

JORGE PARDO

Jorge Pardo Sculpture ist kein klassisches Künstleratelier, keine klassische Handwerkstatt und kein klassischer Industriebetrieb. Auch wenn der Firmenname sich aus dem Namen des Künstlers und dem Wort „Skulptur“ zusammensetzt, arbeiten dort vor allem Architekten, Tischler, Anstreicher und Ingenieure für Laser und CNC-Technologien in arbeitsteiliger Struktur. Für einen Industriebetrieb sind die Produktionskapazitäten zu gering, für eine Manufaktur ist der Anteil von Handarbeit zu niedrig – die Stückzahlen bewegen sich zwischen 1 und 40.

Jorge Pardo verschränkt verschiedene Produktionslogiken: digitale Bildverarbeitung, computergestützte Serienproduktion, manuelle Arbeit, subjektive Entscheidungen und gezielt platzierte Gesten. Stets werden dieselben Prinzipien auf Malerei, Design und Architektur angewandt. Die Objekte sollen Dynamiken auslösen, „die Maschine zum Laufen bringen“ und die Frage aufwerfen, „was das Objekt ist“: Welche Gesten werden benötigt, um bestimmte Vorstellungen – etwa von Kunst, vom Künstler und Ausstellen – herauszufordern? In welchen Kontexten nehmen Objekte welche Bedeutungen an? Auf welche Weise können sie wann von wem genutzt werden? Wo beginnt das Kunstwerk, wo hört es auf?

Elemente, Materialien und Verfahren werden so eingesetzt, dass sie diskursive Prozesse stimulieren. Das große Regal, das Werke aus verschiedenen Jahren zeigt, ist ein 1:1-Nachbau aus dem Studio in Mérida. Dort dient es zur Bestimmung von Frachtvolumen.

Du hast dich für ein riesiges Regal entschieden, das eine Auswahl aus deiner Produktion der letzten 25 Jahre zeigt.

JORGE PARDO: Wir haben uns beide für das Regal entschieden (lacht). Vielleicht ist es nicht so normal, als Künstler ein Studio wie das meinige zu haben. Ich kann hier auf ziemlich hohe digitale Produktionskapazitäten zurückgreifen. Die meisten Künstler/innen arbeiten mit Unternehmen zusammen, die über diese Kapazitäten verfügen. Für mich ist es wichtig, in der Firma zu sein. Wir haben Arbeiter, die für die CNC-Maschine, für den Laser verantwortlich sind, dazu Schreiner, andere sind für Montage und Endbearbeitung zuständig, die Maler veredeln und lackieren. Das Studio ist wie eine kleine Firma organisiert. Verschiedene Personen haben unterschiedliche Rollen und Aufgaben. Ich bin die Person, die entwirft, entscheidet, was in die Ausstellungen kommt, was sie erfordern, welche Art von Objekten und Gesten wir einsetzen, welcher Art unsere Reaktionen sind.

Wie siehst du das Verhältnis zwischen Hand und Maschine?

Man braucht beides. Eine Maschine schneidet mit viel mehr Präzision als eine Hand. Wir fertigen Teile maschinell vor und die Montage erfolgt in der Endbearbeitung von Hand. Sand und Farbe, alles wird von Hand gemacht. Es ist also immer eine Mischung aus Hand und Maschine. Grundsätzlich sehe ich keinen Unterschied zwischen Handwerk und Flugzeugbau. Am Ende des Tages handelt es sich um sehr ähnliche Impulse. Beide steuern ein Objekt in hohem Maße, was die Kontrolle der Produktion betrifft.

Wenn ich etwas mache, habe ich wirklich diese Mentalität der „Panelisierung“, auch wenn die Dinge dreidimensional sind. So funktionieren auch Drucker und einige Roboteroperationen. Es gibt verschiedene Flächen und man baut etwas auf, fügt Dinge zusammen. Es ist sehr einfach. Ich bin manchmal sehr interessiert an diesen einfachen Prozessen.

Der Einsatz von CNC-Maschinen ermöglicht Wiederholung, ein Prinzip, das du bewusst einsetzt. Fast gleich, aber dennoch anders.

Alle unsere Maschinen sind auf Wiederholbarkeit ausgelegt und der Unterschied ist fast null. Wir können eine Gruppe von Lampen entwerfen, es gibt die erste, die zweite ist etwas anders, und die dritte wieder – darin liegt der ganze Sinn, eine solche Werkstatt zu haben. Wir können all diese Variablen im Prozess, in der Produktion definieren. Selten gibt es mehr als 20, 30, 40 von den gleichen, leicht unterschiedlichen Dingen. Das Maximum

einer Serie war 100 – unsere Lampenedition *The Subscription Lamps*. Wenn es eine mechanisierte Art und Weise gibt, Dinge zu tun, eine distanzierte Art, etwas zu machen, gefällt mir das. Ich genieße es wirklich, wenn die Teile, die wir herstellen, nicht viel mit meinen Händen zu tun haben, denn dann verwandle ich mich in einen Zuschauer. Das ist sehr wichtig für mich. Ich führe einen doppelten Dialog mit den Dingen, die gemacht werden: Es gibt den Dialog mit der Produktion, an der ich beteiligt bin, und dann gibt es das, was ich als eine interessante Geste für ein Kunstwerk ansehe.

Lass uns über Materialien sprechen. Dein Ansatz geht über die klassische Definition hinaus.

Ich würde niemals Material als primäres Konzept verwenden. Wenn man sich meine Materialauswahl ansieht, dann handelt es sich um Standardmaterialien. Ich verwende gerne Sperrholz, MDF, Extira ... viel Verbundmaterial. Ich interessiere mich also schon für Materialien, aber für eine andere Art. Informationen, Geschichte, Ideen, auch das sind Materialien. Schon früh, als ich meine Arbeit ziemlich lächerlich und sehr anekdotisch betitelte, habe ich mit meiner Mutter gearbeitet und sie als Material bezeichnet: „Stahl, Stoff, Holz, meine Mutter“.

Du adressierst Funktionen, die Arbeiten folgen aber nicht unbedingt den Erwartungen an nützliche Objekte.

Ich mache keine funktionalen Objekte. Eigentlich bevorzuge ich das Wort „Instrument“. Wann immer ich Dinge benutze, die funktional sind, wie andere Kunstformen, andere Kulturen, werden andere Arten von Praktiken in die Arbeit, in meine Praxis aufgenommen. Was ich daran mag, Funktionen zu infiltrieren, ist, dass man damit einen doppelten Schritt machen muss. Das Kunstwerk wird dir nie direkt gegeben, sondern nur indirekt. Das Problem eines existierenden Werkes, sei es ein Haus, ein Stuhl oder ein Gemälde, muss also immer durch eine lächerliche Form des Denkens getrieben werden, dass es einen Unterschied gibt zwischen etwas Funktionalem und etwas, das eine Kunstinstallation sein kann. Funktionalität ist ein Instrument, wie das Bild ein Instrument ist. Ich möchte Dinge schaffen, bei denen Menschen auf eine ernsthaftere Weise verloren gehen. Sie müssen zwischen etwas verhandeln, von dem sie sich nicht ganz sicher sind, warum zum Teufel es da ist und was es sein soll, und malerischen Themen wie der Geschichte der Abstraktion. Ich bin daran interessiert, all diese Dinge in gewisser Weise zu verwirren.

Ich war schon immer an der Vorstellung interessiert, wie ich in einer Betrachterin/einem Betrachter Instabilität erzeugen kann, wie sich die Objekte verhalten müssen, damit sie das tun können, vor allem für mich selbst. Ich bin am Fischen interessiert, habe all diese Maschinen – also sage ich, lasst uns vielleicht ein Boot bauen, und was ich mit diesem Boot tun möchte, ist, eine Ausstellungsgeschichte zu beginnen. Die erste Ausstellung in der Schweiz, in der das Boot gezeigt wurde, startete einen Prozess, der darauf abzielte, das Objekt zu verkomplizieren. Ich war mir sehr sicher, dass niemand dieses Objekt danach kaufen will, also dachte ich: „Vielleicht bekomme ich es zurück, vielleicht benutze ich es im Wasser.“ Ich habe also bereits darüber nachgedacht, wie dieses Objekt Komplexität gewinnen kann. Durch ein individuelles Interesse, die Geschichte, wo es gewesen ist, ging das Boot zuerst in die Schweiz, wurde zum Ausstellungsobjekt, kam zurück nach Amerika, zog mit mir nach Mexiko um. Dort verwandelte es sich in ein „Boot-Boot“, mit dem ich angeln fahre. Ich möchte Objekte herstellen, die über die Bühne von Ausstellungen hinausgehen. Wo beginnt das Kunstwerk, wo hört es auf?

Farben spielen eine sehr wichtige Rolle in deiner Arbeit. Du hast einmal gesagt, du magst Farben, weil sie starke Emotionen erzeugen.

Farbe ist emotional, matschig, schlammig, nass. Die Menschen haben sehr starke und unorganisierte Ansichten über Farben. Sie sagen: „Oh, ich könnte nie mit dieser Farbe leben“, oder „Ich liebe diese Farbe“. Für mich ist das deshalb interessant, weil es völlig willkürlich ist. Dies ist eine der interessantesten Komponenten von Farbe, etwas, das du nicht kontrollieren kannst. Farbe ist ein Faksimile für emotionale Zustände. Man kann Fische mit bunten Ködern fangen ... Fische haben eine viel größere Indifferenz Farben gegenüber als Menschen. Farbe wird in meiner Arbeit verwendet, um Menschen anzuziehen, Menschen zu fangen und sie an einen Ort zu bringen, an dem sie sich verlaufen können. Freiwillig oder unfreiwillig versetzen sie sich in etwas, das viel komplexer ist als die anekdotische Farbbeziehung, die sie besitzen. Und nicht zuletzt ist Farbe ein traditionelles Kompetenzfeld in der Praxis von Künstlerinnen und Künstlern. Ich mache virtuelle Bilder. Manchmal sind sie unehrlich virtuell, sie können sich sehr real anfühlen.

Ausgangspunkt deiner Arbeit sind sehr oft Dinge und Menschen, denen du nahestehst.

Als ich jung war, interessierte es mich, wie Themen aus dem Gewöhnlichen hervorgehen. Das tut es immer noch ... Am Ende waren es mir sehr

nahe Dinge. Ich bin jemand, der die ganze Zeit an Subjektivität denkt. Wie erscheint das Subjekt, wo nimmt es sich zurück, wie ist die tatsächliche Entfernung zwischen mir und – sagen wir mal – meiner Mutter? Kann ich sie als Material bezeichnen, was passiert, wenn ich sie als Material bezeichne? Was passiert mit der Politik bei einer solchen Operation? Denkt man Subjektivität als eine „Materialmaschine“, ist es in gewisser Weise produktiv, es ist eine gute Plattform für Komplexität. Ich überlege stets, wie man Kunstwerke herstellt, die auf eine Art zerzaust und schwer zu totalisieren sind.

Das Regal, das wir in der Ausstellung haben, ist genau jenes, das du in deinem Studio in Mérida hast. Es ist gleich groß, aber in Graz bekommt es eine andere Funktion. Ich erinnere mich an das Projekt, das du 1993 für Backstage in Hamburg gemacht hast. Es war der Tisch aus der Bibliothek, an dem du damals gearbeitet hast. Regal und Tisch sind ähnliche Gesten, würde ich sagen.

Für die Ausstellung in Hamburg habe ich alle Abmessungen durchgeführt und Informationen zum Material geschickt. Siehst du, wie man das Ganze einfach zum Laufen bringt? Ich habe eine Ausstellung im Kunstverein Hamburg, ich arbeite in einer Bibliothek in L.A., ich mag diesen Tisch, ich will ihn dort haben. Für Graz ist es eine ähnliche Geste. Eigentlich warst du es, die das Regal vorgeschlagen hat, als du mich im Studio besucht hast. Mit diesen einfachen Dingen, Anweisungen und Einschränkungen kann man die Maschine zum Laufen bringen, wirklich zum Rotieren, und die Frage wird aufgeworfen, was das Objekt ist.

Die exzentrisch anmutenden Rahmen für deine Familienfotos wurden von deinen Studiomitarbeiterinnen und -mitarbeitern produziert. Verkauft wurden die Rahmen bislang kaum. Ich denke, es handelt sich um sehr wichtige Arbeiten.

Ich habe eine große Gruppe von Fotos von mir und meiner Familie auf den Tisch gelegt und die Leute im Studio gebeten, Fotos auszuwählen, die ihnen gefallen, und Rahmen für sie zu machen. Auswahl und Auftrag sind äußerst persönlich und unpersönlich zugleich. Meine Familie durch diese Bilder und diese Aufforderung zu lesen, ist merkwürdig, besonders, wenn man die Qualität des Wettbewerbs jeder einzelnen Person im Studio und ihre individuellen Lösungen betrachtet. Ich habe eine seltsame kleine Instabilitätsmaschine erfunden ... die einen oder anderen werden sich fragen, warum man das macht. Ich frage mich das auch.

JORGE PARDO, geboren 1963 in Havanna (Kuba), lebt in Mérida und New York.

Nach dem Studium der Soziologie an der University of Illinois, Chicago, und einem Bachelor of Fine Arts am Art Center College of Design in Pasadena, Kalifornien, arbeitete Pardo zunächst als Bibliothekar am Art Center College of Design in Pasadena.

2013 verlegte Pardo sein Studio *Jorge Pardo Sculpture* von Los Angeles nach Mérida, Mexiko. Er betreibt dieses zusammen mit 13 Angestellten in Form eines kleinen Unternehmens.