



Dorian Gaudin, *Dirty Hands On*, Ausstellungsansicht nach der Performance, Dittrich+Schlechtriem, Berlin, 2017, Foto: Jens Ziehe

Dorian Gaudin



Dorian Gaudin, Foto: Louis Debordes

ICH MAG ES, WENN DIE TECHNIK
SICHTBAR BLEIBT UND TROTZDEM
ETWAS MAGISCHES PASSIERT.

von Magdalena Kröner

Der 1986 in Paris geborene, französisch-amerikanische Künstler Dorian Gaudin lotet in seinen kinetischen Arbeiten die Spannung aus Statik und Bewegung, Kontrolle und Zufall aus. Seine Arbeiten kreisen stets um die Anwendung von Bewegung und deren Auswirkungen: ob in Form einer kollabierenden Wand, die er im Jahr 2013 in einer Gruppenschau bei Balice Hertling in Paris zeigte oder einem unkontrolliert rollenden Zylinder in seiner ersten New Yorker Einzelschau „Jettison Parkway“ in der New Yorker Galerie Natalie Karg im Jahr 2016. Für die Kabinett-ausstellung „Rites and Aftermath“ im Frühjahr 2017 im Pariser Palais de Tokyo baute er einen komplexen Maschinenpark auf, in dessen Zentrum eine Apparatur mit einem zwölf Meter langen Blatt aus dünnem, elastischen Federbandstahl stand, das in unregelmäßigen Abständen in Bewegung versetzt wurde.

Dorian Gaudin, Sohn des Choreographen Jean Gaudin und der Tänzerin Sophie Lessard, der 3D-Animation studierte, bevor er zur Kunst wechselte, zeigte in seiner ersten deutschen Berliner Einzelausstellung in der Galerie Dittrich & Schlechtriem im Frühjahr 2017 eine Performance. Deren skulpturales Zentrum, ein fragiles Gitarrenobjekt aus genietetem Aluminium und Polyurethanschaum, wurde dabei von ihm selbst zerstört. Mit dem Moment der Zerstörung spielen auch Gaudins Wandobjekte: das dünne Aluminium der Bildkörper wird zerknüllt wie Papier; Kratzer und Risse werden zu gestischen Eintragungen, die durch farbiges Eloxieren oder den Auftrag von Chrom betont werden. Auch diese Objekte bilden physische Einwirkungen unmittelbar ab.

Magdalena Kröner: Ich würde gern mehr wissen über „Rites and Aftermath“, deine Ausstellung im Pariser Palais de Tokyo.

Dorian Gaudin: Ich habe in Paris vor allem versucht, mit der Idee von Timing als dominantem Element zu spielen. Im Zentrum stand ein Objekt, das ein wenig aussah, wie ein Fließband: auf einer horizontalen Halterung lag ein Stahlband, wie eine riesige Klinge, das sich nach einem zufälligen Muster bewegte, und an einem bestimmten Punkt zusammenrollte. Der ganze Prozess, vor allem der Aufbau von Spannung, ging sehr langsam vor sich. Es gab Phasen, in denen eine ganze Weile überhaupt nichts geschah. Wer sich als Betrachter der Situation längere Zeit ausgesetzt hatte, konnte allerdings irgendwann ahnen, wann es zum plötzlichen Aufbäumen oder ruckartigen Zusammenrollen des Bandes kommen würde. Die Idee war, es ganz allmählich unter immer größere Spannung zu versetzen, bis es zu einer Art Spannungsabbau kommen musste. Das geschah in wiederkehrenden LooPs von vielleicht 15 Minuten.

Wie hat das Publikum darauf reagiert?

Die eingebauten Verzögerungen spielten sowohl mit den Erwartungen und den Sehgewohnheiten des

Publikums, das, wenn eine Weile nichts passiert wäre, vielleicht die Geduld verloren hätte und einfach weitergegangen wäre. Doch sobald die Leute auch nur die kleinste Bewegung sahen oder etwas hörten, setzten sie sich sofort wieder hin und warteten gespannt darauf, dass erneut etwas geschehen würde. Es gab ja nicht nur das Fließband, sondern auch eine ganze Reihe von kleineren Stuhlobjekten, die darum herumstanden. Sie wurden von zufällig programmierten Hydraulikmotoren gesteuert, sprangen in unregelmäßigen Abständen in die Luft oder fielen einfach nur um. Manchmal passierte es, dass fast alle Stühle zur gleichen Zeit hochsprangen, was immer für einen ziemlichen Schreck bei den Leuten sorgte. (lacht) Es geschah also immer wieder, dass man im Raum stand, und nur ein kurzes Geräusch hörte, wenn in der Nähe gerade wieder ein Stuhl umgefallen war. Dieser Moment der Irritation hat mich am meisten interessiert: du nimmst etwas wahr, weißt aber nicht, worauf du deine Aufmerksamkeit richten musst. So entstand ganz von selbst ein Spiel aus Überraschungsmomenten und den instinktiven Reaktionen des Publikums, eine Mischung aus Langeweile und Spannung.

Die Sturheit ist so sehr ein Teil von mir, dass man sie auch in meinen Arbeiten sehen kann ...

Das klingt nach einer Menge Arbeit, und auch nach einer ausgetüftelten Ingenieursleistung ... Du betonst zwar stets, kein Ingenieur zu sein; dennoch bilden Technologie und technische Präzision in deiner Arbeit einen zentralen Aspekt.

Ich denke, eine meiner herausragenden Eigenschaften ist weniger technisches Verständnis als Sturheit. (lacht) Das heißt, wenn ich mir etwas in den Kopf setze, fallen mir Mittel und Wege ein, es auch zu erreichen, egal wie, und am Ende klappt es ... meistens. Die Sturheit ist so sehr ein Teil von mir, dass man sie auch in meinen Arbeiten sehen kann ... Wenn Du etwa an das Wandobjekt denkst, das ich bei Balice Hertling gezeigt habe, welches zusammenbrach und immer wieder versuchte, sich selbst aufzurichten, dann war das sicher vor allem ein Verweis auf meine Sturheit und die zahllosen Versuche, immer wieder etwas Neues aufzubauen. Ich mag es, wenn die Technik sichtbar bleibt und trotzdem etwas Magisches passiert.

Bei deiner Einzelschau „Dirty Hands On“ in Berlin schien dein Ansatz ja eher Low-Tech zu sein ...

Das kann man wohl sagen ... (lacht). In Berlin habe ich zum ersten Mal bewusst versucht, keine kinetische Arbeit zu machen. Das Objekt im Zentrum der Schau, eine mehr als sechs Meter hohe Gitarre, funktionierte für mich also auch weniger als eine Skulptur denn als eigenständiger Akteur. Ich sah dieses Objekt, als ob es selbst performen würden.

Dorian Gaudin, *Rites and Aftermath*, 2017, Ausstellungsansicht Palais de Tokyo, Paris, 400 x 1.200 x 100 cm, 1 Tisch (Federbandstahl, mechanische Übertragungsteile, elektronische Komponenten, Sandstein, Chrom, Farbe), 1 Lufttank, 1 Walzrolle (Aluminum, Stahl, pneumatische Unterbrecher), 11 Stühle (Aluminumstruktur, pneumatische Auslöser, elektronische Komponenten, Luftschläuche, Chrom, Farbe), Copyright Dorian Gaudin, Courtesy Palais De Tokyo, Paris, Foto: Aurélien Mole





Dorian Gaudin, *Untitled*, 2011,
Installationsansicht, 280 × 300 × 75 cm,
Holz Motor, Kabel

linke Seite: Foto: Hugard &
Vanoverschelde

rechte Seite: Foto: Jens Ziehe

Andererseits wäre es doch naheliegend, jetzt auch noch Performancekünstler zu werden, wie es gerade wieder angesagt ist?

Nein, nein! Ich wollte in Berlin auf gar keinen Fall selbst als Performer in Erscheinung treten, auch wenn ich mich im Inneren der Gitarrenskulptur befand und die Bewegung auslöste. Es hat mir einfach gut gefallen, einmal nicht all meine Energie auf die doch sehr technischen und komplizierten mechanischen Aspekte einer Arbeit richten zu müssen, sondern Raum zu haben, um mir etwas auszudenken und mich selbst unmittelbar und spontan zu dem Objekt in Beziehung setzen zu können. Diesen Bereich würde ich gern in Zukunft weiter erforschen. Diese Aktion hat mir die Möglichkeit gegeben, wirklich etwas Neues auszuprobieren, auch wenn ich mir natürlich die ganze Zeit Sorgen gemacht habe, dass die Gitarre einfach auseinanderbricht und es zu einem abrupten Ende meiner Performance kommen könnte. (lacht)

Mich reizte die Idee, dass etwas erst wirklich an Wert gewinnt, wenn es zerstört wird.

Was war der Ausgangspunkt dieser Arbeit? War es die Idee, ein überlebensgroßes Objekt zu machen? Ich habe gleich an Claes Oldenburg gedacht, der ja seine „Soft Objects“ zunächst als Props für Performances in seinem New Yorker „Shop“ entwickelt hatte. Erst später wurden daraus „klassische“ Skulpturen.

Ich wollte ein ... wie soll ich das sagen ... ich wollte ein „anekdotisches“ Objekt machen, das in der Lage schien, die doch sehr abstrakten Wandarbeiten zu kontrastieren. Ich wollte ein einfaches, fast schon archetypisches Ding, das jeder sofort erkennt.

... das aber nicht lange durchgehalten hat. Welche Rolle spielte die Zerstörung des Objektes?



Der Moment der Zerstörung bildete das Zentrum der Aktion: mich reizte die Idee, dass etwas erst wirklich an Wert gewinnt, wenn es zerstört wird. So wie bei einem Rockstar, der seine Gitarre auf der Bühne zertrümmert, und diese Gitarre wird dann legendär. Erst durch die Zerstörung wird das Objekt wertvoll. Dabei wollte ich die Zerstörung quasi unsichtbar aus dem Inneren kommen lassen; ich wollte einen magischen und absurden Moment erzeugen.

Das ist etwas, das mich an vielen deiner Arbeiten interessiert: Du setzt einen Prozess in Gang, wirst in diesem aber nicht sichtbar ...

Ich wollte als unsichtbare Kraft agieren. In diesem Sinne war die Performance dann doch nicht so weit weg von den kinetischen Arbeiten, die ich bis dahin gemacht habe: ich habe nur den Motor ausgetauscht, und nun war ich selbst der Motor.

Was war für dich das Spannendste an diesem ersten Versuch einer Performance?

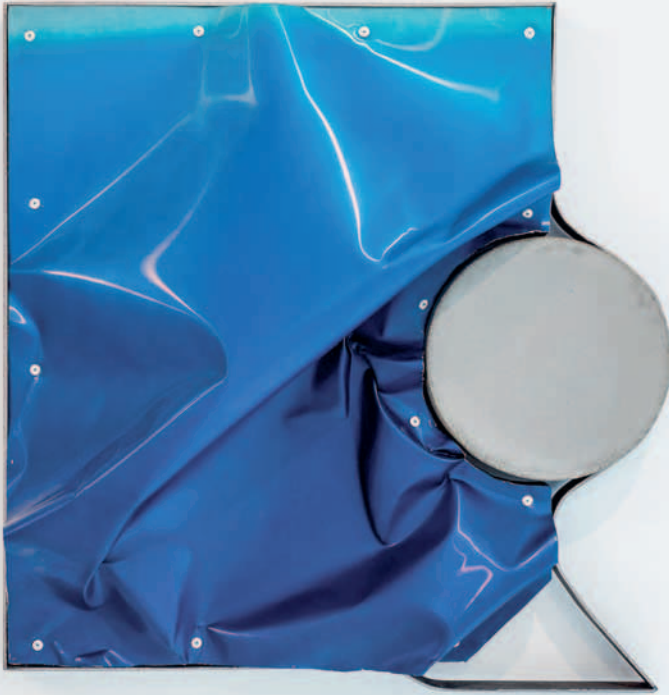
Mir wurde klar, dass vor allem der physische Aspekt eine vollkommen neue Erfahrung für mich war: ich hatte eine Menge Energie eingesetzt, schwitzte und war erschöpft, es war toll. Hier konnte ich meine Ideen unmittelbar umsetzen, anders als bei den Wandarbeiten, wo ich im Laufe des Prozesses erst schauen muss, was eigentlich dabei herauskommt.

Es ist wichtig, dem Objekt zuzuhören, um zu verstehen, wie es sich natürlicherweise bewegt, und diese Bewegung dann zu übersetzen.

Du bewegst dich in deinem künstlerischen Prozess häufig auf der Grenze von Kreation und Zerstörung. Mit hat die Idee gefallen, dass du in der Performance die Skulptur – das statische Objekt – wieder belebst. Du löst die vorhandene Form auf, in dem du Bewegung einsetzt. Der Vollzug der Bewegung zerstört zwar die ursprüngliche Form, lässt aber die eigentliche Arbeit erst entstehen. Du hast das mal sehr anschaulich damit erläutert, dass diese Objekte vor allem gedacht seien als „Einladung, sich die Bewegungen und die Kräfte vorzustellen, die diese Verformungen ausgelöst haben.“ Darüber würde ich gern mehr wissen.

Ja, mir ist immer ganz wichtig, eine Bewegung zu finden und zu nutzen, die am besten zu dem gewählten Objekt passt. Das war früher in meinen Animationen schon so und es ist auch jetzt so, wenn auch auf völlig andere Weise. Stell dir zum Beispiel eine Tasse vor: sie ist geformt wie ein Kegel. Wenn du willst, dass sich dieser Körper bewegt, wird er nicht springen, sondern er wird rollen, aber nicht

Dorian Gaudin, *This should be a plane*, 2016, Eloxiertes Aluminium, Nieten, Stahl, Beton, Schrauben, Foto: Jörg Lohse



geradeaus, sondern in Halbkreisen von einer Seite zur anderen ... Es ist wichtig, dem Objekt zuzuhören, um zu verstehen, wie es sich natürlicherweise bewegt, und diese Bewegung dann zu übersetzen. Das spielt in allen meinen Arbeiten eine Rolle.

Erzähl mir etwas mehr über deine Wandarbeiten, die ja in Berlin so etwas wie den Rahmen für die Performance bildeten.

Sie sind vor allem erstmal abstrakt, wobei auch hier am Anfang eine Überlegung steht: ich will eine bestimmte Art von Intention auf ein Objekt projizieren, als ob ich durch die Bewegung, die auf das Metall einwirkt, dem Werk erst seine Persönlichkeit verleihe. Ich beginne meist damit, die Bögen aus Aluminium zu verbiegen, dann zerbeule und zerknautsche ich sie immer mehr, irgendwann benutze ich auch Werkzeuge ... es ist alles sehr physisch und nicht unbedingt kontrolliert.

Welche Rolle spielt die Zerstörung in deinen Wandarbeiten?

Zunächst ist die Zerstörung ein Mittel, etwas Neues zu schaffen. Sie verändert die Gestalt und auch den Wert des Materials: es wird zerbeult und verzogen, und genau an diesen eigentlich „fehlerhaften“

Bewegung, Performance und selbst etwas scheinbar so Simples und Alltägliches wie Körperhaltung spielten eine große Rolle in meiner Kindheit.

weil beschädigten Stellen, kommt das farbige Eloxieren bzw. das Verchromen hinzu. Ich betone die vollzogene Zerstörung; die vorhandene Beschädigung, durch die Farbe, was zu einer fetischisierten Aufladung führt. Diese Setzungen entstehen also als eine Reaktion auf die plastische, physische Veränderung des Materials. Normalerweise ist die perfekte verchromte Oberfläche, etwa bei den Stoßstangen eines Autos, das Wichtigste für seinen Besitzer. Wenn diese bei einem Unfall beschädigt werden, und wenn auch nur ein klein wenig, werden sie meist sofort ausgetauscht. Die hochglänzende, perfekte Oberfläche ist für die meisten Leute wahrscheinlich das Schönste an einem Auto, neben der Form und der Geschwindigkeit. Meine Tätigkeit setzt quasi nach dem „Unfall“ ein: ich verchrome erst nach der Beschädigung, und mache das Objekt damit noch wertvoller. Ich arbeite also in umgekehrter Richtung.



Dorian Gaudin, *Missing You*, 2016, Installationsansicht, 247 × 198 × 198 cm, Eloxiertes Aluminium, Nieten, Stahl, Schrauben, Motor, Stromkabel, Zement, Farbe, Foto: Jörg Lohse



Dorian Gaudin, *Trying
The Important Thing*, 2017,
320 × 240 × 110 cm,
Aluminium, Chrom, Farbe, Gips,
Nieten, Foto: Jens Ziehe

Der Effekt von Kostbarkeit interessiert mich nicht.

Ich würde gern mehr erfahren über die Ursprünge deines Interesses an kinetischer Kunst, die ja heute eher an historischen Positionen festgemacht wird, denkt man an Tinguely oder Calder ...

Ja klar, mit diesen Assoziationen werde ich schon oft konfrontiert. Mir geht es jedoch überhaupt nicht um einen Kommentar oder einen Reflex auf die jüngere Kunstgeschichte. Meine Faszination für diese Art von Kunst ist, glaube ich, viel unmittelbarer. Ich habe dir ja erzählt, dass meine Eltern Tänzer waren. Bewegung, Performance und selbst etwas scheinbar so Simples und Alltägliches wie Körperhaltung spielten eine große Rolle in meiner Kindheit; der Umgang damit war allgegenwärtig. So entstand auch in mir eine Weile der Wunsch, selbst Tänzer zu werden, aber es war relativ schnell klar, dass mir das nicht besonders lag. Ich glaube, mein Interesse war einfach breiter angelegt als die ausschließliche Körperfokussierung im Tanz, der in meiner Jugend so wichtig war ...

Also hast Du dich auf andere Körper und deren spezifische Bewegungen konzentriert ...

Ganz genau. Schon sehr früh faszinierte mich die spezifische Art, wie sich ein Objekt bewegt und die Erforschung der einem Objekt jeweils angemessenen Bewegung. Wie bewegt sich etwas und warum? In der 3D-Animation ging es jedoch immer um ein bestimmtes Format, die perfekte filmische Animation als Endergebnis, da es ja meist darum ging, ein bestimmtes Produkt zu verkaufen. Das wollte ich aufbrechen, denn ich arbeitete bereits während des Studiums am liebsten mit Stop-Motion, also dem In-Bewegung-Setzen realer Körper. Die Arbeit mit kinetischen Objekten war für mich der Weg, all meine Interessen zusammenzubringen. Hier war alles drin, ich war aber nicht mehr festgelegt auf ein bestimmtes Format oder eine kommerzielle Aussage.

Ist das farbige Eloxieren und Verchromen für dich Malerei? Es gibt ja einige Momente, die dein Vorgehen mit der Malerei verbinden: Komposition, gestische Setzungen, Farbwahl ...

Hm ... (zögert lange) ... ich bin kein Maler, falls du das meinst ... Sagen wir so: es geht mir nicht vordringlich um Malerei, aber ich nutze auf jeden Fall malerische Aspekte: ich setze verschiedene Farben und Farbverläufe ein; ich lasse Spiegelungen entstehen ... und um das zu erreichen, nutze ich Auftragsprozesse, die mit Malerei zu tun haben. Und natürlich sind kompositorische Entscheidungen ganz wichtig, so etwa die Entscheidung, nicht das ganze Objekt zu verchromen, sondern nur die Stellen, die am stärksten beschädigt sind. Außerdem sind die beim Verchromen entstehenden,

herunterlaufenden Tropfen der chemischen Lösung wichtig. Sie werden vom Betrachter zunächst vielleicht eher als Verschmutzungen wahrgenommen denn als ästhetische Setzungen, doch sind sie ebenso wichtig wie die glänzend verchromten Stellen, denn diese Spuren bringen etwas Unkontrolliertes hinein, welches die glänzende Perfektion wirksam kontrastiert.

Und auch das ist ja letztlich wieder der Effekt einer Bewegung; der Bewegung der herunterlaufenden Tropfen, die auf der Oberfläche konserviert wird.

Genau! Die Perfektion, mit der ich als Möglichkeit spiele, wird kurz angetippt, dann aber sofort durchkreuzt und in eine andere, ambivalentere Richtung gelenkt. Der Effekt von Kostbarkeit interessiert mich nicht.

DORIAN GAUDIN

geboren 1986 in Paris, lebt und arbeitet in New York City

AUSBILDUNG:

2011 Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, Tourcoing, Frankreich; ENSBA, Ecole Nationale Supérieure des Beaux Arts, Paris; 2009 ENSAD, Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris

EINZELAUSSTELLUNGEN:

2017 Dirty Hands On, Dittrich & Schlechtriem, Berlin; 2016 Rites and Aftermath, Palais de Tokyo, Paris; UNTITLED(S) (gemeinsam mit Martin Roth), Dittrich & Schlechtriem, Berlin; Second Offense, Galerie Pact, Paris; Jettison Parkway, Nathalie Karg Gallery, New York

GRUPPENAUSSTELLUNGEN (Auswahl):

Singing Stones, Palais de Tokyo / Institut Français; DuSable Museum of African American History, Chicago, IL / USA. 2017 Palais De Tokyo, Chicago; What's Up New York, kuratiert von Lawrence Van Hagen, LVH Art, New York; 2016 Rebranding Floes, Galerie Jérôme Pauchant, Paris; Your memories is our future, Palais de Tokyo, Zürich; 2015 C'est la vie?, Occidental Temporary, kuratiert von Neil Beloufa, Villejuif, Frankreich; Board Robots, 505 Johnson Ave, Brooklyn, New York; 2014 For Cowgirl, Fensterprojekt, Nathalie Karg Gallery, New York; démocratie, kuratiert von Edouard Montassut, Tripode, Nantes; -Derrière, après les chutes, CLEARING, Brüssel; 2013 Always yours, Des objet manques, Des monuments, Balice Hertling, Paris; dés-orienté(s), ISELP, Brüssel; Soirée muette – Palais de Tokyo, Paris; 2012 MIRACLES: 7 Reboots, DUMBO Arts Center, Brooklyn, New York; LES BICHES, CLEARING, Brooklyn, New York
www.doriangaudin.com