



Claudia Comte

Paul Teasdale

Trophäen im Trupp

Claudia Comte schöpft für ihre Arbeit aus zwei ganz unterschiedlichen Landschaften ihrer Kindheit. Aufgewachsen ist sie in der Schweizer Kleinstadt Grancy am Fuße des Jura gebirges unweit von Lausanne. Die Gegend ist dicht bewaldet, und als Studentin der École cantonale d'art de Lausanne machte sich Comte eines Tages daran, mit einer Kettensäge aus einem Baumstamm einen etwas windschiefen Kaktus zu schnitzen – genauer: jenen Wüstenkaktus, den man aus den Zeichentrickserien mit Wile E. Coyote und dem Road Runner kennt (Comte war als Kind von diesen Serien fasziniert). Das üppige Grün der Schweiz trifft in der Arbeit der in Berlin lebenden Künstlerin also auf die klassischen Cartoonpanoramen des amerikanischen Monument Valley. Und vor diesem Hintergrund findet sich ein recht renommiertes Ensemble ein, das Comtes amorphe Skulpturen und ihre Experimente in abstrakter Malerei informiert: Hans Arp, Henry Moore, Constantin Brâncuși, Barbara Hepworth, Daniel Buren, Olivier Mosset und John M. Armleder geistern hier durch die Gegend – neben all den Figuren aus den *Looney Tunes*-Cartoons.

Ihr bewusst unbekümmerter Umgang mit der eigenen Herkunft und ihren künstlerischen Bezugspunkten erlaubt es Comte, sich in ihren ortsspezifischen Installationen mit Fragen der Architektur und des Designs ebenso auseinanderzusetzen wie mit Skulptur und Malerei. Sie wiederholt und serialisiert einfache modulare Formen. Und in ihren immersiven Wandmalereien prallt abstrakte Op-Art auf einen unbeschweren Umgang mit moderner Skulptur und der Bildwelt von Cartoons.

So arrangierte Comte für ihre Ausstellung im Kunsthaus Biel 2013 schwarzweiße, comicitartige Gemälde von Glubschaugen an den Wänden. Ein Augenpaar stiert unvermittelt heraus, eines schielt, eines blickt zur Seite in Richtung eines weiteren Paares. Aber sind das überhaupt Augen oder nicht doch nur jeweils zwei kleine Scheiben in großen? Derartigen optischen Kippeffekten und illusionistischen Taschenspielertricks begegnet man immer wieder in Comtes Oeuvre: Einfache – figürliche oder auch nur dekorative – Formen gehen ineinander über, scheinen sich zu bewegen. Diese Veränderlichkeit der Formen ist eines von Comtes zentralen Anliegen. In ihrer Einzelausstellung bei BolteLang in Zürich (2013) tauchten die Kreisformen – diesmal zwei Halbkreise – im Schaufenster der Galerie auf. Hier konnte man sie ebenso als Initialen begreifen: „C C“ für Claudia Comte. Die gleichen Halbkreise finden sich auch auf einer ganzen Reihe von Seiten in Comtes Buch *Welcome to Colorful* (2010) – mal nach rechts zeigend, mal seitlich gekippt, dann wieder umgedreht. Sie werden zu den einfachsten nur denkbaren Comic-Chiffren und in der Kombination zu einer Art Beschilderung, zu einem gemusterten Hintergrund.

Verfahren der sequenzierten Wiederholung von Farben und Formen sind Ausgangspunkt für Comtes immersive Wandarbeiten. Das Charlie-Brown-artige Zickzack-Moiré, das sich in der Ausstellung des Kunsthauses Biel an den Wänden entlang zog, ist ein solches Beispiel; die gerasterten Farbverläufe in den Tönen eines Tequila Sunrise an den Wänden der Galerie von David Dale in Glasgow ein anderes.

Shaping up

A curious fact: When Jean Arp spoke in French he introduced himself as Jean and when he spoke in German he called himself Hans. When talking about the work of Berlin-based artist Claudia Comte, this kind of duality seems relevant, drawing as she does from two distinct landscapes from her childhood. Growing up in the small Swiss town of Grancy at the foot of the Jura mountain range near Lausanne, the area's dense forestry led her one day, while a student at the École cantonale d'art de Lausanne, to pick up a chainsaw and sculpt a slightly wonky cactus from a tree log. The cactus she made is the kind familiar from the rocky desert backdrop to the adventures of Wile E. Coyote and The Road Runner that the artist recalls being fascinated by as a child. If verdant Switzerland and the classic cartoon vista of America's Monument Valley form keys to Comte's practice, then it's an equally grand cast of Modernism's greats which inform her amorphous sculptures and experiments in abstract painting: not just Arp but spectres of Henry Moore, Constantin Brâncuși, Barbara Hepworth, Daniel Buren, Olivier Mosset and John M. Armleder – along with any of the cast of *Looney Tunes*.

Comte's insouciance to her background and forebears leads her always site-specific installations to address architectural and design concerns just as readily as sculpture and painting. Using the possibilities created by the repetition and serialization of simple modular forms, her immersive wall paintings clash the formalism of Op art abstraction with a carefree twist on modernist sculpture and cartoon imagery.

For her exhibition at the Kunsthaus Biel in 2013, Comte arranged black and white paintings of googly cartoonish eyes along the walls: one pair stared directly out, another appeared cross-eyed, while one pair looked sidelong at yet another. Are these even eyes, or just two sets of circles, one inside the other? Such Rubin vase effects and illusionistic sleight of hand play out throughout Comte's work; simple shapes morph and move: sometimes figurative, sometimes merely decorative. This malleability of forms is a key concern for the artist. For her 2013 solo at BolteLang in Zurich a circle reappeared, split in two, and displayed in the window spelling out the artist's initials 'C C'. In the artist's 2010 book *Welcome to Colorful*, these semicircles appear again, pages of them: facing right, flipped on their side, reversed. Here they become the simplest of cartoon ciphers before melding into signage, then to background wallpaper.

Processes of sequenced repetition, through colour as well as form, act as the starting point for Comte's immersive wall pieces. Take the Charlie Brown-esque zig-zag she moiréd across the walls in her Kunsthaus Biel exhibition or the gridded tequila sunrise colour fades – from maroon, through red, orange and yellow and finally disappearing into the white of the walls – in her recent show at David Dale gallery in Glasgow. The colour grids mimicked the

1
Sharp Sharp
2014
Installation view
David Dale
Glasgow

2
Sculpture Object
18
2013
Oak sculpture
on burnt MDF
panel
66 × 38 × 18 cm
& 250 × 125 cm

3
Sculpture Object
19
2013
Oak sculpture
on burnt MDF
panel
72 × 18 × 13 cm
& 250 × 125 cm

4
Eye to Eye
2013
Installation view
Kunsthaus Biel

Die Farbraster wiederholen das Muster der angesengten Holztafeln, aus denen die Künstlerin mühsam kleine, mosaiksteinchenartige Quadrate herausgeschnitten hat. Diese Holztafeln liefern die Hintergründe – und zugleich Träger – für ihre Skulpturen. Sie erinnern ein wenig an Spaliere im Vorgarten, man könnte sie aber ebenso gut mit den Designs des Glasgower Architekten Charles Rennie Mackintosh vergleichen.

Comtes frühe, die ganze Wand einnehmenden Op-Art-Ansätze sind allmählich einer sparsameren Abstraktion gewichen; auch ihre Skulpturen haben sich seit dem ersten groben Kaktus-Experiment deutlich weiterentwickelt. Noch immer sind sie mit der Kettensäge geschneidert, nun aber werden sie anschließend geschliffen, poliert und geölt, bis sie in matter Eleganz schimmern. Comte schafft, ausgehend von Zeichnungen oder modellierten Tonmodellen, elegant amorphe Formen wie die totemhaften, an Moore erinnernden großen Holzskulpturen von *Big Bob, his square friend, and their diamond totem*, der titelgebenden Arbeit ihrer 2013 im Forum de Genève in Genf gezeigten Ausstellung (die Künstlerin nennt diese biomorphen Skulpturen oft nach den Mitgliedern ihres jeweiligen Aufbauteam). Ein anderes Beispiel wären die von Brâncuși inspirierten Totems ihrer Ausstellung *No Lemon No Melon*, die 2012 bei Tripode in Nantes zu sehen war. Diese Schau bewegte sich irgendwo zwischen dem Duster-Geheimnisvollen eines ethnologischen Museums und der unbekümmerten Dreistigkeit, die Comtes Formen ausstrahlen, wenn sie wie Kuckucke wirken, die aus Uhren ragen. Ihre jüngsten Skulpturen sind noch reduzierter – einfache zylindrische Formen, Knoten, schlaffe, löffelfartige Trophäen. Comte zeigt sie weiterhin *en masse*: als Trupp von stummen Schauspielern, verharrend in Ruheposition.

Für das Projekt *Tornado Kit* (2014) – Teil der Ausstellung *Elevation 1049.2* –

widmete sich Comte noch direkter dem Aspekt der Animation. Sie hatte dafür große, leichte Styroporfiguren gebaut – die sich am Formenrepertoire diverser Modernismen bedienen – und sie mit einem harten Polyurea-Überzug versehen. Mit den Figuren organisierte Comte dann auf einer Eisbahn in Gstaad mit Mitgliedern des örtlichen Eishockeyteams eine Art Brettspiel. Die Künstlerin gab über die Lautsprecheranlage des Eisstadions Anweisungen, wie die Figuren über die Eisbahn bewegt werden sollten. Am Ende, nachdem die Spieler die Bahn verlassen hatten, wirkten die herumstehenden Skulpturen fast ein wenig wie das Resultat geologischer Prozesse – wie die Gesteinsformationen im Monument Valley. Zwischen ihnen zog eine einsame Eismaschine langsam ihre Bahnen; das einzige Geräusch war ein klagendes „biep, biep“.

Übersetzt von Michael Müller



2

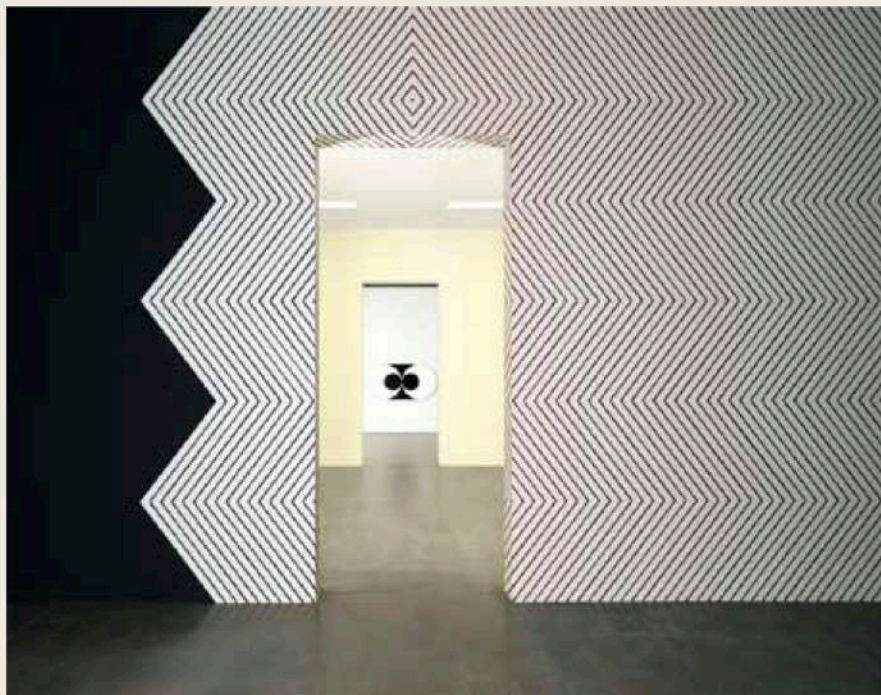


3

tessellated design of burnt wooden panels that the artist meticulously cut small squares out of and used as both backdrop and support for her sculptures. The panels recall simple trellis fences found in suburban gardens but one could equally cite the designs of onetime local architect Charles Rennie Mackintosh.

If her earlier all-wall Op art concerns have calmed to more sparing abstraction, Comte's sculptures too have developed from her first rough cactus attempt. Though still carved using a chainsaw, her sculptures are now sanded, buffed and oiled to a slick finish. Working from drawings or modelling clay, the artist invents playfully dextrous forms, from the totemic Moore-esque lumber of the titular works in her 2013 show *Big Bob, his square friend, and their diamond totem* at Forum de Genève, Geneva (the artist often names her biomorphic sculptures after the crew members involved in their installation) to the Brâncuși-inspired totems in her 2012 show *No Lemon No Melon* at Tripode, Nantes. This presentation straddled the line somewhere between the dark mysteriousness of an ethnographic museum and the light-hearted raspberry of forms popping out from a row of cuckoo clocks. Of late, her sculptures have become even more pared down – simple cylindrical forms, knots, wilting spoon-like trophies – but they continue to be presented *en masse*: a troupe of silent actors in motionless repose.

Animation took on a more literal form for her project *Tornado Kit* (2014), included in the exhibition *Elevation 1049.2* earlier this year. Comte crafted large, lightweight sculptures from Styrofoam in a typically trans-modernist range of bulky shapes and sprayed them with a coating of the hardening resin Polyurea. These were then used to populate a board game she fabricated into an ice rink in the town of Gstaad. Using the local ice hockey team, the artist gave orders over the PA system to the players, who moved the sculptures around the rink as the game unfolded. Afterwards, alone, the sculptures looked vaguely tectonic – like the rock formations from Monument Valley. A solitary ice resurfer moved slowly around them, the only sound a plaintive 'beep, beep'.



4