhafte Präsentationen in unterschiedlichen Kontexten zwischen Weltausstellung und Gegenwartskunst. Gezeigt werden zum Beispiel grossformatige Inkjet-Prints. Ihre Sujets stammen aus *Vue des Alpes*, darunter klassische Bergmotive wie



8

5 Monica Studer/Christoph van den Berg, *Berge 7*, 2005, Inkjet-Print auf Fotopapier, 220 × 540 cm (4-teilig).

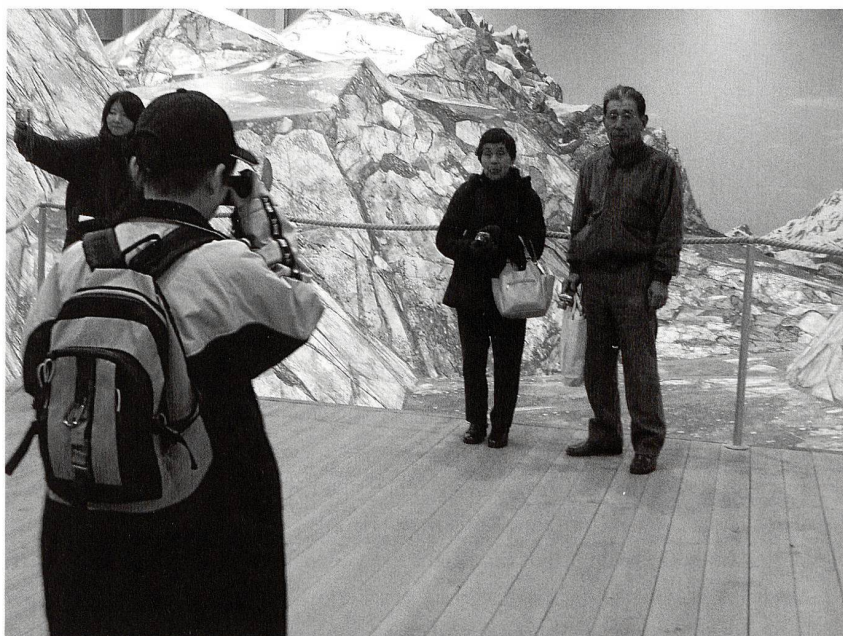
6 Monica Studer/Christoph van den Berg, *Zimmer 302*, 2007, Inkjet-Print auf Fotopapier, 140 × 168 cm.

7 Monica Studer/Christoph van den Berg, *Steinschlag*, 2007, Inkjet-Print auf Fotopapier, 140 × 168 cm.

8 Monica Studer/Christoph van den Berg, *Gruppe Panorama 2000, Der Berg*, 2005, Schweizer Pavillon, Weltausstellung EXPO 05 in Aichi, Japan.

9 Monica Studer/Christoph van den Berg, *Gruppe Panorama 2000, Der Berg*, 2005, Schweizer Pavillon, Weltausstellung EXPO 05 in Aichi, Japan. – Aussichts-plattform mit Besuchern.

10 Monica Studer/Christoph van den Berg, *Mountain Top*, 2005, Installation, BALTIC Centre for Contemporary Art, Newcastle/Gateshead. Inkjet-Print auf PVC 700 × 1270 cm, Podest und Sitzbank Holz, Vordergrundobjekt bedruckte Folie auf Acrylglas 50 × 60 cm, Videokamera für Livestream, Monitor 12".



9



10

Steinschlag, Höhle, Nebelmeer, Felswand oder Wasserfall. Andere Prints vermitteln Details der Zimmer oder Nahsichten der Wiese (Abb. 1–7). Allen gemeinsam ist ein eigentümlicher Überschlagn – von einer fast täuschenden Echtheit der Darstellung zu einem ornamentalen Eigenleben. Sobald man den gerechneten Texturen nahe kommt, sobald man diese in Close-ups fokussiert, beginnen sie sich vom Volumen der Objekte zu lösen. Dabei legen sie die Mechanik offen, die – beim Rechnen am Computer – die Bilder generiert. Die Textur eines distanziert abgebildeten Objekts muss anders formuliert sein als die desselben Objekts in Nahsicht. In den Inkjet-Prints entstehen Anordnungen, in denen sich räumliche Tiefe und Musterhaftigkeit reiben.

Die Bilder von Studer/van den Berg erscheinen nur bei sehr oberflächlicher Betrachtung als illusionistisch. Die scheinbare Perfektion, so Ludwig Seyfarth,⁴ sei immer wieder von kleinen Widerhaken durchsetzt. So gebe es weisse Leerstellen, die der Computer vielleicht nicht berechnen konnte, oder das Laubwerk der Bäume entpuppe sich bei näherem Hinsehen als ziemlich ab-

straktes Gestrüch, Bergteile lägen nicht räumlich hintereinander, sondern seien wie nebeneinander geklebte Collageteile zusammengesetzt, und es kann passieren, dass ein Grashalm just aus einem Kieselstein zu spriessen beginnt. «Von «naivem Fotorealismus» kann also nicht die Rede sein. Vielmehr wird bei näherem Hinsehen die Abstraktheit der konstruierten Alpen deutlich.» Dabei können die abstrakten Oberflächen oder Texturen ihre bildliche Lesbarkeit in Abhängigkeit ihres Kontexts ändern – für sich allein betrachtet ähneln sich in den Inkjet-Prints beispielsweise die Textur einer Bodenplatte aus Granit und die des angeschnittenen Brots in einer Picknick-Darstellung auf frappante Weise.

Simulationen, eben nicht nur im Internet

Während der vergangenen Jahre sind auch raumgreifende Installationen, Bühnen, begehbare Panoramen und ganze Raumessembles entstanden. Diese schlagen eine Brücke zu den eingangs erwähnten Dioramen des 19. Jahrhunderts, dem *Faux Terrain* und

den Panoramen selbst. Unter ihnen ist *Der Berg* am imposantesten. Diese riesige, begehbare Skulptur realisierten Studer/van den Berg zusammen mit der Gruppe *Panorama 2000*, deren Mitglieder sie sind, für den Schweizer Pavillon der Weltausstellung EXPO 05 im japanischen Aichi (Abb. 8).⁵ Diese Arbeit weckt, durchaus mit Umdeutung und Augenzwinkern, Erinnerungen an das *Village Suisse*, das auf der zweiten Schweizerischen Landesausstellung 1896 in Genf zusammen mit der zugehörigen künstlichen Landschaft mit Wasserfall und Berg eine enge Verbundenheit zu Natur, Ursprünglichkeit und dem Leben auf dem Land zum Ausdruck brachte. Diese Mythisierung der Bergwelt und Betonung des Bekannten sowie Überschaubaren konnte seinerzeit als heimattümelnder Reflex auf die Industrialisierung gedeutet werden. Nichts davon bei Studer/van den Berg. Ihre begehbare Simulation entlarvt sich deutlich wahrnehmbar als Konstruktion – etwa durch die recht grobe Textur der auf eine Plane gedruckten Oberflächen oder durch ihre fast prismatisch kristalline, räumliche Anlage mit hölzerner Unterkonstruktion, aufgebaut in einer riesigen Industriehalle. Auch unterschreitet die tatsächliche räumliche Tiefe des gebauten Bergs sichtbar die Tiefe des durch die aufgedruckten gegenständlichen Referenzen evozierten Bildraums. Alle genannten Aspekte allerdings hinderten Besuchende des Schweizer Pavillons nicht daran, sich, entsprechend eines klassischen Urlauberreflexes, auf Erinnerungsfotografien zu bannen (Abb. 9). Dann nämlich, wenn sie die Plattform vor der ausgebreiteten Berglandschaft erreichten, die für Kenner der Alpen als typisch, für Asiaten, die zum Abgleich der simulierten Bergkulisse das Bild des Fudschijamas bereithalten, eher als Neuland erscheinen mochte. Sein und Schein; Simulation einer Bergwelt in urbanem sowie technischem Kontext, und für den Besuchenden wird durch die Fotografie, die dessen Anwesenheit «belegt», wohl alles noch echter... Dies trotz der Tatsache, dass wir zu Erlebniswelten umgeformte Berglandschaften mittlerweile mehr als gewohnt sind, nicht nur Unterhaltungsparks. Sogar die Alpen selbst sind zu perfekt erschlossenen Fun-Bereichen mutiert.

Ein weiterer Link zum Hier und Jetzt

Seit Jahren kreisen die künstlerischen Arbeiten von Studer/van den Berg um Fragen der Erinnerung und Identität – weniger auf einer ersten, unmittelbaren Ebene von Realität als vielmehr auf der Ebene der Simulation in öffentlichen Räumen, seien diese Räume physisch oder virtuell. Untersucht wird zugleich immer auch die eigene Medialität der Werke beziehungsweise der inhaltliche Transfer, die Verschiebung zwischen Medien.

Setzen Sie sich auf die gelbe Bank! Geniessen Sie den grandiosen Ausblick! Erleben Sie die Situation. Vor Ort! Genauer, im Ausstellungsraum des BALTIC Centre for Contemporary Art in Newcastle bietet sich während einer Ausstellung 2005 die Gelegenheit zum Blick auf einen wandbildgrossen Inkjet-Print mit einer Gipfelabfolge des Glaisenhornmassivs, uns bereits bekannt aus *Vue*

des Alpes (Abb. 10).⁶ Links davon ein Fenster in der Wand des Ausstellungsgebäudes. Es gibt den Blick frei auf die sieben Brücken über den Tyne. Sobald die Betrachtenden auf der Bank Platz nehmen, zeichnet eine Videokamera sie als Repoussoirfiguren auf, Passanten der Versuchsanordnung selbstverständlich auch. Die Aufnahme ist im gleichen Ausstellungsraum live auf einem kleinen Monitor zu sehen sowie ins Internet gestellt, verlinkt mit der Homepage des Ausstellungshauses. Ein wunderbares Hin-, Quer- und Rückspiel zwischen Internet, Erinnerungsbild und physischem Ausstellungsraum, in dem alle angebotenen Betrachtungsformen gleiche Gültigkeit besitzen – das *Trompe-l'œil* vor den Monitoren wie die «Illusionierung» durch das Wandbild. Wir können es auch Vernetzung nennen, die gleichzeitige Präsenz an diversen Orten oder das Etablieren von unterschiedlichen, parallelen Wirklichkeiten. Da alles, besonders in *Vue des Alpes*, derart angelegt ist, dass konkrete Begegnungen mit Dritten nicht möglich sind, stellt sich ein leichtes Schaudern ein und die Ahnung davon, auf welchen Bänken wir wirklich sitzen.

Résumé

Vue des Alpes – une œuvre en gestation, réalisée par les artistes suisses Monica Studer et Christoph van den Berg – invite à visiter un hôtel fictif sur internet. A la maison, devant notre ordinateur, nous apprenons à connaître les avantages du voyage virtuel. Tout est reposant, aucun bruit ne dérange, et finies ces hordes de touristes mal élevés. Ne restent que ces merveilleuses montagnes. Nous les parcourons comme dans un *roadmovie*, en cliquant d'une image à l'autre, et évoluons dans un paysage numérique, programmé, qui oscille entre vision idyllique et monde étrange, entre souvenir et découverte. Une simulation dans un espace virtuel qui se présente comme tel, promettant à tout un chacun un point de chute sur la Toile mondiale.

Riassunto

Vue des Alpes – un *work in progress* degli artisti svizzeri Monica Studer e Christoph van den Berg – invita a soggiornare in un albergo fittizio su internet. A casa, seduti davanti al nostro computer, impariamo a conoscere i pregi del viaggio virtuale. Tutto è riposante, non ci sono rumori fastidiosi né turisti maleducati. E poi c'è questo meraviglioso mondo alpino, che scopriamo al ritmo di un *roadmovie* passando con un *click* da un'immagine all'altra e muovendoci in un paesaggio digitale, calcolato, che oscilla tra idillio ed estraneità, ricordo e scoperta. Una simulazione chiara ed esplicita nello spazio virtuale, che promette all'utente privato un luogo all'interno della rete planetaria.

ANMERKUNGEN

- 1 Monica Studer (*1960 in Zürich) und Christoph van den Berg (*1962 in Basel) erarbeiten seit 1991 gemeinsame Projekte im Bereich Neue Medien, Internet-Projekte entstehen seit 1996. Sie werden durch die Galerie Nicolas Krupp, Basel, vertreten (www.nicolas-krupp.com).
- 2 Reinhard Storz (*1955), seit 1988 Dozent für Kunst- und Medientheorie an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel. Seit 1995 Herausgeber und Kurator der Kunstplattform www.Xcult.org. Vgl. seinen Textbeitrag «Das Phantomlächeln im Hotel Vue des Alpes», in: Andreas Baur (Hrsg.), *Monica Studer/Christoph van den Berg – Being a Guest*, mit Textbeiträgen von: Andreas Baur, Ludwig Seyfarth, Reinhard Storz, Dorothea Strauss, Basel 2003, S. 56–57.
- 3 Ebd., Abb. S. 70–75 sowie Bildnachweis S. 93.
- 4 Ludwig Seyfarth (*1960), in Berlin lebender Kunsthistoriker, arbeitet seit 1987 als freier Autor, Kritiker sowie Kurator. Vgl. dessen Textbeitrag «Mit Absturz ist nicht zu rechnen», in: Andreas Baur (Hrsg.), *Monica Studer/Christoph van den Berg – A Walk, A Ride, A Lift*, mit Textbeiträgen von Andreas Baur, Ursula Panhans-Bühler, Ludwig Seyfarth, erschienen anlässlich der Ausstellungen *Templates*, Kunsthaus Baselland, 2001, sowie *Monica Studer/Christoph van den Berg – A Walk, a Ride, a Lift*, Villa Merkel, Galerien der Stadt Esslingen am Neckar, 2002, Basel 2001, Wiederabdruck in: Baur 2003 (wie Anm. 2), S. 60–61.
- 5 Vgl. Juri Steiner, Emanuel Tschumi, Pius Tschumi (Hrsg.), *Yama, Swiss Pavillion Expo 2005, Aichi, Japan*, Zürich 2005. – Christoph Vögele (Hrsg.), *Monica Studer/Christoph van den Berg – Somewhere else is the same place*, mit Textbeiträgen von Sarah Cook, Bernadette Fülcher, Dominik Petko, Sabine Rusterholz, Christoph Vögele, Ausstellungskat. Kunstmuseum Solothurn, 2005/2006, Zürich 2005, Abb. 3 des Faltblatts nach S. 154. Ein auf etwa ein Zehntel reduzierter Ausschnitt der in Japan gezeigten Installation bildete den Schlusspunkt der Ausstellung *Somewhere else is the same place* im Kunstmuseum Solothurn.
- 6 Im Baltic Centre for Contemporary Art, Newcastle/Gateshead, zeigten Studer/van den Berg im Jahr 2005 die Installation *Mountain Top*, bestehend

aus Inkjet-Print auf PVC-Plane, 700 × 1270 cm, Podest und Sitzbank (Holz), Vordergrundobjekt bedruckte Folie auf Acrylglas, 50 × 60 cm, Videokamera für *Livestream*, Monitor 12"; vgl. Sarah Cook, «Slow down/You move to fast/ Try to make/the moment last – Überlegungen zur digitalen Verarbeitung von Kameradaten im Werk von Monica Studer und Christoph van den Berg», in: *Vögele 2005* (wie Anm. 5), S. 72–81.

ABBILDUNGSNACHWEIS

1–10: © Studer/van den Berg, Basel

ADRESSE DES AUTORS

Andreas Baur, Leiter der Galerien der Stadt Esslingen am Neckar, Villa Merkel und Bahnwärterhaus, Pulverwiesen 25, D-73728 Esslingen am Neckar, andreas.baur@esslingen.de