

## Laurent Mignonneau & Christa Sommerer

Exposition du 10 Septembre au 11 Octobre 2014

Vernissage le 10 Septembre 2014



### Biographie

Artistes et chercheurs reconnus au niveau international, Laurent Mignonneau et Christa Sommerer sont des pionniers de l'art interactif.

Laurent Mignonneau est diplômé de l'Académie des Beaux Arts d'Angoulême en art vidéo.

Christa Sommerer a fait ses études en botanique et anthropologie à l'Université de Vienne, puis en sculpture à l'Université des Beaux-Arts de Vienne.

Ils se sont rencontrés en 1991 à l'Institute for Media, dirigé par Peter Weibel, pionnier de l'art digital et aujourd'hui président du ZKM de Karlsruhe.

Après une résidence artistique au NCSA (National Center for Supercomputing Application), Beckman Institute, Urbana, IL USA et au NTT-ICC (Inter Communication Center), Tokyo Japon, ils ont travaillé comme chercheurs au ATR (Advanced Telecommunications Research Laboratories) à Kyoto et au IAMAS (Institute of Advanced Media Arts and Sciences) à Ogaki, Japon.

Ils sont diplômés du CAiiA-STAR à l'University of Wales College of Art, UK (avec Roy Ascott) et de l'Université de Kobe au Japon.

Actuellement Mignonneau & Sommerer enseignent et dirigent le département «Cultures des interfaces» à l'University of Art and Design de Linz, Autriche.

Leur collaboration les a amené à la création de 20 oeuvres interactives, grâce auxquelles ils ont reçu de nombreux prix comme :

- «Japan Media Arts Festival 2013», Tokyo, Japon
- «Wu Guanzhong Art and Science Innovation Prize» (pour «Escape») par le Ministre de la Culture de la République populaire chinoise en 2012
- «Golden Nica Prix Ars Electronica»
- «Ovation Award» de l'Interactive Media Festival Los Angeles
- «Multi Media Award'95» de la Multimedia Association, Japon
- «World Technology Award - Finalist» à The Arts of the World Technology Network, UK
- «PRIZE 2008 - uni:invent Award» prix du Ministère de la science et de la recherche en Autriche.

Leurs installations interactives sont symbole d'une époque («epoch making» - Toshiharu Itoh, NTT-ICC museum Tokyo) pour avoir su développer des interfaces naturelles et intuitives et appliquer des principes scientifiques comme l'intelligence artificielle, la complexité et les systèmes génératifs à leurs interfaces innovatrices. Leur travail a été exposé au cours de plus de 200 expositions internationales. Leurs oeuvres font partie de collections publiques et privées dans le monde.

Mignonneau et Sommerer ont publié quatre ouvrages :

- Gerfried Stocker, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau (Eds.), Christa Sommerer & Laurent Mignonneau - Interactive Art Research, 2009. Springer Verlag Vienna/New York;
- Christa Sommerer, Lakhmi C. Jain, Laurent Mignonneau, (Eds.) The Art and Science of Interface and Interaction Design, 2008. Springer Verlag, XIV, 190 p. 69 illus. Hardcover Studies in Computational Intelligence;
- Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Dorothee King (eds.) Interface Cultures Artistic Aspects of Interaction August 2008, Transcript Verlag;
- C. Sommerer and L. Mignonneau, Art @ Science, Vienna/New York: Springer Verlag, 1998



Christa Sommerer & Laurent Mignonneau - *Life writer*  
Vue d'exposition - Show Off 2013 - Espace Pierre Cardin, Paris

## Biography

*Laurent Mignonneau and Christa Sommerer are internationally renowned media artists and researchers and pioneers of interactive art.*

*Laurent Mignonneau studied video art at the Academy of Fine Arts Angoulême, France. Christa Sommerer studied botany and anthropology at the University of Vienna and sculpture at the University of Fine Arts Vienna. They met at the Institute for Media run by media pioneer Peter Weibel in 1991. After an artist-in-residency at the NCSA National Center for Supercomputing Application, Beckman Institute, Urbana, IL USA and at the NTT-ICC Inter Communication Center, Tokyo Japan they worked as researchers at the ATR Advanced Telecommunications Research Laboratories in Kyoto and at the IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences in Ogaki, Japan. They studied at CAiiA-STAR at University of Wales College of Art, UK (with Prof. Roy Ascott) and at Kobe University, Japan.*

*Currently Mignonneau & Sommerer are professors and heads of the department for Interface Cultures at the University of Art and Design in Linz, Austria. Mignonneau and Sommerer have jointly created around 20 interactive artworks, for which they received numerous awards such as the 2012 Wu Guanzhong Art and Science Innovation Prize (for «Escape») awarded by Ministry of Culture of the People's Republic of China, the Golden Nica Prix Ars Electronica, the Ovation Award of the Interactive Media Festival Los Angeles, the Multi Media Award'95 of the Multimedia Association, Japan, the World Technology Award - Finalist in The Arts of the World Technology Network, UK and the PRIZE 2008 - uni:invent Award by Ministry of Science and Research in Austria.*

*Their interactive art installations have been called «epoch making» (Toshiharu Itoh, NTT-ICC museum Tokyo) for developing natural and intuitive interfaces and for often applying scientific principles such as artificial life, complexity and generative systems to their innovative interface designs. Their art works have been shown in around 200 international exhibitions and are part of museums and collections around the world.*

*Mignonneau and Sommerer have published four books:*

- Gerfried Stocker, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau (Eds.), Christa Sommerer & Laurent Mignonneau - Interactive Art Research, 2009. Springer Verlag Vienna/New York;*
- Christa Sommerer, Lakhmi C. Jain, Laurent Mignonneau, (Eds.) The Art and Science of Interface and Interaction Design, 2008. Springer Verlag, XIV, 190 p. 69 illus. Hardcover Studies in Computational Intelligence;*
- Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Dorothee King (eds.) Interface Cultures Artistic Aspects of Interaction August 2008, Transcript Verlag;*
- C. Sommerer and L. Mignonneau, Art @ Science, Vienna/New York: Springer Verlag, 1998*

## Expositions récentes (sélection) / *Recent exhibitons (selection)*

2014 Galerie Charlot, Exposition personnelle, Paris, France  
2014 Öga Fair, Oeschberg, Suisse  
2014 Unpainted Art Fair, Munich, Allemagne  
2014 Galerie Charlot, Exposition personnelle, Paris, France  
2013 New Dakota Art Museum, Amsterdam, Pays-Bas  
2013 BBVA Foundation, Bilbao, Spain  
2013 1st Shanghai Design Exhibition, Shanghai Contemporary Art Museum, Shanghai  
2013 SHOW OFF, Espace Pierre Cardin, Paris  
2013 Filminteractive, Lodz, Poland  
2013 DAM Gallery, Berlin  
2012 3rd Art & Science International Exhibition, China Science & Technology Museum, Beijing  
2012 Daejeon Museum of Art, Korea  
2012 Moscow Art Week, Russia  
2012 SHOW OFF Paris, France  
2012 THE VIEW Contemporary Art Space, Salenstein, Switzerland (solo show)  
2012 Laznia Centre for Contemporary, Gdansk, Poland (solo show)  
2012 Art Karlsruhe, Germany  
2011 Hans Arp Museum, Germany  
2011 Museum für Gestaltung Zürich, Switzerland  
2011 Arts Santa Monica Barcelona, Spain (solo show)  
2011 ESBALUARD Contemporary Art Museum, Palma de Mallorca, Spain  
2011 Fourth Moscow Biennale, Moscow, Russia  
2010 Kunsthaus Graz, Austria  
2010 National Museum of Fine Arts in Santiago, Chile  
2010 MEDIATIONS Biennale, Poznan, Poland  
2010 Tinguely Museum, Basel, Switzerland  
2010 Stift Admont, Austria  
2010 John Curtin Gallery, Perth, Australia  
2010 MOT Museum of Contemporary Art Tokyo, Japan  
2009 ZKM Media Museum Karlsruhe, Germany  
2009 Arts Santa Monica, Barcelona, Spain  
2009 Winzavod Contemporary Art Center Moscow, Russia  
2009 ARoS Aarhus Kunstmuseum, Aarhus, Danemark  
2008 Seoul Metropolitan Museum of Art, Seoul, Korea  
2008 Bienal Internacional de Arte Contemporaneo, Sevilla, Spain  
2008 Zentrum Paul Klee, Bern, Switzerland EXIT festival, Paris (FR)

## Prix / *Awards (selection)*

2012 Wu Guanzhong Art and Science Innovation Prize (for «Escape») awarded by Ministry of Culture of the People's Republic of China  
2008 uni:invent Award, Ministry of Science and Research, Austria  
2001 World Technology Award - Finalist in The Arts of the World Technology Network, UK  
1995 Ovation Award of the Interactive Media Festival Los Angeles  
1995 Multi Media Award'95 of the Multimedia Association, Japan  
1994 Golden Nica Prix Ars Electronica

Laurent Mignonneau & Christa Sommerer  
*Escape, 2012*

Conçue pour The View Contemporary Art Space, Suisse  
*Developed for The View Contemporary Art Space, Switzerland*



Installation interactive  
Projecteur de film et écran de projection,  
projecteur vidéo, programme spécifique

*Interactive installation  
Film projector and screen, video projector,  
specific software*

VIDEO

L'installation "Escape" consiste en un projecteur de films vintage et un écran de projection vintage des années 30. Le projecteur a été modifié pour accueillir un petit projecteur vidéo et des capteurs. Les visiteurs voient tout d'abord une grande mouche sur la surface de projection de l'écran. Quand ils commencent à tourner la manivelle du vieux projecteur, la mouche commence à bouger frénétiquement, comme si elle était piégée et essayait de s'échapper. Quand on continue à tourner la manivelle, de plus en plus de mouches apparaissent et un texte devient alors lisible. Il s'agit d'un chapitre de "La Métamorphose" de Franz Kafka où le protagoniste Gregor Samsa réalise qu'il a été transformé en une insecte pendant la nuit.

"Escape" est une installation média archéologique combinant vie artificielle et littérature. Similairement à certaines de nos œuvres précédentes où le texte fonctionne comme un code génétique pour créer des créatures artificielles (Life Species and Life Writer), les créatures se transforment ici en un texte. Nous voyons "Escape" comme une forme de poésie interactive et élargie, où les visiteurs peuvent choisir de créer un texte qui s'anime.



*The installation «Escape» consists of an antique film projector and an antique projection screen from the 1930ies. The projector was modified to hold a small video projector and some sensor technology. Visitors first see a fat fly sitting on the projection surface of the screen. Once they start turning the handle of the old projector, the fly starts to frenetically move around, like it would be trapped, trying to escape. When continuing to turn the handle, more and more flies come, packing themselves together as they would have discovered some nutrition onto the screen surface. At one point text starts to form out of the fly pack. When one continues to turn the handle, a text becomes legible. It is a chapter of «The Metamorphosis» by Franz Kafka where the protagonist Gregor Samsa realizes that he has transformed into a gigantic insect overnight.*

*«Escape» is a media archeological installation combining artificial life and literature. Similar to some of our previous works where text functions as genetic code to create artificial creatures (Life Species and Life Writer), here creatures transform into text. We see «Escape» as a form of interactive expanded poetry, where visitors can choose to create text that becomes alive.*





Laurent Mignonneau & Christa Sommerer  
*Excavate, 2012*

Conçue pour The View Contemporary Art Space, Suisse  
*Developed for The View Contemporary Art Space, Switzerland*



Installation interactive, lanterne magique, programme spécifique

Installation interactive, magic lantern, specific software

#### VIDEO

*Excavate (2012) consiste en une lanterne magique des années 1940 qui a été transformée en une interface par des capteurs, par un programme d'ordinateur et un micro projecteur. Les visiteurs d'un espace sombre reçoivent l'interface « Excavate » afin d'explorer cet espace. Quand la lumière est projeté contre les murs des particules sombres apparaissent qui ressemblent à des isopodes. A un point ces cloportes se réunissent et de faibles visages d'enfants apparaissent. Chaque fois que le visiteur bouge la lampe ces isopodes se désassemblent, quand celui-ci focalise la lampe de nouveau, un autre visage d'enfant apparaît. À travers l'interface de la lampe magique « Excavate » une grande variété de visages d'enfants peut être explorée, ils proviennent de divers photographies anciennes qui ont été prises pendant la guerre. Il n'est pas clair pourquoi les enfants ont l'air tellement dérangés et effrayés.*

*„Excavate“ (2012) consists of a magic lantern from the 1940ies that was transformed into an interface through various sensor technologies, a computer program as well as a micro projector. Visitors to a dark space receive the „Excavate“ interface to explore the dark room. When its light is thrown on the walls various dark particles appear looking a bit like isopods. At one point these woodlice assemble and faint faces of children appear. Each time the visitor moves the lamp these isopods disassemble, when focusing the lamp once more, a new child face appears. Through the „Excavate“ magic lantern interface a large variety of children's faces can be explored, they stem from various antique photographs taken during wartime. It is not clear why the children look so disturbed and scared.*

Laurent Mignonneau & Christa Sommerer  
*The Value of Art, 2010*



Installation interactive, peinture, programme spécifique, imprimante thermique  
*Interactive installation, painting, specific program, thermal printer*

VIDEO

**La valeur de l'art** est une série de peintures interactives qui traite de l'économie de l'attention et de la création de valeur dans le monde de l'art. Quand nous regardons les prix des oeuvres d'art lors des ventes aux enchères, ceux-ci semblent souvent incompréhensibles. La compétition des collectionneurs lors des ventes aux enchères peut faire flamber les prix des oeuvres d'art. L'intérêt et l'attention selon l'histoire de l'art, les discours sociaux et critiques, sont des composantes importantes d'augmentation de la cote monétaire d'un chef-d'oeuvre. Des artistes comme Edward Kienholz ont directement écrit la valeur supposée de l'oeuvre d'art sur la toile. Michael Findlay a écrit autour de la connexion entre la valeur de l'art et sa fonction sociale et économique. L'attention est aussi la nouvelle monnaie dans une société fondée sur les médias et dans les réseaux sociaux. Le degré d'attention vis-à-vis d'une oeuvre d'art pourrait être alors directement lié à sa valeur monétaire.

**La valeur de l'art** est une série d'expériences interactives autour de la valeur de l'art au sens conceptuel et pragmatique. Les artistes transforment des peintures existantes qu'ils achètent lors des ventes aux enchères. Les artistes les ont équipées d'une cellule sensitive qui calcule le temps exact que les spectateurs passent devant une peinture. Une petite imprimante thermique est également attachée au cadre. La valeur initiale de l'oeuvre a été calculée en fonction du prix que les artistes ont payé pour chaque peinture, de la somme dépensée pour les matériaux de l'interface, ainsi que du temps de travail pour produire l'oeuvre. La valeur initiale et les différents montants sont imprimés sur le papier par l'imprimante thermique au début de la première exposition.

Lorsque la peinture interactive **La valeur de l'art** est montrée, l'oeuvre commence à compter le nombre des visiteurs et le temps qu'ils passent devant l'oeuvre. À travers les capteurs intégrés, la peinture va constamment mettre à jour sa valeur, afin de rendre complètement transparent le processus de création de sa valeur. Les visiteurs peuvent observer l'évolution de la valeur de l'oeuvre en fonction du nombre des spectateurs qui regardent ce travail. L'oeuvre est vendue au dernier montant imprimé. C'est donc le regard des gens qui donne la «preciosité» de l'oeuvre.

**La valeur de l'art** est une réflexion critique sur l'économie de l'attention, sur la relation entre l'artiste, l'oeuvre et les spectateurs, et sur la question de la valeur monétaire et idéologique des artistes, le temps et le dévouement du public.

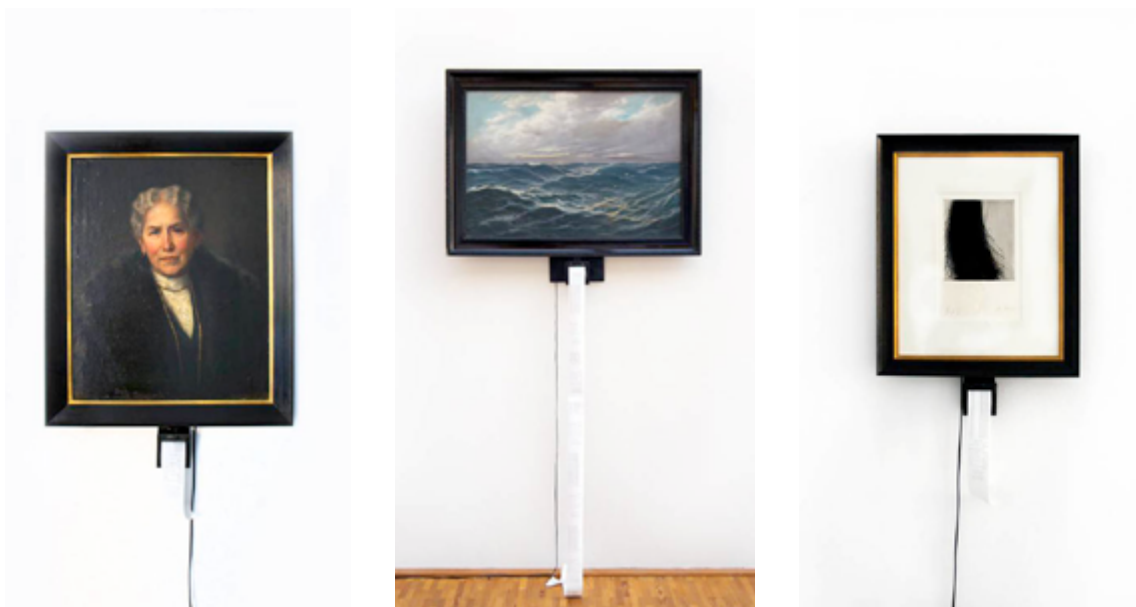
## Laurent Mignonneau & Christa Sommerer *The Value of Art, 2012*

*The Value of Art* are interactive paintings dealing with the economy of attention and value creation in the art world. When we look at prices of artworks at auctions, they often seem incomprehensible. Competing art collectors betting against each other can create skyrocketing values for art works. Relevance and attention in terms of art history, social and critical discourse are important components for becoming a desired masterpiece with high monetary value. Artists like Edward Kienholz have even written the supposed value of the art work directly onto the painting and Michael Findlay writes about the connection between the value of art and its social and economical function. Attention is also the new currency in a media based society and within social platforms. The amount of attention towards an art piece could therefore be directly linked to its monetary value.

*The Value of Art* is a series of interactive experiments dealing with the value of art in a conceptual and pragmatic way. We transform existing paintings that we buy at auction houses. We equipped them with sensors that can measure the exact time viewers spend in front of the painting. A small thermal printer is also attached to the frame of the painting. As we know exactly the price we paid for each painting and the amount of money we spent on interface materials, plus the value of our working time for producing this art work, the initial value of the work can be exactly calculated. The initial value including all expenses and costs appear printed out on the paper of the thermal printer at the beginning of the first exhibition.

Once *The Value of Art* interactive painting is shown, the work will start counting the number of visitors and the amount of time they spend looking at the painting. Through our integrated sensors the painting will constantly update its value, making the whole process of value creation for this artwork totally transparent. Visitors can follow how the value of this artwork increases the more viewers look at the work. At the end of each exhibition *The Value of Art* will have reached a certain monetary value. The artwork could now be sold for exactly that value, or sent on to the next exhibition to increase its value even further. The more people look at the work, the more valuable it will become.

*The Value of Art* is a critical reflection on the economy of attention, the relationship between artist, artwork and audience, and the question of monetary and ideological value of the artists and audiences time and dedication.





Presse / Press



Business people  
Rivoluzione digitale  
Domenico Quaranta  
15/03/2014

Lire



art-es.es  
UNPAINTED: new node for the  
digital art market  
Pau Waelder Laso  
14/03/2014

Lire



poptronics.fr  
Les vies artificielles de Christa  
Sommerer et Laurent Mignon-  
neau  
Véronique Godé-Orevo  
21/02/2014

Lire



L'express  
L'art est sur images  
Annick Colonna Césari  
06/02/2014

Lire



Business people  
Rivoluzione digitale  
Domenico Quaranta  
15/03/2014  
Lire



Arte-es  
UNPAINTED: new node for the  
digital art market  
Pau Waelder Laso  
14/03/2014  
Lire



mediaartdesign.net  
UNPAINTED Munich  
Dominique Moulon  
31/01/2014

Lire



Vida  
Sommerer & Mignonneau : art  
and artificial life in Paris  
30/01/2014

Presse / Press



**Sommerer & Mignonneau à Paris Splendeurs et artifice**

Valleur des beaux arts, collectionneur des plus riches, collectionneur des papilles...  
 Mises à terre ou plutôt au bord des bords, les artistes en sont, le maître d'un atelier que...  
 à la création d'œuvres originales, leur caractère est très précis. Toutes les idées...  
 de la machine à écrire, le principe de l'écriture, une machine à écrire, type...  
 de la machine à écrire, le principe de l'écriture, une machine à écrire, type...  
 de la machine à écrire, le principe de l'écriture, une machine à écrire, type...

Arts Hebdo Medias  
 Sommerer & Mignonneau à Paris  
 Splendeurs et artifice  
 20/01/2014

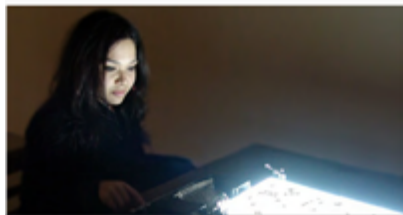
Lire



Bayerischer Rundfunk  
 Messe für Medienkunst - Mobile  
 Schätze ohne Öl und Acryl  
 Matthias Keller-May  
 17/01/2014

Voir

A l'usage de mise en place et plus proche de "design art", un découpage poétique, parfois critique des...  
 objets : comme cette machine à écrire fabriquée de Laurence Mignonneau et Christian Sommerer (Juli...  
 2010) qui glisse par projection vidéo sur la feuille blanche, toute une feuille d'écriture éternelle...



digital art  
 LA FIAC! Ou le marché de l'art à  
 l'ère numérique  
 Véronique Gode  
 25/11/2013

Lire

Foisonnement artistique d'automne à Paris

Un espace d'art et d'écriture pour l'automne à Paris, l'école de la rue de Valenciennes...  
 accueille une exposition de l'artiste allemand Lutz Bredemeyer dans son...  
 atelier de la rue de Valenciennes.

**FOISONNEMENT ARTISTIQUE**

Le monde artistique de l'automne se prépare...  
 à la rentrée de l'automne, les artistes...  
 de la rue de Valenciennes, 80 artistes - Hans...  
 Bredemeyer, Hans Bredemeyer, Hans Bredemeyer...  
 de la rue de Valenciennes, 80 artistes - Hans...  
 Bredemeyer, Hans Bredemeyer, Hans Bredemeyer...

Collect  
 Foisonnement artistique d'au-  
 tomne à Paris  
 Lisbeth Langouche  
 20/10/2013

Lire

Presse / Press



News Art Today  
Galerie Charlot - L. Mignonneau &  
C. Sommerer  
15/09/2014

Voir

## Livres / Books



Gerfried Stocker, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau (Eds.), Christa Sommerer & Laurent Mignonneau - Interactive Art Research, 2009. Springer Verlag Vienna/New York



Christa Sommerer, Lakhmi C. Jain, Laurent Mignonneau, (Eds.) The Art and Science of Interface and Interaction Design, 2008.



Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, Dorothee King (eds.) Interface Cultures Artistic Aspects of Interaction August 2008, Transcript Verlag



C. Sommerer and L. Mignonneau, Art @ Science, Vienna/New York: Springer Verlag, 1998