



PRESSEINFORMATION

● 01.09.22

● **CHRISTA SOMMERER &
LAURENT MIGNONNEAU**

The Artwork as a Living System

02.09.22–26.02.23, OK Linz

Mit einer Retrospektive im OK Linz würdigt die OÖ Landes-Kultur GmbH das umfangreiche Werk von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau – zwei der innovativsten und international renommiertesten Medienkünstler:innen und -forscher:innen.

Die Ausstellung gibt einen Überblick über die Werke des österreichisch-französischen Künstler:innenduos seit den frühen 1990er-Jahren. Sommerer und Mignonneau bewegen sich zwischen den Themengebieten Naturwissenschaft, Technologie und Kunst und gelten als Pionier:innen der Art of Interface, bei der durch innovative technische Schnittstellen eine physische Interaktion zwischen den Betrachter:innen und dem Kunstwerk ermöglicht wird – Berühren, Fühlen und Zeichnen erwecken die Installationen zum Leben.

Das Werk entsteht mit dem Publikum

Schon sehr früh setzten sie Algorithmen in ihren Werken ein, um nicht nur die Formen des Lebendigen, sondern auch dessen Evolution und Wachstum nachzubilden. In ihren Installationen, die erst in der Interaktion des Publikums entstehen, werden von Menschenhand

geschaffene künstliche Systeme gezeigt, die sich wie natürliche Lebewesen verhalten.

Vom Künstlerpaar entworfene technische Devices erzeugen virtuelle Realitäten und immersive Umgebungen ermöglichen neue Erfahrungen: Sie können das Wachstum von Pflanzen und das Verhalten winziger computergenerierter Fliegen und Käfer erforschen und deren Einbettung in komplexe Ökosysteme erkunden. Ihre Arbeiten, viele mittlerweile schon Klassiker der digitalen Kunst, eröffnen einen neuen Horizont, in dem Kunstwerke als lebendige Systeme agieren. Wenige Künstler haben den Übergang von der Phase der Bewegtbildmedien zu lebenden Bildmedien so geprägt wie Sommerer und Mignonneau.

Mit Datenbrille ins virtuelle Archiv

Die Retrospektive ist eine Würdigung ihres Lebenswerks als international tätige Medienkünstler:innen, Pionier:innen, Forscher:innen und Lehrende der interaktiven Kunst, umfasst vierzehn Arbeiten aus den Jahren 1992 bis 2021. Das Archiv des Künstlerduos ist erstmals in einer Augmented-Reality-Umgebung zugänglich.

Die Ausstellung ist eine Koproduktion des ZKM | Karlsruhe, der OÖ Landes-Kultur GmbH und des iMAL, Brüssel. Begleitend erscheint eine Publikation zum Gesamtwerk, herausgegeben von Karin Ohlenschläger, Peter Weibel und Alfred Weidinger in der Leonardo Book Series bei MIT Press.

BUCHPRÄSENTATION: So, 11.09.22, OK Deck mit Peter Weibel und Alfred Weidinger

Kuratorin: Genoveva Rückert

Wirtschaftspartner der Ausstellung ist die Energie AG Oberösterreich:

Die Energie AG OÖ ist stolz darauf, als Partner der Ausstellung von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau im OK Linz dabei zu sein. Ihr umfangreiches Lebenswerk zwischen Naturwissenschaften und Technologie schafft den inhaltlichen Zusammenhang zu unserem Unternehmen. Wir hatten in der Vergangenheit selbst die Gelegenheit, Arbeiten des Künstler:innenpaares in unserem Power Tower auszustellen und in die Sammlung der Energie AG aufzunehmen und wünschen den Staatskunstpreisträger:innen sowie der OÖ Landes-Kultur GmbH für Ihre Ausstellung „The Artwork as a Living System“ viel Erfolg.

Dr. Andreas Kolar, Finanzvorstand Energie AG OÖ

AUSSTELLUNG **CHRISTA SOMMERER und LAURENT MIGNONNEAU**
The Artwork as a Living System
02.09.22 – 26.02.23

ERÖFFNUNG **Do, 01. September 22, 19:00, OK Linz**

BUCHPRÄSENTATION So, 11.09.22 12:00, OK Linz

ARTIST-TOURS Fr, 09.09.22, 16:00
So, 11.09.22, 11:00

Kuratorinnenführungen: Fr, 02.12.22, 16:00
Fr, 03.02.23, 16:00
mit Genoveva Rückert

OK Linz
OK Platz 1 4020 Linz
T: +43(0)732/7720-52300
E-Mail: info@ooelkg.at www.ooekultur.at

Öffnungszeiten Di – So, Fei: 10:00 – 18:00, Mo geschlossen

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit: Maria Falkinger
T: +43(0)732/7720-52540,
maria.falkinger-hoertner@ooelkg.at

Die Presseinformation und Fotos zum Download finden Sie unter:
<https://www.ooekultur.at/presse>

AUSSTELLUNGSRUNDGANG

Interactive Plant Growing, 1992

Interaktive, computerbasierte Installation, Sockel, Pflanzentöpfe mit Pflanzen als Interface, Computer (PC, Betriebssystem: Windows 10, Individualsoftware), Elektronik, Spots, Projektor, Pflanzenlampen, maßgefertigtes Interface

Die Installation *Interactive Plant Growing* befasst sich mit den Prinzipien des Lebens sowie mit virtueller Evolution durch die Interaktion des Publikums mit lebenden Pflanzen, die als Schnittstellen fungieren. Durch vorsichtige Berührung der Pflanzen mit der Hand, stellt man eine Verbindung zur natürlichen Vegetation her, die elektromagnetische Signale an einen Computer übermittelt. Farne, Ranken, Moose und Kakteen werden so zu Schnittstellen zwischen der physischen und der virtuellen Welt. Anschließend werden die Daten durch ein Programm verarbeitet und in Parameter überführt, die das simultan verlaufende Wachstum der virtuellen Pflanzen mitbestimmen. Durch die Berührungen geben die Besucher:innen den maßgeblichen Impuls für das Wachstum der sich stetig verändernden digitalen Landschaft und werden damit Teil eines Systems, das die reale Umgebung mit der künstlichen Welt verbindet. Die Arbeit verbindet aktuelles Wissen aus der Systemtheorie und der Evolutionsbiologie sowie den Diskurs rund um die Beziehung des Menschen zu seiner Umwelt, zum Computer und zum künstlichen Leben mit dem Landschaftsmotiv in der Kunstgeschichte.

Anthroposcope, 1993

Interaktive Installation, Mikroskop, Pflanze als Interface

Wer einen Blick in das Mikroskop der Künstler:innen Christa Sommerer & Laurent Mignonneau wagt, wird zunächst gar kein Lebewesen erkennen, weil ein solches erst durch den Pulsschlag des Betrachters oder der Betrachterin entsteht - er oder sie avanciert somit zum Schöpfer oder zur Schöpferin virtueller Kreaturen. Das Anthroposcope formt aus den Daten der Herzaktivität und den biologischen Impulsen einer angeschlossenen Pflanze dreidimensionale Formen, die von den Betrachter:innen / Schöpfer:innen unter dem Mikroskop untersucht und manipuliert werden können. Tatsächlich gleichen die künstlichen Kreaturen natürlichen Organismen, obwohl es sich nicht um „Leben“ im biologischen Sinne, sondern um eine von Mensch und Pflanze gemeinsam kreierte artifizielle Existenz handelt.

Restaurierte Version für die Ausstellung Weltmaschine am OK Linz (AT), 2022

Phototropy, 1994

Interaktive, computerbasierte Installation, Kamera, Sockel, Taschenlampe, Computer (PC, Betriebssystem: Windows 10, Individualsoftware), Projektor, Matte, Spotlight, Peripheriegerät

Der Begriff „Phototrophie“ (Lichternährung) stammt aus der Biologie und beschreibt das Verhalten von Organismen wie Bakterien oder Pflanzen, sich nach dem Licht auszurichten, das sie als Energiequelle für ihre Synthese und damit zum Überleben brauchen. Wenn man mit der Taschenlampe auf die Projektionsfläche vor sich leuchtet, kann man beobachten, wie die computergenerierten virtuellen Insekten dem Licht folgen, um das Energieniveau zu erreichen, das sie zur Aufnahme von Nährstoffen benötigen. Wenn die Insekten genug Energie aufgenommen haben, können sie sich auch mit Insekten derselben Spezies paaren und dadurch vermehren. In diesem Fall wird die Projektionsfläche immer voller mit künstlichen Lebewesen. Das Licht bildet hier eine Schnittstelle, welche die reale Umgebung mit der künstlichen Welt verbindet.

Bei *Phototropy* hängt die Entwicklung des virtuellen Ökosystems vom Verhalten der Benutzer:innen ab. Bewegen sie das Licht zu schnell, können die Insekten nicht folgen und

haben daher keine Möglichkeit, sich zu vermehren; bewegen sie es zu langsam, erreichen sie das Licht zu schnell und verbrennen.

Erstmals gezeigt bei der Artifice 94, Saint-Denis, Paris (FR).

A-Volve, 1994

Interaktive, computerbasierte Installation, Monitor, Acrylglaspool, Sockel, Computer (PC, Betriebssystem: Windows 10, Individualsoftware), Lautsprecher, Tablet, Kamera, maßgefertigtes Hand-Tracking-System

A-Volve ist ein virtuelles, interaktives Kunstwerk, in dem eine Umgebung geschaffen wird, die von künstlichen Organismen bewohnt wird, die durch einfache Zeichnungen auf einem Touchscreen zum Leben erweckt werden können. Ihr Lebensraum ist eine Art mit Wasser gefülltes Aquarium. Die Kreaturen bewegen sich darin abhängig von ihrer gezeichneten Form; diese bestimmt ihre Fitness, ihre Überlebenschancen und ihre künstliche Evolution. Die Kreaturen reagieren auf die Bewegung von Händen im Wasser. Hält man die Hand über eine Kreatur, kann man diese vor feindlichen Organismen schützen. Hält man sie allerdings zu lange über der Kreatur, wird ihre Lebenszeit aufgebraucht und sie stirbt. Jede Interaktion zwischen den Kreaturen und den Besuchenden beeinflusst die Evolution der künstlichen Organismen: Neue Mutationen sowie Kombinationen der künstlichen Lebewesen bilden natürliche Reproduktionsmechanismen, die den Mendelschen Vererbungsregeln folgen. Indem es die natürliche Umgebung des Wassers mit dem virtuellen Lebensraum der Kreaturen verbindet, lässt *A-Volve* die Grenzen zwischen „real“ und „virtuell“ verschwimmen.

Entwickelt am Advanced Telecommunications Research Institute, Kyoto (JP). Unterstützt von NTT Intercommunication Center, Tokio (JP) und National Center for Supercomputing Application, Illinois (US). Ausgezeichnet mit der Goldenen Nica, Prix Ars Electronica 1994. ZKM | Sammlung.

Life Species II, 1999

Interaktive, computerbasierte Installation, Projektor, Computer (PC, Betriebssystem: Windows 10, Individualsoftware), Spotlight, Sockel, Tastatur, Lautsprecher, Maus

Life Species II untersucht das Verhältnis zwischen Genetik, Kunst und Text. Das Werk ist als künstlicher Lebensraum konzipiert. Die Benutzer:innen können hier künstliche Organismen erzeugen, indem sie Wörter oder Text über die Tastatur auf dem Sockel eingeben. Jeder Buchstabe entspricht einem genetischen Code, sodass sie mit ihrem Text künstliche Lebewesen schaffen und mit Buchstaben füttern können. Das Erscheinungsbild der Kreaturen ist so vielfältig wie die übermittelten Texte: Form, Silhouette, Farbe, Textur und Anzahl der Gliedmaßen werden durch die eingegebenen Buchstaben und Wörter bestimmt. Die Texte helfen den Kreaturen zu wachsen und sich schließlich mit anderen Lebewesen fortpflanzen. Das künstliche Leben hängt ab von den Buchstaben, die ihnen die notwendigen Nährstoffe liefern. Dank des von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau entwickelten Programms wird der geschriebene Text in genetischen Code „übersetzt“ und somit in sichtbare, dreidimensionale Kreaturen umgewandelt.

Unterstützt vom Advanced Telecommunications Research Institute, Kyoto (JP).

HAZE Express, 1999

Interaktive, computerbasierte Installation, Touchscreen, Computer (PC, Betriebssystem: Windows 10, Individualsoftware), Bahnsitze, Zuginnenausstattung

HAZE Express ist eine interaktive Installation, bei der Besucher:innen eine imaginäre Reise antreten und durch ein virtuelles Fenster die vorbeiziehende Landschaft beobachten können, als säßen sie in einem Zug, Auto oder Flugzeug. Bei hoher Geschwindigkeit sind die einzelnen Bestandteile, aus denen die Umgebung sich zusammensetzt, nur schwer auszumachen. Die sich bewegende Landschaft wird zu einem Fluss aus Bildern, zu einer Ansammlung von Formen, Silhouetten und Farben, die wie in einem Nebel aus Eindrücken ineinander übergehen. So wird ohne tatsächliche Bewegung der Eindruck vermittelt, bei hohem Tempo zu reisen. Indem man die Hand über den Bildschirm bewegt, kann man auf der interaktiven Reise den Strom an vorbeiziehenden Mustern beschleunigen, verlangsamen, die Formen zum Stillstand bringen und ihre Beschaffenheit genauer studieren. Die Bilder, aus denen die virtuelle Landschaft besteht, werden unmittelbar von einem Algorithmus generiert.

Entwickelt an der International Academy of Media Arts and Sciences, Gifu (JP).

Mobile Feelings, 2002–2003

Interaktive Installation, Bubble-Chairs, Mobile Feelings-Geräte, Elektronik, Kissen, Tisch, Teppich

Die interaktive Installation *Mobile Feelings* befasst sich mit der Ambivalenz des Teilens persönlicher Informationen mit einem anonymen Publikum. Anstatt über die Stimme oder mittels Bilder mit Menschen zu kommunizieren, die man kennt, kann man sich bei *Mobile Feelings* über virtuelle Berührungen und Körperempfindungen mit Fremden vernetzen. Übertragen und empfangen werden die taktilen Signale mit speziell dafür entwickelten Interfaces. Die Geräte enthalten Miniatursensoren und -aktoren, die Herzschlag, Puls und Atem erfassen. Die Person, die gegenüber sitzt, empfängt die übersetzten Daten. So kann sie die intimen Empfindungen durch Vibratoren, Ventilatoren, mikroelektromechanische und mikrobioelektrochemische Systeme, die in die Geräte eingebettet sind, wahrnehmen und fühlen. Das Teilen dieser höchstpersönlichen Körperwahrnehmungen mit Fremden kann ein seltsames, beunruhigendes Gefühl der Nähe hervorrufen.

Entwickelt für France Telecom Studio Creatif, Paris, (FR). Unterstützt vom Institute of Advanced Media Arts and Sciences, Gifu (JP).

Eau de Jardin, 2004

Interaktive, computerbasierte Installation, Pflanzentöpfe mit Pflanzen als Interface, Panoramaleinwand, Projektoren, Computer (PC, Betriebssystem: Windows 10, Individualsoftware), Elektronik, maßgefertigtes Interface

Die interaktive Installation *Eau de Jardin* lädt in die imaginäre Welt eines virtuellen Wassergartens ein. Die Arbeit besteht aus einer Projektion auf einer gekrümmten Leinwand und schafft so ein immersives Erlebnis einer reflektierenden Wasseroberfläche. Vor der Leinwand hängen mehrere Blumenampeln, die mit Gewächsen wie Friedenslilien, Farnen und Efeu bepflanzt sind. Geht man auf diese zu, spüren die Pflanzen die Anwesenheit und nehmen die elektromagnetischen Signale auf. Diese werden in eine virtuelle Landschaft übersetzt, deren Erscheinungsbild den Pflanzen in den Blumenampeln ähnelt. Nähert man sich vorsichtig den echten Pflanzen, so gedeiht und verändert sich das virtuelle Leben auf der Leinwand. Ein Verlauf aus Bildern eines aquatischen Lebensraums entsteht. Indem sich in *Eau de Jardin* die Bilder auf der virtuellen Wasseroberfläche spiegeln, werden verschiedene virtuelle Ebenen geschaffen und die Grenzen zwischen natürlicher und künstlicher Vegetation durchlässig gemacht.

Beauftragt von House of Shiseido, Tokio (JP).

Life Writer, 2006

Interaktive, computerbasierte Installation, Schreibmaschine (maßgefertigtes Interface), Projektor, Stuhl, Tisch, Computer (PC, Betriebssystem: Windows 10, Individualsoftware)

Life Writer besteht aus einer analogen Schreibmaschine, die digitalen Text ausgibt. Tippt man dort etwas ein, verwandeln die Buchstaben sich in künstliche Lebensformen, die ein Eigenleben entwickeln. Bei der Benutzung werden die entsprechenden Buchstaben auf das Papier projiziert. Sobald man die Zeilenschaltung betätigt, nehmen die Buchstaben nach und nach die Form kleiner, schwarzer Kreaturen an, die wahllos über die Oberfläche krabbeln. Die künstlichen Organismen basieren auf einem genetischen Algorithmus, der den eingegebenen Text in bestimmte Formen, Verhaltensweisen und Bewegungen übersetzt. Abhängig von ihrer genetischen Codierung reagieren die künstlichen Wesen entweder schnell oder langsam. Um zu überleben, müssen sie außerdem andere Buchstaben als Nahrung aufnehmen. Bei weiterer Betätigung der Schreibmaschine versuchen die Kreaturen daher, die neu eingetippten Zeichen zu fressen. Indem man den Walzenknopf betätigt, können diese sich außerdem hin und her bewegen oder werden ganz vom Papier gelöscht, um Raum für neue Lebewesen zu schaffen.

Beauftragt vom Museum of Contemporary Art Cleveland (US).

The Value of Art, 2010

Katze, Portrait einer Dame, Unruhige See Interaktive Installation, Ölgemälde, Drucker, Elektronik, Papierrollen

Aufmerksamkeit ist die neue Währung in den Medien, sowohl in den traditionellen als auch in den sozialen Netzwerken. Dieser Logik folgend könnte man den ökonomischen Wert eines Kunstwerks direkt mit der Aufmerksamkeit der Betrachtenden in Verbindung setzen. *The Value of Art* rückt dieses Phänomen in den Fokus, indem es die Betrachter:innen mit einer Reihe interaktiver Gemälde dazu einlädt, sich sowohl gedanklich als auch ganz praktisch mit der Ökonomie der Aufmerksamkeit und der Schaffung von Wert in der Kunstwelt auseinanderzusetzen. In jedes der Gemälde ist ein Sensor eingebaut, der die Anzahl der Betrachtenden und die Zeit, die sie vor dem Werk verbringen, erfasst. Ein Computersystem verarbeitet diese Daten und erstellt über einen am Gemälde angebrachten Zähler laufend eine Rechnung. Zehn Sekunden Aufmerksamkeit entsprechen einem Euro Wertsteigerung. Je länger und häufiger die jeweiligen Kunstwerke betrachtet werden, desto mehr Wert bekommen sie.

Erstmals gezeigt auf der Mediations Biennale 2010, Posen (PL).

Portrait on the Fly, 2015

Interaktive, computerbasierte Installation, Kamera, Monitor, Computer (PC, Betriebssystem: Windows 10, Individualsoftware)

Bei der interaktiven Installation *Portrait on the Fly* sind zunächst etwa 10.000 computergenerierte Fliegen auf einem Monitor zu sehen, die durcheinanderschwirren. Eine Kamera, die oberhalb des Monitors angebracht ist, nimmt Ihr Bild auf. Sobald die Bilderkennungssoftware Umrisse und Kontraste vor der Kamera erkennt, haben die digitalen Insekten ein Ziel. Innerhalb von Sekunden positionieren sich die Fliegen so auf dem Bildschirm, dass die Konturen der aufgezeichneten Personen als Porträt zu erkennen sind. Die Fliegen sind ständig in Bewegung und arrangieren sich immer wieder aufs Neue. Sie sind nicht darauf programmiert, etwas Bestimmtes abzubilden, sondern folgen einem Algorithmus, der ihnen vorgibt, an dunklen oder kontrastreichen Stellen des aufgenommenen Bildes zu verharren. *Portrait on the Fly* lädt uns dazu ein, über unsere Vorliebe für Fotos von uns selbst – die sogenannte Selfie-Kultur – zu reflektieren und thematisiert Konzepte wie Identität,

Unbeständigkeit und Vergänglichkeit. Die Stubenfliege, die in der Arbeit animiert wird, ist kunsthistorisch ein Symbol der Sterblichkeit und des Todes.

Erstmals gezeigt bei Vancouver Art Gallery im Rahmen von FUSE Festival während des International Symposium of Electronic Arts (ISEA) 2015, Vancouver (CA).

Portrait on the Fly, 2015–fortlaufend

Digitaldrucke

Basierend auf der interaktiven Software *Portrait on the Fly* aus dem Jahr 2015 haben Christa Sommerer und Laurent Mignonneau eine Serie von Porträts auf Papier erstellt. Die vektorbasierten Zeichnungen der digitalen Bildnisse, deren Umrisslinien von digitalen Fliegen geformt wurden, sind mit einem modernen Stiftplotter gedruckt und ähneln damit Plotterzeichnungen aus den 1960er-Jahren. Mit den Grafiken verewigen Sommerer und Mignonneau flüchtige Momente, kurze Interaktionen. Nachdem sich die Künstler:innen mit prozessualer und vergänglicher Kunst auseinandergesetzt haben, kehren sie hier zu einem singulären Originalbild zurück und thematisieren damit auch ein grundlegendes Dilemma der Medienkunst – die Notwendigkeit, unveränderbare und damit konservierbare Kunstgegenstände zu schaffen. Ihr Anliegen ist es, einzigartige Originalbilder zu schaffen und zu bewahren, von Expert:innen, Theoretiker:innen und Künstler:innen aus dem Bereich der Medienkunst wie Anne Marie Duguet, Lynn Hershman Leeson, Hannes Leopoldseder, Tomoe Moriyama, Karin Ohlenschläger, Christiane Paul, Jasia Reichardt, Jill Scott, Victoria Vesna.

People on the Fly, 2016

Interaktive, computerbasierte Installation, Projektionsleinwand, Kamera, Projektor, Computer (PC, Betriebssystem: Windows 10, Individualsoftware)

People on the Fly ist ein partizipatives, ursprünglich für eine großflächige Medienfassade konzipiertes Kunstwerk, bei dem sich Besucher:innen dabei beobachten können, wie sie sich in einen Fliegenschwarm verwandeln. Wenn man sich vor der Projektionsfläche bewegt, umschwärmt eine Vielzahl von Insekten den Körper; bleibt man stehen, eilen die Fliegen davon. Eine speziell entwickelte Bilderkennungssoftware analysiert sämtliche Bewegungen im Ausstellungsraum und übersetzt die generierten Daten in künstliche, programmierte Insekten. Die so entstehenden Szenarien sind im konstanten Wandel begriffen; Bilder werden konstruiert und dekonstruiert, menschliche Figuren werden sichtbar und verschwinden dann wieder in einem Schwarm von Fliegen. *People on the Fly* zelebriert den flüchtigen Moment, das rege Treiben des Alltags, wo man nur für einen kurzen Moment stillstehen muss, um das eigene Bild klar zu sehen.

Erstmals gezeigt auf der K11-Medienfassade im Rahmen der Ausstellung Electronic Vibes während des International Symposium of Electronic Arts (ISEA) 2016, Hong Kong (HK).

Scavengers, 2020

Computeranimation, Monitor, Farbe, ohne Ton, 6:06 Min.

Käfer bilden eine Ordnung aus der Klasse der Insekten, die mehr als 350.000 bekannte Arten umfasst. Es gibt sie in den unterschiedlichsten Variationen und Formen, und schon immer haben sie den Menschen fasziniert. Als wichtiger Bestandteil unseres Ökosystems verdauen und verarbeiten Insekten auch organisches Material und führen es so in den Stoffkreislauf des Ökosystems zurück. In der jüngsten Epoche der Erdgeschichte jedoch haben wir Menschen eine immense ökologische Notlage verursacht: Die globale Klimakrise, die Umweltverschmutzung und das Artensterben sind die Folgen.

Scavengers will uns auf die Bedeutung von Käfern für unsere Umwelt aufmerksam machen: Künstliche Insekten mühen sich daran ab, den vom Menschen verursachten Müll zu beseitigen, indem sie anorganischen Abfall und Schadstoffe verdauen und in die Natur zurückführen. Natürlich ist das eine utopische Vision, denn es ist an uns Menschen, diese Aufgabe zu erfüllen.

Entwickelt für TRANSART Festival 2020 im Centro Trevi, Bozen (IT).
Gefördert durch MEET | Digital Culture Center, Mailand (IT).

To Bee, 2021

Computeranimation, Monitor, Farbe, ohne Ton, 2:50 Min.

Bienen und andere Insekten sind für den Menschen überlebenswichtig. Ohne ihre Bestäubungsleistung gäbe es viele Obst- und Gemüsesorten sowie Materialien für Kleidung und Hausbau gar nicht. Neben ihrer Bedeutung für das Ökosystem wird der wirtschaftliche Wert der Bestäubung durch Insekten inzwischen auf mehrere Milliarden Euro geschätzt. Doch der rapide Rückgang der Insektenpopulation im Laufe der letzten beiden Generationen erfordert dringenden Handlungsbedarf. Ein bekannter Spruch besagt: „Erst stirbt die Biene, dann der Mensch.“ Christa Sommerer und Laurent Mignonneau wollen mit dieser Arbeit unser Bewusstsein für die gegenseitige Abhängigkeit von Menschen und Insektenwelt schärfen. *To Bee* ist eine Computeranimation, in der generierte Bienen komplexe Flugmuster und kurze Slogans bilden; die Bienen ermahnen uns, verantwortungsvoll zu handeln, die Umwelt zu schützen und eine Entscheidung zu treffen: „To bee or not to bee“

Entwickelt für die Ausstellung MUTA NATUR 2021 im Künstlerhaus Wien (AT).

AR[t]chive, 2022–fortlaufend

Interaktive, computerbasierte Installation, HoloLens 2, Computer (PC, Betriebssystem: Windows 10, lokaler Webserver), Mobiliar

Die Augmented-Reality-Installation *AR[t]chive* ermöglicht einen spielerischen Einblick in ein interaktives, digitales Archiv, das die Kunstwerke von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau in neuen Zusammenhängen vielseitig erlebbar macht. Nach dem Aufsetzen der Microsoft HoloLens 2 erscheinen digitale Daten als Texte, Bilder und Begriffe im Raum. In dieser Mixed-Reality-Welt kann man Inhalte erkunden, die mit der Ausstellung interagieren. Indem man sich den AR-Objekten nähert und sie mit der Hand greift, kann man sie bewegen, anders im Raum anordnen, verknüpfen oder die Bilder vergrößern. Die immersive Technologie der AR-Brille ermöglicht eine Erfahrung, die sich sowohl in der physischen als auch in der virtuellen Welt abspielt.

Gefördert vom österreichischen Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF). Entwickelt im Rahmen von Lehr- und Forschungsinfrastruktur für Digitale Künste an Hochschulen (LeFo), Krems (AT). LeFo Projektleitung: Oliver Grau.

LeFo-Team Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz (AT): Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Tiago Martins. LeFo-Team Universität für angewandte Kunst Wien (AT): Ruth Schnell, Martin Kusch. Software von Tiago Martins. Data Sorting und Scanning von Lea Schnell, Barbara Jazbec, Julian Stadon.