
christa sommerer
& laurent mignonneau
come and grow

U³

kunstbrücke
Raiffeisen-Landesbank Tirol

**christa sommerer
& laurent mignonneau**
come and grow

#3

kunstbrücke
Raiffeisen-Landesbank Tirol

christa sommerer und laurent mignonneau

im gespräch mit silvia höller

Ihr arbeitet seit den frühen 1990er-Jahren gemeinsam an interaktiven Medienarbeiten. Wie hat sich dieser künstlerische Weg entwickelt – und welche Erfahrungen waren entscheidend dafür, dass die Interaktion des Publikums zum zentralen Element eurer Werke wurde?

Ich hatte ursprünglich Botanik und Anthropologie und danach Kunst mit Schwerpunkt Bildhauerei studiert, Laurent kommt von der Videokunst. Schon während des Kunststudiums habe ich immer wieder versucht botanische Motive mit Kunst in verschiedenen Medien, wie etwa Collagen, Reliefs, Cuts-Outs, Publikationen und Skulpturen zu vereinen. Ich nannte diese Serie „Phyllologia“, die Wissenschaft des Blattes. Später bekam ich dann eine Einladung von Peter Weibel diese „Phyllologia“ am Institut für Neue Medien in Frankfurt mit Hilfe des Computers weiterzuentwickeln. Laurent kam aus der Videokunst und der Computeranimation, er hat jedoch schon sehr früh auch mit interaktiven Soundperformances experimentiert und seine eigenen Audiointerfaces gebaut. Als wir uns in Frankfurt kennengelernt haben, beschlossen wir zusammenzuarbeiten und unsere gemeinsamen Erfahrungen in der Kunst, der Botanik, der Elektronik und der Programmierung zu kombinieren. Daraus entstand 1992 unsere erste gemeinsame Arbeit, das „Interactive Plant Growing“: hier können Besucher:innen in einer Rauminstallation interaktiv virtuelle Pflanzen durch das Berühren echter Pflanzen wachsen lassen. Wir bekamen sofort sehr positiven Feedback für diese Installation und haben seitdem immer wieder neue interaktive Werke kreiert, wo Publikumsbeteiligung ein wesentlicher Faktor im Entstehen des Kunstwerkes ist.

Wie entsteht eine neue Arbeit bei euch? Steht am Anfang eher eine Idee oder ein Thema, oder entwickelt sich das Werk aus technischen Möglichkeiten und Experimenten?

Bei uns steht immer die Idee an erster Stelle. Sie entwickelt sich manchmal aus vorhergehenden Arbeiten, manchmal kommt jedoch auch ein ganz neues Thema auf. In den meisten Fällen kreisen die Themen um Bereiche wie Natur, Pflanzen, Insekten, aber auch die menschliche Interaktion mit der Umwelt ist uns wichtig, sowie Nachhaltigkeit. Auch Überlegung, was Interaktion eigentlich bedeutet und wie sie zu komplexen Verhalten innerhalb von natürlichen und künstlichen Systemen führt, interessiert uns.

Natur ist in euren Arbeiten nicht bloß Motiv, sondern häufig Ausgangspunkt für Überlegungen zu Wachstum, Veränderung und künstlichem Leben. Was interessiert euch an natürlichen Prozessen als Grundlage für digitale und interaktive Systeme?

In natürlichen sowie künstlichen Systemen interessiert uns die Frage wie durch Austausch von Informationen ein System das andere beeinflusst und wie ab einem gewissen Grad von mehrschichtigen Interaktionsstufen komplexe Systeme entstehen. Diese komplexen Systeme begegnen uns überall in der Natur: man denke an nur an vorhersehbare Wetterphänomene, das Schwarmverhalten von Vögel und Insekten, komplexe Verflechtungen zwischen Bäumen, Wurzeln und Pilzen oder aber auch an gesellschaftliche Bereiche wie Kipppunkte in politischen Systemen. All diese Beispiele verbindet die Tatsache, dass ab einem gewissen Grad der Interaktionskomplexität das Gesamtergebn nicht mehr nur auf die Einzelbestandteile zurückzuführen ist: „Das Ganze ist mehr als die Summe der Einzelteile“. Darunter versteht man Komplexität. In unseren künstlerischen interaktiven Systemen wollen wir diese Form der von den Besucher:innen hervorgerufenen und durch das System generierten Komplexität erfahrbar und erlebbar machen.

Insekten treten in vielen eurer Arbeiten auf – etwa als Schwärme, einzelne Akteure oder digitale Wesen. Was fasziniert euch an ihnen, und welche Bedeutung haben sie innerhalb eurer künstlerischen Bildsprache?

Insekten interessieren uns besonders, da sie im Vergleich zu höherem Lebewesen relativ einfach studierbar sind. Betrachtet man jedoch das Verhalten von Fliegen oder Ameisen genauer, findet man auch hier hochkomplexe Interaktionsmuster: wie sie zum Beispiel als Individuen kommunizieren, wie sie auf ihre Umwelt, auf Feinde und auf Nahrung reagieren. Aber auch wie sie in der Gruppe kooperieren, um gewisse Ziele zu erreichen. All dies zu studieren und am Computer zu modellieren ist sehr inspirierend und hilft uns diese natürlichen komplexen Systeme besser zu verstehen.

Eure Arbeiten reagieren auf Berührung, Bewegung oder andere Handlungen der Besucher:innen. Wisst ihr im Voraus genau, was passieren wird, oder können euch die Systeme und ihre Reaktionen auch überraschen?

Menschliche Interaktion mit unseren künstlichen Systemen ist insofern für uns spannend, da wir selbst nie genau wissen, was das Resultat dieser Interaktion sein wird. Wir nennen das „Das Kunstwerk als Lebendiges System“. Es fasziniert uns, wenn Dinge in Echtzeit passieren, die so nicht berechenbar sind. Wie Besucher:innen zum Beispiel in „Flaneur“ sich bewegen, welche Bilder sie kreieren, wie die künstlichen Insekten diese Bilder zum Teil wieder auffressen. Es überrascht uns immer wieder, was genau in den Ausstellungen passiert und unser Ziel ist es diese Interaktionen so offen wie möglich zu gestalten.

2004 habt ihr an der Kunstuniversität Linz den Studienbereich *Interface Cultures* etabliert. Was verbirgt sich hinter diesem Begriff, und welche künstlerischen und kritischen Haltungen möchtet ihr Studierenden im Umgang mit neuen Technologien vermitteln?

Der Masterstudiengang *Interface Cultures* ist geprägt von der künstlerisch/wissenschaftlichen Forschung im Bereich Mensch-Maschine, aber auch Mensch-Mensch und Maschine-Maschine Interaktion. Studierende finden eigene Fragestellungen zur zunehmenden Digitalisierung, die sich auf ihr Leben, die Gesellschaft und auch ihre Kunst auswirkt. Dabei ist zum einen ein technisches Verständnis notwendig, aber auch die kulturelle, künstlerische und kritische Auseinandersetzung mit Technologie wird zentral. So können Studierende die neuen technischen Möglichkeiten zwar nutzen und selbst weiterentwickeln, jedoch diese auch in ihrem eigenen Sinn umgestalten und sogar neu erfinden. Dieses Öffnen der „Back Box“ ist wichtig, da Studierende nicht mehr nur Benutzer:innen der sich immer weiter ausbreitenden Technologie sind, sondern diese proaktiv mitgestalten können.



— In *Let it Grow* erscheinen Christa Sommerer und Laurent Mignonneau als lebendige Porträts: Aus Samen zeichnen sich ihre Gesichter ab, die keimen, wachsen und sich fortwährend verändern. Die Porträts sind an Zeit, Licht, Wasser und Pflege gebunden und machen Wachstum als offenen, fragilen Prozess sichtbar. Zur Adamgasse hin präsentiert, treten die Künstler:innen als sich wandelnde Lebensformen in den Stadtraum. Passant:innen begegnen ihnen durch die Scheibe – zwischen Ausstellung und Alltag, Innenraum und Straße.

Let it Grow 2025
Timelapse-Video, Screen

Flaneur 2026

Installation, computerbasiert

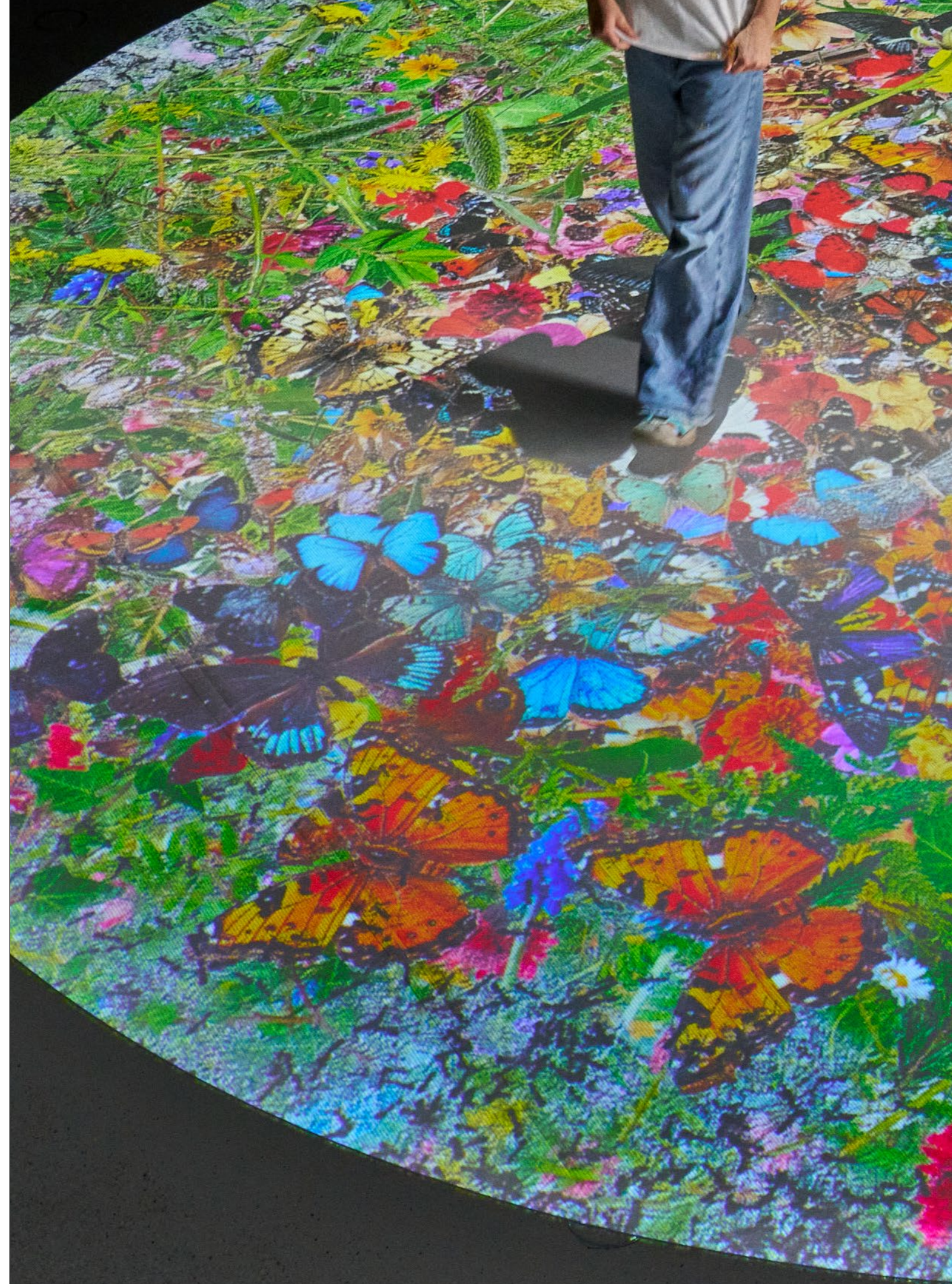
Tiefenkamera, Videoprojektor, Computer
(PC, Betriebssystem: Windows 11, Individualsoftware),
Production Videoformes



Flaneur verwandelt den vorderen Ausstellungsraum in einen begehbaren virtuellen Garten. Auf einer kreisförmigen Bodenprojektion mit fünf Metern Durchmesser lassen Schritte, wechselndes Tempo, Richtungswechsel und Begegnungen digitale Moose, Blätter, Blüten und Pilze wachsen sowie Insekten und Kriechtiere entstehen.

Aus den individuellen Bewegungen entwickelt sich eine gemeinsame, ständig veränderliche Landschaft. Künstliche Ameisen durchqueren sie und lassen die entstandenen, organischen Pfade wieder verschwinden. Werden und Vergehen sind so als miteinander verbundene Prozesse eines digitalen Ökosystems erfahrbar.

Der Titel verweist auf den Flaneur als Figur des ziellosen, aufmerksamen Umherschweifens, das neue Gedanken, Erfahrungen und Sichtweisen auf die Welt eröffnen kann. In der Arbeit hinterlässt Bewegung Spuren und wird zum gestalterischen Impuls. Zwischen der Freude am Erschaffen des Gartens und seinem allmählichen Verschwinden erinnert die Arbeit daran, wie wir durch unser Verhalten die Natur beeinflussen und verändern.





Life Writer 2006

Installation, computerbasiert

Modifizierte Schreibmaschine, Videoprojektor, Stuhl, Tisch,
Computer (PC, Betriebssystem: Windows 11, Individualsoftware)

———— In *Life Writer* wird eine mechanische Schreibmaschine mit einer interaktiven Projektion auf Papier verbunden. Getippte Zeichen verwandeln sich beim Betätigen des Zeilenschalthebels in kleine schwarz-weiße künstliche Lebewesen. Die eingegebenen Zeichen bilden ihren genetischen Code: Sie bestimmen ihr Aussehen und ihre Eigenschaften – etwa, wie schnell sie sich bewegen.

Um zu überleben und sich fortzupflanzen, müssen die Wesen weitere getippte Zeichen „fressen“. So entsteht ein evolutionärer Prozess, den Nutzer:innen durch ihr Schreiben beeinflussen: Wer schnell genug tippt, kann bestimmte Wesen gezielt versorgen und ihre Entwicklung und Vermehrung fördern, wobei der Zufall immer eine gewisse Rolle spielt. Werden sie mit der Schreibmaschinenwalze aus dem Bildbereich geschoben, verschwinden sie.

Damit kehrt die Arbeit eine zentrale Funktion des Schreibens um. Normalerweise dient Schrift dazu, Gedanken zu ordnen, festzuhalten und zu archivieren. In *Life Writer* bleiben Wörter nicht stabil: Sie verwandeln sich, bewegen sich fort, vermehren sich und werden verbraucht. Das Geschriebene wird nicht als Text bewahrt, sondern setzt einen dynamischen evolutionären Prozess in Gang, der von den Besucher:innen gesteuert wird.





The Value of Art / Unruhige See 2010
Interaktives Gemälde, Distanzsensor, Thermoprinter

Was ist ein Blick auf ein Kunstwerk wert? *The Value of Art / Unruhige See* setzt zehn Sekunden Betrachtungszeit mit einem Euro gleich. Ein Distanzsensord erfasst, wie lange Besucher:innen vor dem Gemälde verweilen; ein Thermoprinter dokumentiert alle fünf Sekunden den neuen Wert.

Die Zehn-Sekunden-Regel bezieht sich auf Studien, denen zufolge Kunstwerke durchschnittlich nur vier bis zehn Sekunden betrachtet werden. Sommerer und Mignonneau verwandeln diese kurze Dauer in eine ökonomische Einheit. Der Ausgangswert von 2.078,70 Euro setzte sich aus Auktionspreis, technischem Material und Arbeitszeit zusammen. Da die Arbeit in vielen Ausstellungen gezeigt wurde, ist ihr Wert inzwischen auf über 50.000 Euro gestiegen.

The Value of Art übersetzt die komplexe Preisbildung des Kunstmarkts in eine einfache, ironische Regel. Während in der Realität zahlreiche Faktoren wie Reputation, Anerkennung und Nachfrage den Wert mitbestimmen, zählt hier jeder Blick gleich. Diese Gleichbehandlung steht im Gegensatz zu den Hierarchien des Kunstmarkts, in denen bestimmte Stimmen stärker gewichtet werden. Besucher:innen wirken unmittelbar an der Wertproduktion mit: Wie lange bleiben wir stehen – und was erhält dadurch Wert?

Aus heutiger Perspektive lässt sich die 2010 entstandene Arbeit auch auf Social Media beziehen: Wie Likes und Klicks macht sie Aufmerksamkeit zu einer messbaren Größe, die Sichtbarkeit und ökonomischen Wert erzeugen kann.



In *Scavengers* bewegen sich künstliche Käfer durch eine digitale Landschaft, die von biologisch nicht abbaubarem Müll geprägt ist. Sie scheinen die Hinterlassenschaften menschlicher Produktion wegzuräumen. Doch kaum ist der Müll verschwunden, entsteht neuer. Diese Endlosschleife führt den Wunsch vor Augen, die Folgen unseres Handelns von anderen beseitigen zu lassen. Sommerer und Mignonneau verweisen damit auf unsere Verantwortung für die Umwelt: Nicht das unablässige Aufräumen, sondern die Veränderung unseres Handelns und unserer Produktions- und Konsumweisen muss im Mittelpunkt stehen.

Scavengers 2020
Computeranimation, Videoloop





Portrait on the Fly setzt sich auf ironische Weise mit der Selfie-Kultur auseinander. Sobald Besucher:innen vor dem Bildschirm stehen bleiben, ordnen sich Tausende computergenerierte Fliegen zu ihren Konturen und bilden ein Porträt. Schon kleinste Bewegungen lösen das Bild auf und lassen es neu entstehen.

Wie bei einem Selfie betrachten wir unser eigenes Bild und beeinflussen durch Haltung und Mimik, wie wir erscheinen. Doch während das Selfie einen ausgewählten Moment festhält, bleibt dieses Porträt in ständiger Veränderung. Die Arbeit stellt damit das Verständnis des Porträts als statisches Abbild infrage und macht die individuelle Erscheinung als etwas Prozesshaftes erfahrbar.

Portrait on the Fly 2015
Installation, computerbasiert

Kamera, Screen, Computer (PC, Betriebssystem: Windows 11, Individualsoftware)

kurzbio

Christa Sommerer und Laurent Mignonneau sind international anerkannte Pioniere der Medienkunst. Sie unterrichteten am IAMAS in Gifu und forschten am ATR Research Lab in Kyoto. 2004 gründeten sie das Department für Interface Cultures an der Kunstuniversität Linz. Seit 1992 kreierten sie um die 60 Medienkunstinstallationen welche in über 400 internationalen Ausstellungen gezeigt wurden. Im Zuge ihrer Retrospektive erschien: „Christa Sommerer & Laurent Mignonneau - The Artwork as a Living System“, Karin Ohlenschläger, Peter Weibel und Alfred Weidinger (Eds.), 2022, MIT Press, Leonardo Book series.

13.10.26
— 9.1.27

Montag–Freitag 14–18 Uhr

Samstag 10–13 Uhr

Sonn- & Feiertag geschlossen

Vormittags für Schulklassen nach Vereinbarung

Haupteingang

Adamgasse im RAIQA

Raiffeisenplatz 1

6020 Innsbruck

kunstbruecke.at

Kurztexte:

Silvia Höller

Fotos:

Günter Kresser



Ein Raum für Kunst der
Raiffeisen-Landesbank Tirol



Ein Teil des RAIQA