

Johannes Hedinger**ARTIST**

In the broadest sense, you could describe me as a conceptual artist. But not in that strict sense of the 60's and 70's when it was only the idea that counted and the artwork itself didn't have to be made or someone else could make it. Insofar I'm a post-conceptual artist, at least. I create pools of ideas, space for possibilities and potentials. It's about the process rather than an object or a product. There can be one, if it is part of it. I like to work in teams, that means authorship is often divided; I am not the only author. So when I work with Com&Com, there are at least two of us. Depending on the project, we have about 50-60 additional people that also play their part. When we work as a community, be it Mocmoc, be it a public project like *Bloch*, there are easily 200 or even 10.000 people involved, that's when the entire city participates. That's when authorship becomes widely distributed. I do think that one plus one – talking about a duo – isn't two but rather three. That's why I enjoy working in a team. Because there simply is a surplus, an additional value that I couldn't generate on my own. My self conception as an artist of course includes that I'm not only an artist-artist, in the sense of a producer. I like to think of myself at least partly as a scientist and a mediator. These three impregnate each other and generate an additional value. It's my curse as well as my blessing that I'm very versatile. Others must decide whether I'm talented or not, but I'm interested in many sides. That's why I don't only work as a producer, as artist, but I'm also a scientist, explorer, mediator, curator, publicist and thus circle a specific topic from many different perspectives. In some circumstances, a precise deep drill might be faster and would also lead to a so-called goal or result but I'm an advocate of a wide screen horizon and also of a rocky detour. Only by detours you really get to know the place. It's said that you need to be doing something for ten years before you can have a notion of it. And I've been making art for ten, well 20 years. And that's exactly how long I've been theoretically dealing with art as well. I've been teaching for over ten years and I'm slowly getting a hang of it. But it's only a start and I'm hoping this will go on for much longer. I operate or function both within the art market, art scene and also outside of it. In the last 20 years there have always been some so-called experts, gallery owners, curators that have told me: you have to choose a side. That might be important for them to categorize me. But I think it only generates an additional value and gets more complex when you circle something. We have different partners. On the one hand within the team itself, meaning artistic-creative-conceptual partners. Then there are partners... When we, for example, want to print with a tree trunk, or we need a caster when we want to make a sculpture, or a cutter when we want to make a movie. Those are rather technically executing partners and producers. And then there are also partners that have a rather participatory or collaborative character. With the project *Bloch* for example, we don't do much ourselves, but rather offer a frame. Post production so to say. We release a more or less existing cultural object into space. We create a stage and an object for possibility – a nucleus, a core. And we invite. Different artists then to come to react on this stage to show up with their cultural productions and thus, in a sometimes closer, sometimes less close collaboration, add their part. In the case of Mocmoc for example, the entire population of a bigger village, a city becomes part of an artwork by means of different seduction and manipulation techniques and thus experiences an inclusion and becomes part of an overall project that goes beyond the classical realm of art and into society, into a public sphere. In addition to that there is the media which is also part of our overall sculpture. You could exaggerate and even call it a social sculpture. They all become part of a greater whole.

10vor10news reader: The story started off relatively innocence.

The city of Romanshorn wanted to redesign their plaza at the train station.

They wanted a striking artwork.

A symbol for Romanshorn. Now there is Mocmoc.

Im weitesten Sinn könnte man mich als Konzeptkünstler beschreiben. Aber nicht in diesem strengen Sinne der sechziger, siebziger Jahre, wonach eigentlich nur die Idee erzählt. Und das Werk nicht gemacht werden muss oder jemand anderes kann es machen. Insofern mindestens Post-Konzeptkünstler. Ich schaffe Ideengefäße, Möglichkeitsräume, Potentiale. Da geht es mehr um den Prozess als vielmehr um ein Objekt oder Produkt. Das kann es auch geben, wenn es Teil davon ist. Ich arbeite sehr gern in Teams. Also die Autorenschaft ist sehr oft aufgeteilt. Ich bin nicht der einzige Autor. Also wenn ich im Duo mit Com&Com arbeite, gibt es da mindestens schon zwei. Zusätzlich haben wir je nach Projekt bis zu fünfzig, sechzig Leute, die auch eine Rolle spielen. Wenn wir in der Gesellschaft arbeiten, sei das eben Mocmoc, sei das in öffentlichen Projekten wie mit Bloch, dann können das schon mal zweihundert sein oder zehntausend, wenn die ganze Stadt mitmacht. Da verteilt sich dann die Autorenschaft sehr breit. Ich glaube auch, dass einsundeins - wenn wir jetzt von Duo reden - nicht zwei, sondern drei. Deswegen arbeite ich sehr gerne im Team. Weil es einfach einen sur plus gibt, einen Mehrwert, den ich sonst alleine nicht generieren kann. Zu meinem Künstlerverständnis gehört natürlich auch, dass ich nicht nur Künstlerkünstler also Produzent bin. Ich sehe mich zum Teil mindestens auch als Wissenschaftler und Vermittler. Und die drei befruchten sich auch wieder gegenseitig. Auch das gibt einen Mehrwert. Mein Fluch und mein Segen sind, dass ich sehr vielseitig interessiert bin. Ob ich Talent habe, müssen andere entscheiden aber mich interessieren verschiedene Seiten. Deswegen arbeite ich nicht nur als Produzent, als Künstler, sondern ich bin auch als Wissenschaftler, als Forscher, als Vermittler, als Kurator, als Publizist und umkreise so ein und dasselbe Thema von verschiedenen Seiten. Unter Umständen wäre eine präzise Tiefbohrung manchmal schneller. Würde zum sogenannten Ziel oder Resultat führen aber ich bin ein Verfechter des Breitwandhorizontes und auch des steinigen Umweges. Nur durch Umwege wird man ortskundig. Man sagt ja auch, dass man etwas zehn Jahre machen muss bis man irgendwie eine Ahnung hat von etwas. Und ich mache jetzt seit zehn Jahren, naja seit zwanzig Jahren Kunst. Und eben so lange setzte ich mich auch theoretisch mit Kunst auseinander. Seit über zehn Jahren unterrichte ich. Langsam krieg ich eine Ahnung von der Materie. Aber es ist erst ein Beginn und ich hoffe dieser Weg geht noch lange. Ich operiere oder funktioniere sowohl im Kunstmarkt, im Kunstbetrieb, als auch außerhalb. In den letzten zwanzig Jahren gab es immer wieder irgendwelche, sogenannten Experten, Galeristen, Kuratoren, die mir gesagt haben: Du musst dich entscheiden für eine Seite. Das ist für sie vielleicht wichtig, um mich einordnen zu können. Ich glaube es generiert nur Mehrwert und es wird nur komplexer, wenn man die Sache umkreist. Wir haben verschiedene Partner. Einerseits im Team selbst, also künstlerisch-kreativ-konzeptionelle Partner. Dann gibt es Partner, wenn wir einen Druck machen mit einem Baumstamm zum Beispiel oder dann brauchen wir einen Gießer, wenn wir eine Skulptur machen, oder einen Cutter, wenn wir einen Film machen. Das sind dann eher so technische ausführende Partner und Produzenten. Und dann gibt es auch Partner, die eher partizipativen oder kollaborativen Charakter haben. Zum Beispiel das Projekt von Bloch ist ja so, dass wir gar nicht viel selber machen, sondern den Rahmen geben. Eigentlich Postproduktion machen. Wir geben ein mehr oder weniger existentes, existierendes Kulturobjekt in den Raum, schaffen eine Bühne, schaffen ein Möglichkeitsobjekt - einen Nukleus, einen Kern. Und laden ein. Und es kommen dann verschiedene Kunstschaaffende, die auf diesen Baum, auf dieser Bühne reagieren, da ihre Kulturproduktion andocken und so in Kollaboration, manchmal eben enger manchmal eine weniger enge Kollaboration, einen Teil dazu geben. Und dann gibt es Projekte wie Mocmoc zum Beispiel, wo eine ganze Bevölkerung, ein ganzes Großdorf, eine Stadt, Teil einer Arbeit wird mittels verschiedenen Verführungs- und Manipulationstechniken aber eine Einbindung erfahren und Teil eines Gesamtprojektes werden, das eben weit über den klassischen Kunstraum hinaus geht, in eine Gesellschaft, in eine Öffentlichkeit. Und da kommen auch die Medien dazu. Also die sind auch Teil dieser Gesamtplastik. Man könnte es überhöht auch als soziale Skulptur oder Plastik bezeichnen. Die werden Teil eines Ganzen.

10vor10news Nachrichtensprecherin: Ganz harmlos hat die Geschichte begonnen. Die Gemeinde Romanshorn wollte den Bahnhofplatz neu gestalten. Wollte ein augenfälliges Kunstwerk schaffen. Ein Symbol für Romanshorn. Nun steht Mocmoc da.

ARTWORK

Everything could be a work of art. It could be something physical, like this tree trunk or like Mocmoc that actually stands there as a sculpture. But a process can be art, too. And I personally am quite glad that there is a tendency of moving away from an object or a product in the contemporary art scene, and also away from a programmatic and in the direction of a process-based, situative approach. When I talk about Com&Com, we have at least two, if not more, work phases behind us. Our early works, that means the ones from about 15 years ago, were not object-like, but very programmatic. They were very strategic and strictly conceptual. They were deconstructing. We somehow tried to economize attention by means of strategies like branding, provocation, and irony and thus analyzed and deconstructed things. But in this way we also created distance. The concept always stood above everything and made us unassailable. Then there was a phase when we simply had enough of this deconstruction, of doubting, of doubting the doubting and the teasing and then not really getting involved with almost anything. And most of the time we knew what would come out in the end. It was a process that was played and that most of the time worked successfully. And then there was a phase when we reoriented ourselves. It was a long, also painful but exiting phase that went up to the point, when we considered splitting up or changing our name. And then we wrote this "Post-Ironic Manifesto" at the end of 2008, with which we created a programmatic basis for us to really sort of bring this change to paper. Or to simply create a guideline for ourselves. Right now project *Bloch* is running, it has actually been two years now. *Bloch* is based on an old folk custom from Appenzell, in which 20 men call the last chopped tree of the winter, a particularly beautiful and thick tree, *Bloch*. *Bloch* actually means the bottom part of the tree, so the most precious, thickest, branch less, best part of the tree. And that is Bloch. And they cut down a particularly pretty Bloch, the last one, in the winter. These 20 men then pull this tree, a spruce, from village A, Urnäsch to village B, Herisau and back again. On one day. On their way there are people that applaud. There is always some schnapps and the people get tipsy. There is music and it really is a celebration to the forest, a sort of Thanksgiving. It's a tradition that dates back several hundreds of years ago. It's a small tradition from the people in the woods, that is hardly known. I heard from it by coincidence and it made click. On the one hand because it had to do with our new artistic direction. On the other hand because it is simply such a strong image. We wanted to acquire this image and went there. We only filmed the parade and then started betting for the tree trunk against the locals. And they realized: there are strangers that are claiming our tree! The price went higher and higher, as high as never before. But we wanted that tree and ended up getting it for 3000 francs. But that was only the beginning of the project. Because our idea wasn't to build a small bench with it or to make shingles. Or to pull it back and forth between two villages. We want to travel across the whole world with this tree. The idea is to be on every continent at least once or several times and to work with local artists on-site bases on their traditions and to work with them collaboratively. *Bloch* has become, to put it in Nicolas Bourriaud's words, a part of the "post production". So we offer something that's already there and that becomes something new. There already is a cultural product of this tradition. But by buying it and putting a concept behind it, it became an artwork by Com&Com. And that gives the whole thing a frame, stage and nucleus – a crystal core – for new participation and collaborations that have a lot to do with inter- and trans cultural exchange and dialogue. Thus something, that has potential and creates the possibility for something new. We've been at different places so far. We've gone through St. Gallen, Bern, Berlin and Karlsruhe. There were different productions at all stations in Europe. There were concerts and performances in Bern. In Berlin there was a conference and a parade to Brandenburg Gate and more performances in Berlin-Kreuzberg. From there we went to Karlsruhe where we held a conference as well. Then we went to China. Everything was shipped there and

became a part of the Shanghai Biennale 2013. We initiated projects with Chinese artists, which partly was a fashion show in which *Bloch* was used as a catwalk. There were concerts with traditional music, pop-music and there was a Chinese, a Beijing opera. Everything took place on top of, in front of and around *Bloch*. Like I said, it's not too much about an object, about a classic work of art with the pure character of an object. It's much rather about the process, about events and incidents that might disappear again. That's why we film the whole thing, so we have at least a half-decent trace. A documentation that later, when we return to the art context and art market, can count as a work of art. Or at least can be shown as such.

Ein Werk kann eigentlich alles sein. Es kann eben etwas Physisches sein, wie dieser Baumstamm oder wie Mocmoc, das auch als Skulptur da steht. Aber es können eben dann auch Prozesse sein. Und ich persönlich bin eigentlich sehr froh, dass auch die Tendenz in der Zeitgenössischen Kunst wieder ein bisschen weg vom Objekt oder vom Produkt geht und auch weg vom Programmatischen hin zum Prozessartigen, Situativen. Wenn ich von Com&Com spreche, dann haben wir eigentlich mindestens zwei, wenn nicht mehrere Werkphasen hinter uns. Und unsere frühen Werke, das heißt, die vor fünfzehn Jahren oder so. Die waren, obwohl nicht objekthaft, waren die sehr programmatisch. Die sind sehr strategisch gewesen. Die sind streng konzeptionell gewesen. Die sind dekonstruierend gewesen. Also wir haben mit Strategien irgendwie (versucht) Aufmerksamkeit zu ökonomieren. Durch Branding, Provokation, und Ironie. Und dadurch Dinge analysiert und dekonstruiert. Aber dadurch auch immer eine Distanz geschaffen. Das Konzept stand immer drüber und wir waren unangreifbar. Und dann gab es eine Phase wo wir einfach genug hatten mit diesen Dekonstruktionen, mit diesem Zweifeln und dieses Zweifeln am Zweifeln und dieses Lustigmachen und sich nicht auf etwas wirklich einlassen. Und meistens wussten wir ja schon was hinten raus kam. Und das war ein Prozess, der durchgespielt wurde und meistens hat das auch erfolgreich geklappt. Und dann gab es die Phase, wo wir uns umorientiert haben. Es war eine lange, auch schmerzhaft aber spannende Phase, die hin ging bis zur Frage, ob wir uns auflösen, ob wir den Namen ändern. Und dann haben wir Ende 2008 dieses „Postironische Manifest“ geschrieben, wo wir uns so eine Art programmatische Grundlage schufen, um uns eigentlich selbst auch diesen Wandel und diesen Wechsel auf Papier zu bringen. Oder um einfach eine guideline für uns selber zu schaffen. Zur Zeit, seit zwei Jahren schon, läuft das Projekt Bloch. Bloch basiert auf einem alten Appenzeller Volksbrauch, bei dem zwanzig Männer, den letzten im Winter gefällten Baum, ein besonders schöner, dicker Baum, den sie Bloch nennen. Bloch meint eigentlich den untersten Teil eines Baumes. Dort, wo es keine Äste gibt, also eigentlich das wertvollste, dickste, astfreie, das beste Holz. Das ist das Bloch. Und ein besonders schönes Bloch, das letzte, schlagen sie im Winter. Und diese zwanzig Männer ziehen dann diesen Baum, eine Fichte, von Dorf A Urnäsch nach Dorf B Herisau und zurück. An einem Tag. Auf dem Weg stehen dann Leute, die applaudieren. Es gibt immer Schnaps, alle werden dann immer besoffener, es gibt Musik. Also es ist eigentlich auch eine Feier und ein Dank an den Wald, insofern Erntedank. Und das ist eine lange Tradition seit hunderten von Jahren. Und es ist so ein kleiner Berglerbrauch, den man eigentlich nicht so kennt. Und als ich dann von dem gehört habe, eigentlich per Zufall. Ja dann hat es Klick gemacht. Einerseits weil das mit unserer neuen künstlerischen Ausrichtung zu tun hat. Andererseits weil es einfach so ein starkes Bild ist. Und dieses Bild wollten wir uns eigentlich aneignen und sind dann dort hin. Wir haben eigentlich nur diesen Umzug gefilmt und haben begonnen mit zu bieten gegen die Einheimischen. Und die haben dann gemerkt: Hier sind auch Fremde dabei, die jetzt unseren Baum fordern. Und der Preis ging hoch und hoch. So hoch wie noch nie. Aber wir wollten diesen Baum und haben den dann bekommen für 3.000 Franken. Und das ist erst der Beginn dieses Projektes. Weil unsere Idee ist ja nicht, dass wir auch ein Bänklein machen oder ein Schindeln. Oder auch nicht nur zwischen zwei Dörfern hin und her ziehen, sondern wir wollen jetzt mit dem Baum einmal um die ganze Welt fahren. Also die Idee ist, dass wir in jedem Kontinent einmal sind und dort vor Ort mit lokalen Kunstschaaffenden, basierend auf ihren Traditionen, mit ihnen kollaborativ tätig werden. Und da ist der Bloch eigentlich, um jetzt einen Begriff von Nicolas Bourriaud zu verwenden, einen Teil der „Postproduktion“. Also wir bieten etwas an, das es schon gibt und daraus wird jetzt etwas Neues.

Also es ist ja schon längst ein Kulturprodukt von diesem Brauch. Dadurch, dass wir es gekauft haben und in ein Konzept reingelegt haben, ist es ein Kunstwerk von Com&Com geworden. Aber das gibt den Rahmen und die Bühne und das Set und den Nukleus - ein Kristallisationskern - eben für neue Partizipationen, Kollaborationen, der sehr viel mit inter- und transkulturellem Austausch und Dialogen zu tun hat. Eben etwas, das Potential hat und eine Möglichkeit schaffen für etwas Neues. Wir sind ja jetzt schon an verschiedenen Orten gewesen. Wir sind über St. Gallen, Bern nach Berlin, Karlsruhe gegangen. An allen Stationen in Europa gab es verschiedene Produktionen. In Bern gab es Konzerte und Performance. In Berlin gab es eine Konferenz und einen Umzug zum Brandenburger Tor und in Kreuzberg gab es auch Performances. Und von da ging es dann nach Karlsruhe. Da gab es auch eine Konferenz. Dann ging es nach China. Und das Ganze wurde verschifft. Und es war dann Teil der Shanghai Biennale 2013. Da haben wir chinesischen Kunstschaaffenden Projekte initiiert. Das war einerseits eine Fashion- bzw. Modenschau. Der Bloch wurde als Catwalk benutzt. Es gab Konzerte mit traditioneller Volksmusik, mit Pop-Musik und es gab eine chinesische, eine Pekingener Oper. Alles auf und vor und um den Bloch herum. Es geht also nicht so sehr stark um ein Objekt, um ein klassisches Kunstwerk mit reinem Objektcharakter. Sondern es geht um Prozess, es geht um Events, es geht um Ereignisse, die auch verschwinden. Und deswegen filmen wir das Ganze, das wir wenigstens noch so halbwegs eine Spur haben. Eine Dokumentation, die dann später, wenn wir in den Kunstkontext und in den Kunstbetrieb zurück kehren, auch als Werk gilt. Oder einfach gezeigt werden kann.

PRODUCTION

A project or a product or an artwork can be formed or be created very differently. We don't have a studio, where we go and wait until 9 o'clock for the muse to kiss us. Instead we work at the place of production. That can be China or Romanshorn – a village near Lake Constance – it can be a gallery, a museum or a theater. We have a storage, where certain material remains, although we work more process-based. But eventually there is more and more material. Also pictures, therefore physical things too. All of that is stored there, but it is not usually the place where we work. I have a Skype-account and that is a place where I work a lot. A big fat mailbox and a phone. Communication is still very important today and I think our art and general the understanding of art is especially about communication. In the project *Postironie (Post Irony)* it was a book or with *Bloch* it was visits in this museum of folk culture or it can be a film, that remains. It can also be an invitation, a task, a competition – in *Mocmoc* it was a competition – it triggers from the inside or the outside. And if you have a task, than you think and you start searching. It is a magical moment, that suddenly appears. And if it doesn't appear, the project just isn't meant to be. And if a train starts to roll, there are deadlines and if there is a classic exhibition, there is an opening date. Or we have also made plays, then there is a premiere. By books you can take a bit more time. The more people are involved and the more the institutional vessel is involved, the less flexible you can be. And then there are projects like the *Bloch-Projekt*. We just don't know when and how it will be finished. We can only show the process and products from in between. Maybe this product will take ages or will never be finished. We don't know. It is an open project. We have created this container and sent it on a journey. We can regulate some part of it but mostly the project works within itself and not because of us. When we say we get out a record, it will be published. Then it will be pressed, just like a book is pressed and then you can only keep on per handwriting, but there are mediums and platforms like a website where you can always keep on writing. You can keep on working on sculptures. If it is a social sculpture or plastic, of course you can keep on working on it. There are different perspectives and not only the one perspective involving definition and perception. Methods and strategies can change within a project and you have to tolerate that. In the early days we could not have done that. And sometimes it is hard not to know how a project will end. In the past with projects like *Side by Side* or smaller works, mostly media artwork, it was clear to us that there would be a record or a film at the end. And it had to be shown on date xy in the gallery xy. And then it is somehow successful or

finished. There were deadlines with Mocmoc. There were milestones, an opening date, a sculpture was ordered, but we didn't foresee that there would be a referendum in the end. We couldn't know. And then you can react to it, take it into the project or leave it out. And then it went on even further. There was an invitation to Chow Chow in Dubai. We exported the entire thing, meanwhile being a real culture product, and an Arab version was created and then it went to Singapore and an Asian spin off was made. These are things, that came along with the project and you can play along or leave the game.

Ein Projekt oder ein Produkt oder ein Kunstwerk kann ganz unterschiedlich entstehen oder geboren werden. Wir haben kein Atelier, wo wir hingehen und dann um neun Uhr warten bis die Muse uns küsst, sondern wir arbeiten am Ort der Produktion. Das kann dann China sein oder das kann Romanhorns sein - ein Dorf am Bodensee - oder das kann eine Galerie, ein Museum, ein Theater usw. sein. Wir haben ein Lager, wo sich gewisses Material, auch wenn wir eher prozessartig arbeiten. Doch es gibt irgendwann immer mehr Material. Eben auch Bilder, also auch physische Sachen. Das alles lagert dort aber das ist in der Regel nicht der Ort wo wir arbeiten. Ich hab ein Skype-Account und das ist ein Ort wo ich viel arbeite. Eine dicke Mailbox und ein Telefon. Kommunikation ist heute noch immer sehr wichtig und ich denke unsere Kunst und allgemein ein Kunstverständnis geht darum, dass es auch und vor allem um Kommunikation geht. Beim Projekt „Postironie“ war es ein Buch oder bei Bloch waren es diese Besuche in diesem Volkskundemuseum oder das kann ein Film sein, der hängen bleibt. Es kann aber auch eine Einladung sein, ein Auftrag, ein Wettbewerb - bei Mocmoc war es ein Wettbewerb - also das gibt dann so einen Anstoß von Innen oder Außen. Und wenn du eine Aufgabe hast, dann überlegst du und suchst. Es ist ein magischer Moment, der plötzlich passiert. Und wenn er nicht passiert, dann sollte das Projekt nicht sein. Und wenn dann mal so ein Zug rollt, dann gibt es deadlines und wenn es eine klassische Ausstellung ist, dann gibt es ein Eröffnungsdatum oder wir haben auch schon Theaterstücke gemacht, da gibt es ein Premieredatum. Bei Büchern kann man das dann ein bisschen nach Außen zögern. Je mehr Leute involviert sind und je mehr das institutionelle Gefäß involviert ist, kann man weniger flexibel sein. Und dann gibt es Projekte wie zum Beispiel das Bloch Projekt. Da wissen wir nicht wann und wie es fertig sein wird. Und da können wir eigentlich immer nur Zwischenstände und Produkte zeigen. Vielleicht wird dieses Projekt auch ewig dauern oder nie fertig sein. Wir wissen es nicht. Es ist ein offenes Projekt. Wir haben dieses Gefäß geschaffen und schicken diesen Baum auf die Reise. Wir können den zum Teil auch mitsteuern aber dieses Projekt macht sich zum Teil selber und nicht mehr wir.

Wenn wir sagen wir bringen eine Platte raus, dann wird sie mal rauskommen. Dann wird sie gepresst, so wie ein Buch gepresst wird und dann kann man von Hand noch reinschreiben aber dann gibt es ja Gefäße und Medien wie eine Website wo man immer weiter schreiben kann. An Skulpturen kann weiter gearbeitet werden. Wenn es dann eben eine soziale Plastik oder Skulptur ist, kann man natürlich immer wieder dran weiter arbeiten. Da gibt es auch verschiedene Sichtweisen, wo es eben nicht nur die eine sehr dicke Sichtweise Definition und Sichtweise gibt. In einem Projekt können sich Methoden und Strategien wandeln und das muss man auch aushalten. Das hätten wir früher nicht gekonnt. Und das ist auch hart manchmal nicht zu wissen wie ein Projekt endet. Früher bei „Side By Side“ oder bei kleineren Arbeiten, vor allem Medienarbeit, war es klar - am Schluss muss eine Platte oder ein Film heraus kommen. Und es muss auf Datum xy in der Galerie xy stehen. Und dann ist es quasi erfolgreich oder erfüllt. Schon bei Mocmoc gab es auch deadlines. Es gibt milestones, es gibt eine Eröffnung und da wurde eine Skulptur bestellt aber das am Ende nachher eine Volksabstimmung heraus kommt, das wussten wir doch nicht. Und dann kann man darauf reagieren, indem man das ins Projekt einnimmt oder eben nicht. Dann ging es ja auch weiter. Es kam eine Einladung nach Chow Chow nach Dubai. Dann hat man das Ganze exportiert, mittlerweile als reales Kulturprodukt, und hat eine arabische Version gemacht und von dort ging es dann weiter nach Singapur und es gab eine asiatische Produktion bzw. Ableger. Das sind Dinge, die sich aus dem Projekt ergeben haben und da kann man die Bälle aufnehmen oder nicht.

MATERIAL

Material can be more or less anything. It's often stories in a broader sense. These can be invented, fictional or even real. We try to generate images with the stories. Inner and outer images. And this actually our goal, we want to create strong images. Symbols, that stand for something. So Mocmoc is a strong image, that actually stands there physically. The tree is an image that you can touch, but additionally it triggers inner images and everybody has different stories, feelings and associations with this tree. The tree is material on the one hand and a tool on the other hand, to suggest projects and images. It creates a stage, a platform to bring people together, it makes room for new projects, it brings people together, it makes dialogues and an exchange possible. The tree is a production place as well. Therefore it is a tool, a studio, a place and an executing part in the same time. Material are for sure the people we work with. The small teams but also the collaborations, the participates. Including the entire population, the society. In Romanshorn it was the village. Everybody had something to do with this Mocmoc. We had a referendum. It was part of the school. There were arguments about it. There were subsidies. So there are the people, human relations, the kids, their songs, their dreams – everything can be defined as material.

Material kann mehr oder weniger eigentlich alles sein. Bei uns sind es sehr oft Geschichten im weitesten Sinn. Das können erfundene, fiktive oder reale Geschichten sein. Mit diesen Geschichten versuchen wir Bilder zu erzeugen. Äußere wie Innere. Und das ist eigentlich dann auch das Ziel, dass wir starke Bilder kreieren wollen. Symbole, die für etwas stehen. Also Mocmoc ist ein starkes Bild, das auch physisch da steht. Der Baum ist auch ein Bild, den man anfassen kann aber er kreiert innere Bilder und jeder dockt an diesen Baumstamm andere Geschichten und Gefühle und Assoziationen an. Der Baum ist sowohl Material aber auch Werkzeug, um eben diese Prozesse und diese Bilder zu suggerieren, zu kreieren und auch Bühne und Plattform, um Projekte zu kreieren, Leute zusammen zu führen, um Dialoge zu schaffen, Austausch zu schaffen. Er ist auch ein Produktionsort. Der Baum ist in sofern Werkzeug, Atelier, Ort und ausführendes Teil in einem. Material ist im weitesten Sinn sicher auch die Menschen, mit denen wir arbeiten. Also im Kleinen die Teams aber im großen auch die Kollaborationen, die Partizipationen, bis hin zur gesamten Bevölkerung, zur Gesellschaft. In Romanshorn war es dieses Dorf. Da hatte jeder irgendwie etwas zu tun mit diesem Mocmoc. Es wurde ja auch abgestimmt. Es wurde in der Schule durchgenommen. Es wurde darüber gestritten. Es gab Subidentitäten. Insofern sind es auch die Menschen, die Beziehungen untereinander, die Kinder, ihre Lieder, ihre Träume - das kann man im weitesten Sinne als Material definieren.

MEDIUM

The medium, of course the media is part of it, generally it changes from project to project. And sometimes the context frame shifts within the project. In younger works for example in *C-Files* or *Side by side*. On the one hand the medium was film but on the other hand frames and themes were debated, like the media industry, Pop ... Hollywood was deconstructed. There were other techniques how we opposed them. So, media strategies – that was a context frame. In the project Mocmoc we had the frame of publicity, of the village, the politics, the social sculpture. And we had different frames in *Bloch* again. Here it's all more about the clash of cultures, it's about inter and trans cultural exchange and communication. Every project, once we chose one, brings its own context and media questions with itself. But it's not like that: I only work with this medium or that. That doesn't happen. Of course, it's easier for a sculptor or painter, when he says I have my studio. I have the same place to work all the time, I always paint in the same color and on the same sized canvas. I am sure, that he can achieve incredibly awesome things. But for me it would be too boring, to be honest. I need this change and sometimes a certain topic just requires a different medium. This is obvious. I believe it isn't contemporary anymore either. I don't want to attack a sculptor, absolutely

not. He is presumably happy with it, but I need this challenge and then of course I know, that I'm not the expert in a new place, with new material and a new medium. That requires me to get help. But that has something to do with my approach of working in a team willingly. In another team, not Com&Com, I work with robots, with an institute of a technical academy of robotics. We develop robots there. I don't have a clue of robots. I can't program them. I tried to program the first one. He always fell over, because he couldn't put one foot in front of the other. I need people, who know how to program this thing. But then I am an expert when it comes to images and figures and stories. And that's how a very fruitful collaboration of people comes together. Because the engineers are interested, for the robots to make humanoid movements. And I am interested to evoke feelings with robots and so we can both benefit from each other. It is a win win situation and in the end we created a product together, that neither me nor the engineer could have managed on their own. And this is what I mean when 1 and 1 adds up to three.

Das Medium, da sind die Medien natürlich Teil davon, wechselt in der Regel sehr oft. Von Projekt zu Projekt aber manchmal sogar im Projekt selber - also die Kontextrahmen. Also der Kontext wandelt sich dann. Wenn wir Früharbeiten nehmen wie „C-Files“ oder „Side Bye Side“. Das waren einerseits filmische Arbeiten aber andererseits wurden da Rahmen und Themen verhandelt wie die Medienindustrie, Pop, Hollywood wurde dekonstruiert. Es gab andere Techniken, wie wir denen entgegen traten. Also Medienstrategien, das war so ein Kontextrahmen. Bei „Mocmoc“ ist das der Rahmen der Öffentlichkeit, eines Großdorfes, der Politik, der sozialen Plastik. Und beim „Bloch“ sind das wieder Andere. Das geht es mehr um diesen Clash der Kulturen, um inter- und transkulturelle Austausch und Dialoge. Jedes Projekt, wenn wir uns für ein Projekt entscheiden, bringt eigentlich diese Kontext- und Mediumfrage selber in sich mit. Also es ist nicht so: Ich arbeite nur mit diesem Medium und in diesen Medien. Das gibt es eigentlich so nicht. Das hat natürlich ein „plastischer Maler“ einfacher, wenn er sagt: Ja, ich habe mein Atelier. Ich habe immer den selben Ort, ich male immer auf dieselben Formate mit derselben Farbe. Der kann da sicher wahnsinnig Tolles erreichen. Für mich wäre es ehrlich gesagt zu langweilig. Ich brauche einerseits diesen Wandel und manchmal erfordert einfach ein Thema ein anderes Medium. Das ist ganz klar. Ich glaube es ist auch nicht mehr zeitgemäß. Ich will einen Steinbildhauer nicht angreifen. Überhaupt nicht. Der ist vermutlich glücklich damit. Aber ich brauche diese challenge und ich weiß dann auch, dass ich dann nicht Profi bin am neuen Ort und im neuen Material und im neuen Medium. Das bedingt dann auch, dass ich mir so oder so quasi Hilfe hole. Aber das hat dann auch wieder etwas mit unserem Arbeitsansatz zu tun, dass ich gerne im Team arbeite. In einem anderen Team, jetzt nicht Com&Com, da arbeite ich mit Robotern, mit einem Institut einer technischen Hochschule für Robotik zusammen. Und da entwickeln wir Roboter. Ich habe keine Ahnung von Robotern. Ich kann die nicht programmieren. Den ersten habe ich mal versucht selbst zu programmieren. Der ist immer umgefallen, weil er einfach keinen Fuß vor den anderen gebracht hat. Da brauche ich einfach Leute, die wissen, wie man so ein Teil programmiert. Und ich bin dann aber der Profi, wenn es darum geht die Bilder oder die Figuren und die Geschichten zu inszenieren. Und so gibt es eine sehr fruchtbare Kollaboration von Leuten. Also die Techniker sind interessiert möglichst humanoide Bewegungen zu machen, weil sie Roboter humanoide werden lassen wollen. Und ich bin interessiert mit Robotern irgendwie menschliche Gefühle zu evozieren. Und so können beide davon profitieren. Es ist eine winwin-Situation, wo wir am Schluss ein Produkt schaffen können, das ich alleine und alleine auch der Techniker nie hätte schaffen können. Und das meine ich mit 1+1=3.

PROCESS

Maybe I can explain this with the example *Bloch*. That *Bloch* creates us and it's not us creating the *Bloch*-Project. *Bloch* slows down really fast. Because if you travel with two tons – it is a pain in the ass. There are problems everywhere. As soon as you reach another border, there are different rules. The goods have to be declared differently, *Bloch* has to be skinned, because there could be bugs

inside of it. In this country he has to be gassed up to 95 degrees. In the other country he has to be heated up. In Australia you will never get in. And then, in the end you can throw the plans away, that you have had before. In our early projects and we knew on which day xy we would shoot, we would cast dancers, the following days we would cut and then the disk is on the shelf, it is sold, then we are in the hit parade and finally there is an exhibition opening. But today, we don't know anything. It is an open process with lots of questions and then you have to recognize the signs of the time and decide to go through the left door or you try to do something different. There used to be a clear scheduling and a strategy. Today, there is a strategy, but this strategy changes every other day, or has to be changed because of new inputs or invitations. If we work together with people who say: Yes, I would like to paint the Bloch. Then we say: Of course, why not? Or I want to build a boat of it, well maybe he will build a boat. But that wasn't planned and we cannot know what will happen. In a way these open artworks or open processes can be very productive. You just have to let it happen, you have to participate. And in the past it would not have been possible for me, to work like that. Today I am calmer and curious, because I am not focused on the result and on objects anymore. The process is more important to me now and I like to engage into new things, not knowing what will happen in the end. Of course, when we have deadlines and invitations, there has to be something there, but eventually you can present a part of the process or the unfinished artwork. I am more and more eager to ask questions, where I don't know the answers and maybe I will never get an answer.

Ich kann das vielleicht am Beispiel Bloch kurz erläutern mit der Tatsache, dass eigentlich der Bloch uns macht und nicht wir das Bloch-Projekt machen. Also Bloch entschleunigt extrem. Weil mit zwei Tonnen zu reisen ist ein bisschen salopp gesagt: pain in the ass. Es gibt nur Probleme. Sobald du an eine Grenze kommst, herrschen andere Regeln. Das Gefährt wo der Bloch drauf ist muss anders verzollt werden. Der Bloch muss geschält werden, weil er irgendwie Schädlinge drin hat. Bei diesem Land muss er begast werden auf 95 Prozent oder Grad. Bei einem anderen Land muss er erhitzt werden. In Australien kommst du gar nicht rein. Und dann kannst du deine Pläne, die du mal hattest, einfach mal rauchen. Früher hatten wir Projekte wo wir wussten an Tag xy drehen wir ein Video, haben Tänzer xy gecastet, an folgenden Tagen wird geschnitten, dann kommt die CD ins Regal, dann wird sie gekauft, dann sind wir der Hitparade und dann ist die Ausstellungseröffnung. Heute wissen wir das nicht. Es ist ein offener Prozess mit vielen Fragezeichen und dann muss man die Zeichen der Zeit entweder erkennen und sagen wir gehen mal die linke Tür rein oder nehmen jetzt das zum Anlass etwas zu versuchen. Früher gab es eine klare Planung und eine Strategie. Heute gibt es auch eine Strategie aber die wird eigentlich fast täglich gewechselt oder muss gewechselt werden durch Inputs aber auch durch Einladungen von Außen. Wenn wir mit Leuten zusammen arbeiten, die sagen: Ja ich möchte gerne den Bloch anmalen. Dann sagen wir: Ja wieso nicht? Oder ich möchte ein Boot draus bauen, dann baut er vielleicht ein Boot draus. Das war aber nicht geplant und wir können nicht wissen was passiert. Insofern sind das offene Werke aber auch offene Prozesse, die durchaus produktiv sein können. Man muss sie zu lassen, man muss es aushalten. Und früher hätte ich das nicht gekonnt. Heute bin ich einerseits ruhiger aber andererseits auch neugieriger, weil ich nicht mehr so resultat- und objektfixiert bin, sondern A der Prozess wichtiger ist und B ich mich einfach auf Neues einlassen will, wo ich nicht weiß was hinterher heraus kommt. Aber natürlich, wenn wir deadlines haben und Einladungen haben, muss irgendetwas da sein, aber man kann ja auch einen Zwischenstand oder einen Prozess zeigen. Ich bin immer mehr interessiert Fragen zu stellen, wo ich die Antwort nicht schon weiß und vielleicht auch nie eine Antwort kriege.

PRESENTATION

The Audience is often very important to us. It is integrated in different ways. There are classical exhibitions. During the opening hours you go into the museum and you can see pictures or watch videos in galleries. You can buy something or not. You can consume it, appreciate it or dislike it, you

can enrich yourself or get angry and you can leave. We also made theatre plays. There you have an audience that buys tickets and watches the play from 8 till 10 and goes home after. Then there are participatory structures. Some are intended and some unintended. Let`s take *Mocmoc* as an example: A whole population is involved. With a referendum, with their kids, who learn about it in school and perform a play. Once we get the kids, we have already won half the battle. And this is the reason why we developed *Mocmoc* together with the kids. On the basis of these manga figures, that we know from Asian countries. There is a bit of Disney in it and of course the Japanese manga culture. And certain parents from the left wing hated it of course, but the kids loved it! So we created this figure together, so that it would work out for them. With the kids as a partner. And those are strict partners. They can be very brutal. And from there we moved forward. The audience became a public audience and a media audience very quickly. With *Bloch* it's a different audience. It's funny for a lot of people, if two fellows with a tree trunk say: this is art. But they belong to our audience as well. The place, where art happens, in the production and presentation, changes from project to project. There are projects that are produced for the inner art market. Generally there is an exhibition in a gallery. You can buy something there – in a museum, an art gallery. There is an opening and closing date, there is a set up and a dismantling and in between something is presented. It can be the same thing every time, or it can change. When we exhibit in a gallery, there are some classic pictures, that are sold in order to finance our other projects, which swallow money. A project like *Bloch* is a real money-demolishing-machine. A transport from here (Germany) to China costs about 15.000 Euros. And NOBODY pays that for us. There are some sponsors and cultural institutes, that help, but we have to get the money from somewhere else. And that's what we do, when we serve the classical art market. We try not to sell our souls there, as to say, we would not do it without the money. But there is an inner necessity of course, because we need the money. But we try to produce something that is meaningful, that makes us happy and something that we, ourselves, would hang on our walls. And then there are things, that take place outside of this art market context. For example when we drive into a Native American reserve. Maybe we take part in a festival. This does not have a lot to do with contemporary art. We will get in contact with flute carvers and dream tellers and shamans. That also does not have a lot to do with contemporary art. We bring it back. And this is under certain circumstances interesting for them, because they have a platform for their projects. Then there are processes or projects that run process-based in the museum. Before we started with *Bloch*, we worked with trees. Already in the post-ironic phase. And there we made two tree artworks. The first tree was an apple tree, that we dug out. Entirely, with all the roots. This is a long process. Our aim was to see: what is beneath it? So something quite obvious. A tree, we see everyday, when we go outside. But to have a look: What is beneath? The roots. To explore the roots of the tree, but also our own roots. And then we presented it as a natural *ready made* in the white cube. And we could have left it there, as a *ready made* or a sculpture. But then we said: okay, now we have to move on to the next stage. Now we start to work with this tree. And then we cut it during a performance into small pieces and gave them to the audience. Every piece had a number and left the museum, came into a new circle. And one of the collectors told me, that she had set her piece on fire. And another one told me: Yea, my dog plays with it. So it's totally irrelevant. This tree or the pieces of this tree simply have a new life now.

Audience, also Publikum, ist bei uns sehr oft sehr wichtig. Also es wird verschieden integriert. Es gibt klassische Ausstellungen: Zu Öffnungszeiten geht man ins Museum und in Galerien kann man Bilder oder Videos angucken, kann etwas kaufen oder nicht, kann das konsumieren, gut finden oder schlecht finden, sich bereichern oder wütend werden und wieder gehen. Wir haben ja auch Theaterstücke gemacht, da gibt es eben das Publikum, das sich Karten für ein Stück kauft und das es sich anguckt von 20 bis 22Uhr und nach Hause geht. Dann gibt es partizipative Strukturen. Gewollte und ungewollte. Bei „Mocmoc“ zum Beispiel. Da wird eine Bevölkerung eingebunden. Via eine Abstimmung, via ihre Kinder, die das in der Schule durchnehmen, die ein Theater aufführen. Wenn wir die Kinder haben, ist das die halbe Miete. Und deswegen haben wir dann auch mit den Kindern zusammen „Mocmoc“ entwickelt. Auf Basis dieser Mangafiguren, wie wir sie kennen auch aus dem

asiatischen Raum. Da schwingt Disney mit, da schwingt natürlich irgendwie japanische Mangakultur mit. Und das war natürlich für gewisse linke Eltern irgendwie ein Grauen aber die Kinder haben es geliebt. Wir haben also diese Figur mit ihnen entwickelt, dass sie für sie funktioniert. Mit ihnen als Partner. Und das sind strenge Partner. Die können auch ganz brutal sein. Und von da sind wir dann weiter gegangen. Dann wurde das Publikum sehr schnell auch ein öffentliches Publikum und ein Medienpublikum. Bei „Bloch“ ist das wieder ein anderes Publikum. Ist manchmal auch komisch für viele Leute, wenn da zwei Jungs mit einem Baumstamm kommen und sagen: das ist Kunst. Aber sie sind dann unser Publikum. Also sowohl in der Produktion wie auch in der Präsentation, vielleicht auch in der Rezeption: der Ort ändert sich von Projekt zu Projekt. Es gibt Projekte, die sind für den inneren Kunstbetrieb, auch Kunstmarkt, konzipiert. Da gibt es dann in der Regel eine Ausstellung in einer Galerie. Da kann man dann etwas kaufen. In einem Museum, in einer Kunsthalle, da gibt es einen Eröffnungstermin, da gibt es einen Endtermin, da gibt es einen Aufbau und einen Aufbau und da zwischen wird etwas gezeigt. Das kann immer das Selbe sein. Das kann sich aber auch verändern. Wenn wir in einer Galerie ausstellen, dann sind das zum Teil klassische Bilder, die verkauft werden, um unsere anderen Projekte quer zu finanzieren, die eben nur Geld verschlucken. Also ein Projekt wie „Bloch“ ist eigentlich eine gigantische Geldvernichtungsmaschine. Also ein Transport von hier (Deutschland) nach China braucht einfach mal 15.000€ oder so? Und das zahlt uns niemand. Also zum Teil sind das irgendwelche Sponsoren oder Kulturinstitutionen, die mithelfen aber wir müssen das Geld auch anderswo reinholen. Und das machen wir, indem wir manchmal klassisch den Kunstmarkt bedienen. Wir versuchen auch dort nicht nur uns zu verkaufen im Sinn von: Wir würden es nicht machen ohne Geld. Eine innere Notwendigkeit ist es natürlich, weil wir Geld brauchen aber wir versuchen auch da etwas Sinnvolles, das uns Freunde macht und das wir uns auch selber an die Wand hängen würden, zu produzieren. Und dann gibt es die Dinge, die ganz außerhalb dieses Kontextes Kunstbetrieb, oder im weitesten Sinne außerhalb, laufen. Beispielsweise, wenn wir in ein Indianer-Reservat fahren. Vielleicht nehmen wir dort an einem Festival Teil für Fiedler. Das hat per se wenig mit Zeitgenössischer Kunst zu tun. Wir werden da mit Flötenschnitzern und Traumerzählern und Schamanen zu tun haben. Das hat auch nicht so wahnsinnig viel mit dem Zeitgenössischen Kunstbetrieb zu tun. Wir bringen es dann wieder zurück. Und das ist dann auch für sie unter Umständen spannend, dass sie dann eine Plattform haben für ihre Projekte. Dann gibt es durchaus Prozesse bzw. Projekte, die im Museum prozessual ablaufen. Bevor wir „Bloch“ gemacht haben, haben wir begonnen mit Bäumen zu arbeiten. Schon in der Postironischen Phase. Und da haben wir zwei Baumarbeiten gemacht. Beim ersten Baum haben wir einen Apfelbaum ausgegraben. Mit samt allen Wurzeln. Das ist ein langer Prozess. Unser Ziel war da eigentlich zu sehen: Was liegt drunter? Also etwas ganz Naheliegendes. Ein Baum, den wir jeden Tag sehen, wenn wir raus sehen. Aber mal zu sehen: Was ist drunter? Also auch die Wurzeln. Unsere Wurzeln aber auch die Wurzeln des Baumes erforschen. Und das haben wir dann als quasi natural Readymade in den White Cube gestellt und das hätten wir auch so stehen lassen können als Fanal als Skulptur, als Readymade. Und dann haben wir aber gesagt: Okay, jetzt kommt der nächste Schritt. Jetzt arbeiten wir mit diesem Baum. Und wir haben dann in einer Schlussperformance diesen Baum rituell zersägt und haben das ans Publikum verteilt in kleinen Stücken. Jedes Stück hatte eine Nummerplakette und hat dann so den Museumsraum verlassen, ist dann wieder in einen weiteren Zyklus reingegangen. Und eine Sammlerin, die hat mir dann erzählt: Jaa, ich hab mein Stück verfeuert. Und eine andere hat gesagt: Jaa, mein Hund spielt damit. Also das ist völlig egal. Dieser Baum oder Stücke dieses Baums haben jetzt einfach wieder ein anderes Leben.

INTENTION

It is not my intention to define art in a new way, as to say, invent art again. Like the avantgarde wanted to. Smash everything, make everything new. But what I meant with the avantgarde is that I want to unsettle art. In both ways, large and small. I have this wish to shatter certainty with art. In the early works, where we reconstructed and treated things with irony and satirized things, we had a

different intention with our art. Maybe we wanted to illuminate, but we deconstructed systems and obviously made fun of things. Be it the media industry, the advertising, the art system – we made fun of a lot of people, obviously. Today we have a different approach. Today we want to approach things. In both phases it's all about the debate, experiencing dialogues, discussions, communication. This also appears in our name: *Com&Com*. Personally I think art should be free of any purpose. The only purpose of art should be the maintenance of intellectual freedom. And it should be an occasion for communication and it should create communication. I think this is my destination... of my art. The intention is not as much to create beautiful objects, but to create triggers, to discuss what art could be. In the sense of, what can art provoke? And I have this quote from Jeremy Deller, that I fully support. He says: "I went from being an artist that makes things to being an artist that makes things happen." And this is how I see myself, too. We don't simply create a thing with *Bloch*, on the contrary, this thing triggers new things. It's a container of potential, of opportunities to bring people together, to make discussions and dialogues possible. There can be a message bound to it, not in a missionary sense, but rather in a way that it reflects, like a mirror or it's a stain on the audience or the consumer of my projects. To tell you to be curious and walk through life with open eyes and that there can exist a door behind a wall, that nobody noticed. Because you need a different angle or a different exposure to light and then the door is revealed. And there can be a new world behind that door. If only somebody can find that door, that looks just like any other door. The destination is reached by the things discussed in the debate. For me it's about creating pictures, objects and projects, that don't only refer to the past, but to the actual moment – in form and content, and who have a certain authority that can even outrun the present moment. Of course this is always a wish. That they have the ability to be meaningful, to be an analyses of the present and on top of that have mass appeal. All of that combined. That would be an ultimate artwork or art project for me. And this is why we create –I use a term from Beat Wyss here– dilettante laboratories from time to time, as in *Bloch*, which is senseless within itself. The whole thing is senseless, but in an own way he is self contained and in the terms of Kant: purposeful without purpose. And yes, this get's right down to the heart of it.

*Also es ist nicht mein Ziel die Kunst neu zu definieren im Sinne von komplett neu zu erfinden. So wie das die Avantgarde wollte. Alles zertrümmern, alles neu machen. Aber was ich mit der Avantgarde gemein habe ist, ich möchte Kunst erschüttern. Im Kleinen wie im Großen. Ich habe diesen Wunsch Gewissheiten zu erschüttern mit der Kunst. Früher, im Frühwerk, wo wir noch rekonstruiert und ironisiert und persifliert haben, da hatten wir vermutlich ein anderes Ziel mit unserer Kunst. Da wollten wir vielleicht sogar aufklären aber wir haben Systeme dekonstruiert und offen gelegt, uns natürlich auch lustig gemacht. Sei es die Medienindustrie, sei es die Werbung, sei es auch das Kunstsystem gewesen - ganz klar, wir haben vielen an's Bein gepisst. Heute haben wir einen anderen Ansatz. Heute wollen wir auf die Dinge zu gehen. Bei beiden Phasen geht es aber um Debatte, um Dialoge um Diskussion, um Kommunikation eben. Das tragen wir auch in unserem Namen drin: *Com&Com*. Persönlich glaube ich eigentlich, dass Kunst per se zweckfrei sein soll. Also der einzige Zweck soll glaube ich wirklich sein, dass es eine Aufrechterhaltung der geistigen Freiheit ist und dass es Anlass zur Kommunikation und Herstellung von Kommunikation sein soll. Das ist glaube ich das Ziel. Meiner Kunst. Also Ziel ist nicht so sehr schöne Objekte zu schaffen, sondern Ziel ist für mich eher trigger zu schaffen, um darüber zu diskutieren was Kunst sein könnte im Sinne von: Was kann Kunst auslösen? Und ich habe auch dieses Zitat hier von Jeremy Deller, was ich eins zu eins unterschreiben könnte. Er sagt: „I went from being an artist that makes things to being an artist that makes things happen.“ Und so sehe ich mich eigentlich auch. Dass wir mit „Bloch“ zum Beispiel nicht nur ein Ding machen, sondern mit diesem Ding können Dinge gemacht werden oder angestoßen werden. Ein Potenzial-, ein Möglichkeitsgefäß, um Leute zusammen zu bringen, um Diskussionen und Dialoge überhaupt möglich zu machen. Damit können Botschaften verbunden sein aber nicht im strengen missionarischen Sinn, sondern mehr als Spiegel oder dass es abfärben kann auf ein Publikum oder einen Konsumenten meiner Projekte. Dass man neugierig sein soll, dass man mit offenen Augen durch das Leben gehen soll und dass eben hinter einer Wand sehr oft auch*

eine Tür sein kann, die man vielleicht nur nicht gesehen hat. Und weil wir jetzt einen anderen Winkel oder Lichteinfall brauchen und dann sieht man die Tür. Und hinter der Tür kann eine neue Welt sein. Wenn nur jemand diese Tür, die für jeden wieder eine andere ist, erfinden kann, durch das, was ich zur Debatte stelle, dann ist das Ziel eigentlich erreicht. Es geht mir darum Bilder, Objekte und Projekte zu schaffen, die nicht nur in die Vergangenheit verweisen, sondern im Moment - formal wie inhaltlich auf der Höhe der Zeit - im Moment sind, die eine gewisse Autorität haben, die über den Moment dann auch heraus ragen können. Das ist natürlich immer ein Wunsch. Dass die dann die Fähigkeit haben, Sinnhaftigkeit und Gegenwartsanalyse und vielleicht on top noch Massenappeal zu haben und in sich vereinen. Das wäre dann für mich das non plus ultra für ein gelungenes Kunstwerk oder Kunstprojekt. Und deswegen - und da verwende ich einen Begriff von Beat Wyss - schaffen wir manchmal auch dilettantische Laboratorien, wie eben diesen „Bloch“, der in sich sinnlos ist. Das Ganze ist eigentlich sinnlos aber in seiner Art ist er abgeschlossen und ganz im Sinne von Kant: zweckhaft ohne Zweck. Und ja, das bringt es auf den Punkt.

METHOD

For me, or rather for us – I'm talking about *Bloch* here, motors are very often strategies and ten years ago we had a very different set of strategies. In the early days these were strategies like attention economy, as in branding, provocation or irony. Everything had something to do with deconstruction, with distance and people from the outside. Strategies were seduction, manipulation. Today we are more open and affirmative. That could also be a strategy. To deny to know the outcome. It could also be a strategy to have a setting and to adjust it again and again and to go to the right and the left. You have to endure the openness. You have to be curious. You can create tools to invite. This can also be a new method or strategy. To let people continue to work on the material. To kick the ball into the game and see what happens. Will the ball shrink or grow? We get new income, when we invite people, curate and post produce. This is another concept, method or strategy within the project. Another method, in the past and the present, is to make systems clash together. On the one side we don't really understand them. We bring things together that don't actually belong together. In the best case we let these systems dance and see what happens. And then we distillate a film or a book or a product in the end or we just let the process speak for itself. The beginning is conceptual and then it's a reaction. We rarely stood there with a white piece of paper and watched the line lead somewhere. We usually set some conceptual and strategic frames. For example: We want a hit parade and how do we get there now? We need a Co-Star, a professional video, a sound that is similar to the sound of hits and then we fulfill these propositions – self-fulfilling prophecy. With *Bloch* we can say that it will be that. It is an art work or a cultural work of art already and we set it on tour and see what happens. What the outcome is, what we can extract, where it will lead us. There is a frame that says, it will travel around the world, it will clash with different cultures or expand. But that's it then! What the content is, what actually happens is out of our hands. Something, that could link the early, more deconstructive art works, with the present, more affirmative and open works, could be, that we make propositions which transform fictitious, non existent ideas, claims and inventions into a reality. In the early days we said: *We are pop stars and this is our new hit and we are friends of Dieter Meier and we are in the hit parade and we made it into the hit parade*. Project done. Succeeded. Good bye. But it was never the aim to become real pop stars. It's the same with *C-Files*. We assume there is this gigantic Hollywood movie. We play the leading parts. It's an entanglement between the foundation story and *X-Files* and a bit of fantasy is shuffled into it, paranormal, hoho! Everybody believed it. They still believe it, years later, people want to see the movie. Succeeded. A strong image is created by tools of course and with the languages of marketing aesthetics and strategies. Succeeded. Check. It's more complex and sensitive with *Mocmoc*. This proposition, that there is this legend. It was invented. It is filled up with an existent identity. There were fierce debates and the core of discussions like these, are always about identity. So this identity construction, created by a proposition, a settlement, worked and it eventually was

globalized, exported, re-imported. It worked. Check. Of course it works pretty similar with *Bloch*. Although we did not really invent *Bloch*. That is inevitable. *Bloch* exists. This tradition, this ancient customs finds its place in a small village in Appenzell. And it's not our aim to globalize this tradition as a cultural production like *Cats*, which is played in London, Singapore and New York, always the same, simply a performance. That is not our aim. We say: Okay, this is a start. We tell the tale, bring this tree as an optimistic trigger, which provokes images to people. An Indian told me he sees a funeral procession. We did not see that in Appenzell. And the Native American says: This is a holy tree. And the third one wants to dance on it. Everybody has a different approach and different images and cultural associations with this tree. It is a very simple image and we travel with it. And of course, we tell the tale of *Bloch* and the primary story, but we say: *There he is. Something new can happen now.*

Bei mir oder uns, also ich rede jetzt von Com&Com, sind Motoren sehr oft Strategien und vor zehn Jahren im Frühwerk war das noch ein ganz anderes Set von Strategien wie heute. Früher waren das Strategien wie Aufmerksamkeitsökonomie, wie Branding, wie Provokation, wie Ironie. Alles hat quasi mit Dekonstruktion, mit Distanznahme, mit Außenstehen zu tun. Strategien waren Verführungen, war Manipulation. Heute sind wir da viel affirmativer und offener unterwegs. Was auch eine Strategie sein kann. Dass man sagt, man weiß nicht was hinten raus kommt. Es kann auch eine Strategie sein, eine Setzung zu machen und immer wieder justieren und links und rechts gehen. Das Offensein muss man aushalten. Man muss neugierig sein. Man kann dann eben auch tools bauen, indem dass man einlädt. Das ist dann auch wieder eine Methode oder eine Strategie. Dass man Leute Material weiter bearbeiten lässt. Dass man eben nur mal einen Ball ins Spiel gibt und mal guckt was für einen Weg nimmt der Ball. Schmilzt er oder wird er größer? Indem, dass wir solche Gefäße schaffen und Leute einladen, kuratieren, postproduzieren. Kommt automatisch etwas Neues rein. Das ist in sich auch wieder ein Konzept, eine Strategie oder eben eine Methode. Früher, aber vor allem heute, ist eine Methode auch, dass wir Systeme clashen lassen. Also einerseits verstehen wir sie selbst nicht wirklich. Wir bringen Dinge zusammen, die per se vielleicht nicht zusammen gehören. Lassen dann im besten Fall diese Systeme tanzen und sehen was rauskommt. Und destillieren dann entweder einen Film oder ein Buch oder ein Produkt raus oder lassen nur den Prozess für sich sprechen. Der Anfang ist konzeptionell und dann ist es Reaktion. Wir sind sehr selten eigentlich daran gegangen mit einem weißen Papier da zu stehen und dann mal gucken wo die Linie hinführt. Also wir haben immer irgendwelche konzeptionellen und mitunter auch strategischen Rahmungen gesetzt. Sei das: Wir wollen in die Hitparade und wie machen wir das jetzt, dass wir dort hin kommen? Also wir brauchen einen Co-Star, wir brauchen ein professionelles Video, wir brauchen einen Sound, der eben so tönt, wie das jetzt in der Hitparade klingt und haben dann diese Behauptung gefüllt - self-fulfilling prophecy. Bei „Bloch“ können wir lange behaupten, dass es das wird. Es ist ja schon ein Kunstwerk oder ein Kultwerk und wir lassen es touren und gucken was rauskommt, was wir rausziehen können, wohin es uns auch führt. Es gibt einen Rahmen wo wir sagen, wir lassen es um die Welt gehen, wir lassen es in die verschiedenen Kulturen clashen oder aufgehen. Aber das wars dann! Was der Inhalt ist, was passiert, das ist größtenteils außerhalb unseren Händen. Etwas, was vielleicht die früheren, doch eher dekonstruierenden Arbeiten und die heutigen, mehr affirmativen, offenen Arbeiten verbinden könnte, ist dass wir Setzungen, Behauptungen machen, die zum Teil aus fiktiven, nicht existenten Ideen, Behauptungen, Erfindungen eine Realität werden lassen. Früher war das so, dass wir gesagt haben: Wir sind Popstars und das ist unser neuer Hit und wir sind Freunde von Dieter Meier und wir sind in der Hitparade und wir kamen in die Hitparade. Projekt fertig. Gelungen. Tschüss. Also es war nie das Ziel, dass wir Popstar werden. Das Selbe eigentlich mit C-Files. Wir behaupten es gibt diesen riesigen Hollywood Film. Wir spielen die Hauptrolle. Es ist eine Verschränkung zwischen der Gründungsgeschichte und X-Files und ein bisschen fantasy kommt mit rein, paranormal, hoho! Alle glauben es. Immer noch, Jahre später, wollten Leute den Film sehen. Erfolgreich. Also ein starkes Image kreiert natürlich mit den tools und den Sprachen einer Marketingästhetik und -strategie. Erfolgreich. Check. Bei Mocmoc ein bisschen vielschichtiger, vielleicht auch sensibler. Dann die Behauptung es gibt diese Legende. Man hat sie gefunden und

füllt sie mit gelebter Identität. Es wurde heftig darüber diskutiert und eigentlich im Kern, wenn um etwas gestritten wird, dann geht es immer um Identität. Also diese Identitätskonstruktion durch eine Behauptung, durch eine Setzung hat funktioniert und ist dann eben auch globalisiert, exportiert, re-importiert worden. Ist aufgegangen. Check. Natürlich funktioniert es insofern bei „Bloch“ ähnlich. Da haben wir „Bloch“ eigentlich nicht erfunden. Das ist wirklich bestehend: „Bloch“ gibt es. Diese Tradition, diesen Brauchtum gibt es in diesem kleinen Dorf in Appenzell. Und da ist es nicht unser Ziel, dass wir jetzt diesen Brauch globalisieren und eins zu eins wie eine Kulturproduktion wie Cats, das in London, in Singapur und in New York genau gleich gespielt bzw. aufgeführt wird. Das ist nicht unser Ziel. Also wir sagen: Okay, das ist ein Anfang. Wir erzählen zwar die Geschichte, bringen als optischen trigger diesen Baum mit, wo jeder seine Bilder drin sieht. Ein Inder hat mir erzählt, der sieht gerade einen Totenzug. Das haben die in Appenzell nicht gesehen. Und der Indianer sagt: Das ist ein heiliger Baum. Und der dritte will irgendwie drauf tanzen. Also jeder hat ganz verschiedene Herangehensweisen und Bilder und kulturelle Assoziationen mit einem Baum. Es ist ein sehr einfaches Bild und mit dem reisen wir. Und natürlich erzählen wir einerseits die Geschichte vom „Bloch“ und die Urgeschichte aber wir sagen: Er ist da. Darauf kann jetzt Neues passieren.

ART

What is art? That is of course an unfeasible question, but that's the reason why it's a justified and an interesting question. Just yesterday we discussed this with students of mine in the introductory course of *Intermedia* and we tried to develop a definition. And what we have developed as a definition or an attempt is: *Art happens, when somebody forms any material to a conscious statement*. So: Art happens. It has to be made, whatever. In a form of action or transmission. If *somebody*, this is generally a human being, it's a group, it's an authorship. There has to be an originator. So, art happens, when somebody forms any material (...). *Material* can be anything. Material can be physical. It can be something not artificial, it can be a thought. So (...), when any material is formed into a conscious statement (...). So it has to have an intention, an aim in the widest sense. It has to be volitional. It cannot be a coincidence. And a conscious statement is, when it's a settlement. It can be physical or it can be ephemeral. And the formation shows, that it's a cultural product in the widest sense. For now, I would keep this as an art definition. For me, too.

And I think personally, that art should not have any purpose, and that it should be autonomous. That it serves as a medium to maintain intellectual freedom and triggers communication. And this can be aesthetic experiences, this can be art works – it can receive a body. But it doesn't have to. It can be any form of perception.

Was Kunst ist, das ist natürlich eine unmögliche Frage aber genau deswegen eine berechtigte und eine interessante Frage. Gerade gestern mit meinen Studenten in der Einführungsvorlesung von Intermedia haben wir über genau das diskutiert und versucht eine Arbeitsdefinition zu entwickeln. Und das, was wir dann am Schluss als Arbeitsdefinition oder Versuch entwickelt haben heißt: Kunst geschieht, wenn jemand irgendwelches Material zu einem bewussten Statement formt (Johannes M. Hedinger 2013). Also: Kunst geschieht. Es muss gemacht werden, wie auch immer. Eine Form von Aktion oder Sendung. Wenn jemand, das ist dann ein Mensch in der Regel, also es ist eine Gruppe, es ist eine Autorenschaft. Es muss irgendeinen Absender geben. Also „Kunst geschieht, wenn jemand irgendwelches Material [...]“ (ebd.). Material kann auch alles sein. Also Material kann physisch sein. Es kann etwas Außerkünstliches sein, es kann etwas Ephemeres sein, es kann ein Gedanke sein. Also „wenn irgendwelches Material zu einem bewussten Statement geformt wird“ (ebd.). Also muss eine Intention haben, ein Ziel im weitesten Sinn. Es muss gewollt sein. Es kann kein Zufall sein. Und „ein bewussten Statement“ (ebd.) ist, dass es eine Setzung ist. Das kann physisch sein, das kann aber auch ein ephemeres Werk sein. Und die „Formung“ (ebd.) zeigt noch mal, dass es ein Kulturprodukt im weitesten Sinn ist. Für heute würde ich das jetzt als Kunstdefinition mal stehen lassen. Für mich auch. Und ich persönlich finde, dass Kunst per se zweckfrei sein soll, dass es

autonom sein soll, dass es dazu dient die Aufrechterhaltung der geistigen Freiheit und Mittel zur Kommunikation sein soll. Und das können ästhetische Erfahrungen sein, das können Kunstwerke sein, Körperlichkeiten bekommen. Aber es muss nicht. Es kann auch eine Form von Erkenntnis sein.

BIO *

*1971, born in St.Gallen, is an artist, curator, publisher and lecturer living and working in Zurich and New York. Hedinger is founding member of the artist group Com&Com and had solo shows at, among other, Kunstwerke Berlin, Kunsthaus Zurich, Centre Pasquart Biel. His work has been included in numerous international exhibitions, including the Venice Biennale (2001), Shanghai Biennale (2012), Moscow Biennale (2010), Singapore Biennale (2006), Sharjah Biennale (2005). He taught internationally, currently at Zurich University of the Arts and University of Cologne. In 2014 he co-founded „Methods of Art“, an artist video interview archive and in 2013 „What’s Next?“ and a series of anthologies on particular themes and practices in contemporary art.

WEB: www.johanneshedinger.com, www.whatsnext.net, www.com-com.ch

Credits:

The interview was conducted on October 2013 at the artist's office in Cologne.

Interviewed by: Konstanze Schütze

Filmed and recorded by: Sandra Korintenberg, Paul Barsch

Edited by: Paul Barsch

Transcript by: Lea Hoßbach

Translated by: Lisa James, Clara Dorn

Produced by: University of Cologne