

FR :

L'espace de la performance

En 1994, à l'âge de onze ans, Claudia Comte est en vacances aux États-Unis avec sa famille, où elle visite des endroits comme Disney World, Las Vegas ou les parcs nationaux. Elle est frappée par les panneaux de « Bienvenue » qu'elle voit partout, par le style décoratif des parcs d'attraction ainsi que par l'âpreté des paysages du Far West. Cette même année est publiée l'édition anglaise du célèbre livre de Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, ouvrage qui interroge les rapports entre le réel, les symboles et notre société¹. Disney World est l'exemple parfait – qui permet également d'établir des similitudes avec le travail de Comte – de ce que Baudrillard nomme un lieu hyperréel, parce qu'il vend au visiteur l'interprétation quasi parfaite d'une expérience réelle, la plus palpitante, la plus dense et la plus authentique qui soit. Plus facilement « ici » que dans le monde réel, ces copies ou simulations détournent l'attention du visiteur vers un monde théâtral et hyperréel mis en scène à l'intérieur. Un monde autonome de signes et de symboles autoréférentiels sans aucune relation au monde « extérieur », duquel ne subsiste que la copie, ou pour reprendre le terme de Baudrillard, le Simulacre.²

Les œuvres de Claudia Comte multiplient les références à la culture populaire, allant du film à grand succès ou du dessin animé au savoir-faire manuel vernaculaire et à la nature, en passant par les symboles héraldiques et les mouvements de l'histoire de l'art. L'artiste crée des sculptures qui peuvent se lire comme un persiflage de la sculpture classique, rappelant les œuvres de Brancusi, d'Arp, voire de Moore, tout en soulevant à nouveau des questions sur l'exposition, le rôle du socle ou plus simplement sur le rapport fond/figures. En même temps, ses œuvres savent exalter et célébrer les distorsions exagérées et comiques que subissent les œuvres d'art moderne entre les mains d'un dessinateur de chez Disney. De même, chacune offre finalement la représentation justifiable et passable d'une sculpture ; ce qui avait pu d'abord sembler un simple reflet ou simulacre de tableau ou de sculpture révèle sa valeur véritable à travers sa qualité performative, sa capacité à se transformer et à devenir son propre personnage.

1 « Selon la thèse principale, notre société actuelle remplacerait toute réalité et toute signification par des symboles et des signes, l'expérience humaine étant par conséquent une simulation du réel. Cet artifice, cette simulation évoluerait à tel point qu'en fin de compte il ne nous resterait plus que des simulacres, à savoir des copies qui représentent des choses qui, soit n'ont jamais eu de réalité, soit n'ont plus d'original. » Voir Stanford Encyclopedia of Philosophy, entrée Jean Baudrillard.

2 Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Éditions Galilée, 1981.

Depuis la pré-production jusqu'à l'exposition finale, le travail de Claudia Comte est une vaste performance s'élaborant en plusieurs épisodes. En 2009 par exemple, elle entre en dialogue avec des gardes forestiers et des bûcherons en vue d'obtenir le morceau de bois noble de la forêt dont elle a besoin pour réaliser son

œuvre *Eva*. Il s'agit d'un jeu de négociations, d'une sorte de transaction préalable à sa fabrication. Une fois le billot transporté en bas du village, elle le travaille de manière très physique, à la tronçonneuse, pour obtenir une forme organique moitié fleur, moitié buste classique. À la fin de l'opération de sculpture, elle organise un pèlerinage cérémoniel à travers le village, accompagnée de musiciens de jazz, d'amis et du public. Enfin, une grue soulève sa pièce pour la poser en haut d'une fontaine en béton déjà existante (autre forme générique de monument citoyen). Ce monument placé sur un monument constitue ce qu'Umberto Eco appellerait la recherche d'« hyperréalisme » ou encore le monde du « faux absolu », où les copies, non contentes de reproduire le réel, tentent de l'améliorer.³

Claudia Comte est passée ensuite au travail de pyrogravure sur panneaux massifs et à des peintures murales encore plus monumentales destinées à créer des environnements pour ses sculptures. Pour l'installation *No Lemon No Melon* présentée à Nantes début 2012, elle a créé dans l'espace une galerie de dix panneaux brûlés autonomes découpés en leur milieu, les parties prélevées se transformant en socles pour ses sculptures. Quant aux planches ainsi formées, elles servaient de fond, de support et d'extension aux sculptures exposées, sorte de galerie de portraits ancestraux. Ce n'est en effet pas un hasard si toutes ses sculptures ont pour titres les prénoms des gens qu'elle rencontre dans le cadre de leur production : ils désignent les amis ou inconnus qui l'ont inspirée ou aidée lors de la fabrication de l'œuvre.

3 S'agissant du discours post-structuraliste, il y a une certaine logique à appliquer les visions quelque peu surannées des idées post-modernistes de Baudrillard et d'Eco sur la société, la forme et la réalité. À la lumière du jeu ludique de citations chez Comte concernant tout ce qui touche au modernisme et au post-modernisme, cette application théorique aide à clarifier ses idées au sein d'un contexte spatial et temporel.

L'intérêt de Claudia Comte pour le modulaire lui vient du Bauhaus, dont le souci était de créer un système de pensée simple et facilement extensible, ouvrant sur des processus de fabrication – et partant des produits finis – à l'identique. L'œuvre de Claudia Comte est pénétrée de l'esprit de la pensée (post-)moderniste ; cela devient surtout palpable quand ses œuvres picturales et sculpturales se côtoient en un seul lieu imposant. Son installation *Scantione-Tensione* à l'Institut suisse de Rome en 2011 est devenue scène de théâtre, servant de cadre lors d'un concert rock aussi bien pour le public que pour les musiciens. Cet exemple illustre le caractère fonctionnel et décoratif de son travail, alors même qu'elle continue de développer un discours plus strict et plus actuel au sein du canon de la peinture abstraite et de la sculpture.

Ses installations récentes ont été inspirées par la scénographie d'expositions de musées d'histoire, notamment celles du musée gréco-romain, du Musée d'archéologie de Naples ou encore de la Galleria della Villa Borghese, où sont mises en valeur les qualités spectaculaires de la lumière, des textures et des couleurs. C'est une affaire de mise en scène, de prise en compte de la notion de « volume ressenti » en terme de sensation spatiale. Cet espace du spectacle a fait l'objet de débats au début du modernisme, notamment les spectacles de danse et de théâtre où « à partir de la géométrie plane, de la poursuite de la ligne droite, la diagonale, le cercle et la courbe, évolue une stéréométrie de l'espace, grâce à

la ligne verticale mouvante des danseurs⁴ » (ici les visiteurs). Dans cette recherche du all-over, Claudia Comte cherche de plus en plus à fusionner ses objets avec ses environnements, et finit par entrer en résonance avec le visiteur pour créer une ambiance qui, au-delà du simple « regarder » et « voir », va jusqu'à l'expérience ressentie, au volume ressenti.

4 Voir RoseLee Goldberg, *Performance Art*, Thames & Hudson, 2011, 3e éd., p. 104. Goldberg continue de décrire le discours d'Oskar Schlemmer sur la danse et sur le théâtre pendant les années vingt à peu près comme ceci : l'on pourrait sentir la relation entre la "géométrie du plan" et la stéréométrie de l'espace en concevant un espace rempli d'une substance souple dans laquelle les figures de la séquence de mouvements du danseur se figeraient en une forme négative.

Lors d'une autre exposition à l'Institut suisse de Rome intitulée *Let's go to Rodeo en 2011*, elle a recouvert les colonnes imposantes de l'entrée de la villa d'un motif de lignes horizontales faites avec du ruban-cache noir et blanc, brisant ainsi la composition verticale de la structure architecturale, tout en ajoutant une rupture graphique, picturale et formelle aux colonnes romaines très chargées. Vers la fin de 2012, Comte travaille encore sur la notion de piliers pour une installation au Kunsthhaus de Glarus. Dans *Many Kinds of Suspense Picture*, elle explore à nouveau la relation entre avant-plan et arrière-plan, entre peinture murale et objets, les troncs d'arbre brûlés éparpillés à travers l'espace imitant les colonnes existantes de l'architecture intérieure, tout en évoquant les arbres à l'extérieur, visibles à droite et à gauche à travers les grandes vitres. Cette peinture murale a été inspirée par le motif décoratif des armoiries, que Comte convertit fréquemment en langage pictural, rappelant la ligne horizontale dans la nature. Telle une forêt, son extension à travers l'espace représente non seulement un paysage abstrait, mais transforme aussi le visiteur en acteur sur cette scène.

Autre raison du plaisir qu'elle éprouve à collaborer avec d'autres artistes, la pertinence de l'« activation » de ses objets s'accroît dès lors que cette interaction intervient au niveau conscient. En 2009, Claudia Comte compose la scénographie d'un concert de musique expérimentale avec Tatiana Rihs en déployant du sol au plafond des bannières abstraites assorties aux costumes. Pendant la période 2010–2012, elle se lance dans un voyage ardu avec Trouble Rainbow, faisant équipe avec Athene Galiciades et Mélodie Mousset pour créer trois installations différentes, bien que voisines, dans les villes de trois pays différents : Rome, Los Angeles et enfin Zurich. Dans chaque galerie, ses sculptures fonctionnent comme des acteurs jouant le rôle de personnages importants préparant la présentation finale, participant d'abord aux représentations privées, se substituant alors aux amateurs, accueillant le public dans leurs tissus chauds, leurs personnalités associatives et ambivalentes, leurs figures pourtant classiques et sensuelles.

En compagnie de Guillaume Pilet, le plus complice de ses complices, Claudia Comte travaille à une série de peintures murales, dessins et sculptures fonctionnant selon le principe du cadavre exquis. Elle a toujours dit que ses formes, souvent composées d'un empilement de formes abstraites, sont de nature intuitive ; c'est donc très logiquement qu'elle en évacue toute connotation évidente. Ces totems modernes deviennent la manifestation humoristique en trois dimensions du vieux jeu surréaliste. Ils posent la question de savoir si, lorsqu'on

regarde l'œuvre de Claudia Comte, il s'agit d'Hyperréalité ou de Simulacres. Cette problématique est aussi démodée que celle d'originalité.

Se démarquant par l'éclectisme de ses sources, la production de Comte se caractérise aussi par un travail plus traditionnel en atelier, où sa pratique adopte une esthétique (post-)moderniste. Il s'agit en quelque sorte d'un double calembour, puisque cela lui donne l'espace nécessaire pour exploiter ses nombreux centres d'intérêt, tout en se moquant des clichés que charrie l'idiome moderne. Et c'est précisément de cette ambivalence que surgit une coquetterie de définitions de styles et de mouvements qui rend son œuvre si audacieuse et si poignante. Elle utilise le sens du familier et de l'inconnu du spectateur pour mieux le désarçonner. Elle l'oblige à éprouver sa propre mémoire collective en répétant, en stimulant et en assimilant avec impertinence à son travail le « look » de l'art moderne. Mais au bout du compte, et c'est cela son tour de force, tout ce que l'on voit est son œuvre.

Pour conclure, et pour rester dans l'esprit de la citation, l'ami intime et collaborateur de l'artiste écrivait un jour: « Claudia écrit notre *autobiographie collective* ». Pour le formuler autrement, non seulement elle fait évoluer le vocabulaire de l'abstraction, mais elle (r)évolutionne la conception que nous en avons. Comte-Land nous souhaite la bienvenue à tous.

Samuel Leuenberger

EN :

The Performance Space

In 1994, at 11 years of age, Claudia Comte was on a family holiday in the USA, visiting such places as Disney World, Las Vegas and the national parks. She was struck by the 'Welcome Signs' posted everywhere, the decorative styles in the amusement parks and the rawness of the nature Out West. That same year, Jean Baudrillard's infamous book *Simulacra and Simulation* was published in the anglophone world, a book interrogating the relationship among reality, symbols and our society.¹ Disney World is a perfect example to draw parallels to Comte's work; it is also what Baudrillard called a hyperreal place because it sells the visitor a near perfect rendition of a real experience to offer the most exciting, dense and authentic experience. 'More readily "here" than in the real world, these copies or simulations thus shift the visitors attention from the real, to this hyperreal, staged and theatrical world within: a self-made world of self-referential signs and symbols with no further relation to the "outside" world. We are only left with the copy, or as Baudrillard calls it, the Simulacrum.'²

Comte's works are overflowing with references to popular culture, from blockbuster films and cartoons to vernacular handicrafts, nature, heraldic symbols and art historical movements. Comte creates sculptures that can be read as a persiflage on classical sculpture, reminiscent of the works of Brancusi, Arp or even Moore, while reviving questions of display, the role of the plinth or simple ground/figure issues. At the same time, they can exalt and celebrate the exaggerated comic

distortions a Walt Disney animation artist imposes on modern artworks. In equal measure, they finally each represent a justifiable and acceptable representation of a sculpture. And works that first appear like a mere reflection or simulacra of a painting or sculpture demonstrate their real value through their performative quality and their ability to transform and become their own characters.

1 “The fundamental claim was that our current society replaced all reality and meaning with symbols and signs, and that human experience is a simulation of reality. This artifice or simulation would evolve to such a degree that at a later stage we would only be left with simulacra, which are copies that depict things that either have no reality to begin with, or that no longer have an original.” See: Stanford Encyclopedia of Philosophy on Jean Baudrillard.

2 From: Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press, 1994.

From pre-production to the final presentation, Comte’s work resembles a performative act in several parts. In *Eva*, 2009, for example, she seeks an engagement with forest rangers and woodcutters in order to get the right sort of noble material from the forest. It’s a game of negotiations – a sort of dealing that precedes the making. Once the wood was transported down to the village, she worked the mass, in the most physical manner, with her chainsaw, into an organic shape, a mix between a flower and a classical bust. Following her carving, she organized a ceremonial pilgrimage through the village, accompanied by jazz musicians, friends and the public. Finally, a crane lifted her object and set it on top of an already existing concrete fountain (another generic form of a city monument). This monument on top of a monument is what Umberto Eco would describe as the search of ‘hyperreality’ or the world of the ‘absolute fake’ in which ‘imitations don’t merely reproduce reality, but try to improve on it’.³

Comte moved on to work with massive panels of burnt-wood etchings or even larger wall paintings in order to create environments for her own sculptures. In her installation *No Lemon No Melon* in Nantes in early 2012, she created a gallery of ten burnt wood panels, seemingly freestanding in space, with additional cut-outs in the middle of the panels serving as pedestals for her sculptures. The leaning boards themselves became background, support and extension of her sculptures on display, a sort of gallery of ancestral portraits in fact. It is not by coincidence that all her sculptures carry titles of the first names of people she encounters in her production context – strangers or friends who inspired her or aided in producing a work.

3 It makes some sense to apply the somewhat dated visions of Baudrillard’s and Eco’s post-modernist thoughts on society, form and reality in regard to a post-structural discourse. In light of Comte’s playful game of citations on all things modernist and post-modernist, this theoretical application does help to manifest her ideas within a physical time and location.

Comte’s interest in the modular comes from the Bauhaus sensibility to create a simple, easily expandable system of thought, a manufacturing process and then a finished work. The spirit of (post-)modernist thinking is embedded in Comte’s work and is most palpable when her painterly and sculptural works come together in one grand setting. Her installation *Scantione-Tensione* at the Swiss Institute in Rome, 2011, became a stage and served as a comprehensive environment for a rock concert – the musicians as well as the crowd. It exemplifies the practical and decorative nature of her work but also continues a more rigid and current discourse

within the canon of abstract painting and sculptural work.

Her recent installations were inspired by the scenography of historical museum exhibitions, like the ones of the Greco-Roman museum, Musée d'archéologie de Naples or the Galleria della Villa Borghese, which highlight the theatrical display qualities of light, texture and colour. It is a question of mis-en-scene, where the notion of 'felt volume' in regard to the sensation of space is addressed. This performance space is something that was discussed in early Modernism, especially in regard to dance and theatre pieces where 'out of the plane geometry, out of the pursuit of the straight line, the diagonal, the circle and the curve, a stereometry of space evolves, by the moving vertical line of the dancing figures'⁴ (here, the visitors). In this pursuit of all over-ness Comte increasingly fuses her objects with her environments and finally resonates with the visitor to create one atmosphere that goes beyond mere "looking at" and "seeing of" to a felt experience, to a felt volume.

4 From: RoseLee Goldberg, *Performance Art*, Thames & Hudson, 2011, 3rd. ed., p. 104. Goldberg goes on to describe Oskar Schlemmer's discourse about dance and theatre in the 1920s. 'The relationship of the "geometry of the plane" to the stereometry of the space could be felt if one were to imagine a space filled with a soft pliable substance in which the figures of the sequence of the dancer's movements were to harden as a negative form.'

In another exhibition at the Swiss Institute in Rome, entitled *Let's go to Rodeo in 2011*, Comte used black and white masking tape to cover the imposing columns of the villa's entrance in a pattern of horizontal lines, breaking not only the vertical composition of the architectural structure but also adding a graphic, painterly and formal break to the highly charged Roman columns. In late 2012, Comte continued working with the idea of pillars in an installation at Kunsthaus Glarus. *In Many Kinds of Suspense Picture*, she further explored the interplay between foreground/background and wall-painting vs. objects. On one hand, the burned tree trunks scattered throughout the space imitated the existing architectural pillars inside and on the other, they mirrored the trees visible to the left and right, outside the large glass panels. This wall-painting pattern was inspired by designs from a coat of arms, a decorative motif which, as is often the case, Comte transformed into a pictorial language, resembling a horizon line in nature. The forest-like columns spreading throughout the space not only represented an abstract landscape but, together with the visitors, they became actors on a stage.

The 'activation' of her objects gains relevance when interaction takes place on a conscious level. This is yet another reason why Comte enjoys collaborating with other artists. In 2009, she did a scenography with Tatiana Rihs for an experimental concert, creating floor-to-ceiling abstract banners and matching costumes. From 2010–2012, she went on a challenging journey with the Trouble Rainbow crew, Athene Galiciades and Mélodie Mousset, travelling through three different countries, creating three different but related installations in Rome, Los Angeles and lastly in Zurich. At each venue, her sculptures took on the role of actors, playing important characters in preparation for the final presentation, becoming the first part of private performances, where they were placeholders of lovers, literally drawing the public in through their warm materials, their ambiguously associative, yet classical and sensual characters.

With Guillaume Pilet, her most trusted partner in crime, she has been working on a series of wall-paintings, drawings and sculptures based on the principle of the *Cadavre Exquis*. Comte always said that her forms are of an intuitive nature, often composed of stacked abstract forms, so it was only a logical progression to free this very form from any obvious associative references. Modern totem poles, they become humorous three-dimensional manifestations of the old Surrealist game. Are we talking here about hyperreality or simulacrum when looking at the work of Claudia Comte? The query is as outdated as the idea of originality.

Despite the eclectic range of sources, Comte's output is characterized by working in a more traditional studio practice where her craftsmanship takes on a (post-)modernist aesthetic. It's a double-pun of sorts because it gives her the space to exploit her many interests and at the same time pokes fun at the clichés that are attached to the modern idiom. It is specifically within this ambivalence that her coquetry around definitions of styles and movements takes place and which makes her work bold and poignant. She uses the viewer's sense of the known, the familiar and the unknown, and throws it off-kilter. She forces viewers to test their own collective memory, by repeating, simulating and assimilating the 'look' of modern art in a cheeky fashion. In the end though, all we see is her work: that is her trick. To conclude and to remain in the spirit of citations, the artist's good friend and collaborator once wrote: 'Claudia is writing our *collective autobiography*.' Put simply, she is not only evolving our vocabulary of abstraction but (r-)evolutionizing our concept of it. We are all welcome to enter Comte Land.

Samuel Leuenberger