

Beschreibung und Konzeption
You&Me-isms

Boris Petrovsky
2010/2011



“In Wirklichkeit ist jeder Leser, wenn er liest, ein Leser nur seiner selbst. Das Werk des Schriftstellers ist dabei lediglich eine Art von optischem Instrument, das der Autor dem Leser reicht, damit er erkennen möge, was er in sich selbst vielleicht sonst nicht hätte erschauen können. Dass der Leser das, was das Buch aussagt, in sich selber erkennt, ist der Beweis für die Wahrheit eben dieses Buches und umgekehrt“.
(Marcel Proust, *Auf der Suche nach der verlorenen Zeit 7: Die wiedergefundene Zeit*. 1927)

Die im Text im Plural genannten Beobachter, Betrachter, Besucher, Rezipienten, User und Verfasser sind für alle Geschlechter gemeint.

Inhaltsverzeichnis

You&Me-isms.....	3
Vorstellungsraum.....	3
Leuchtzeichen-Matrix und Schnittstellen.....	3
Zeichenvorrat.....	3
User-Eingabeterminal.....	4
Reply.....	4
Inkorporationen.....	4
Archiv der Botschaften und Webseite.....	4
Matrix.....	5
Kontingenz und Nicht-Linearität.....	5
Schreibprinzip.....	6
Sound.....	7
Animationen und Metazeichen.....	7
Neonlicht und Neonzeichen.....	7
Ungewöhnliche Ausformungen.....	9
Erscheinung und Ästhetik.....	9
Kompositorisches Konzept.....	10
Steuerung.....	10
Cluster – mechanische Konstruktion und kognitive Konstruktion.....	10
Typografische Kontingenz und raumzeitlich collagierte Typografie.....	11
Medium und Message.....	11
Einschreiben, Überschreiben, Zuschreiben, Fortschreiben.....	12
Entziehen und Hinzufügen von Identitäts- und Charaktermerkmalen.....	13
“Wahrer” werdende Wahrheiten und “faktischer” werdende Fakten.....	14
Kunstgeschichtliche Anknüpfungspunkte und Verortungen.....	14

You&Me-isms

Materialien und Komponenten:

- Leuchtzeichen-Matrix (Neonleuchtzeichen, Kabel, Silikon, Elektronische Vorschaltgeräte (EVG), Computer, DMX-Schaltboxen, mattschwarz gestrichene Sockelfläche aus Holz)
- Eingabeterminal (Baugerüst-Teile, Schaltgeräte, Monitor, Computer)

Maße:

- Leuchtzeichen-Matrix: Breite ca. 10 m, Höhe ca. 5 m, Tiefe ca. 0,5 m
- Eingabeterminal: Breite 0,8 m, Höhe 1,4 m, Tiefe 0,8 m

Vorstellungsraum

You&Me-isms ist ein eigenwilliges, künstlerisches Mediensystem im Zeitalter hochtechnisiert-industrieller Kommunikationsmaschinen. Der Vorstellungsraum von *You&Me-isms* erschließt sich über die Dialektik von Werk und Medium, Interaktion und Rezeption, Billboard und Display sowie Installation und Bild.

Es ist als Medium technisches Mittel, Wissensspeicher und soziales Interaktionsmittel. Es besitzt einen materiellen, sicht- und benutzbaren Zeichenvorrat. Auf historische, analoge Technologien wie optische Telegrafen, Fernschreiber oder Anzeigemedien wie die Nixie-Röhre rekurrierend, ist *You&Me-isms* als eine Art *Cyberpunk*-Kommunikationsmaschine auch künstlerisches Sinnstiftungssystem.

Leuchtzeichen-Matrix und Schnittstellen

Die Besucher sind aufgefordert, als User über eine Botschaft mit *You&Me-isms* zu interagieren. Über ein Eingabeterminal am Ausstellungsort sowie über SMS und *Twitter* können die Besucher ihre Botschaften mit bis zu 160 Zeichen (SMS) bzw. 140 Zeichen (*Twitter*) in das System eingeben. Mit Botschaften können Mitteilungen, Nachrichten, Kurzprosa, Aphorismen, Devisen, Wünsche, Fragen, reine Zeichenfolgen etc. auf deutsch und englisch gemeint sein. Prinzipiell können allen Schriftsprachen in lateinischer Schrift eingegeben werden, wenn auf diakritische Zeichen verzichtet wird. Die Botschaften werden dann über das sequentielle Aufleuchten von Neonschriftzeichen in der "Leuchtzeichen-Matrix" Buchstabe für Buchstabe und wortweise nacheinander dargestellt. Die Leuchtzeichen-Matrix ist das zentrale Element von *You&Me-isms* und besteht aus rund 400 ineinander verflochtenen Neonschriftzeichen aus der Lichtwerbung des öffentlichen Raumes.

Gesteuert werden die Zeichenprozesse durch ein eigens entwickeltes Computerprogramm.

Zeichenvorrat

Der Zeichenvorrat der Leuchtzeichen-Matrix setzt sich zusammen aus Neonschriftzeichen in unterschiedlichen Schrifttypen in verschiedenen Schriftgrößen, aus Majuskeln und Minuskeln und besitzt Satz- und Sonderzeichen.

Im äußeren linken Bereich der Matrix befinden sich besonders große Majuskeln als Initialen. Als Initiale leuchtet ausschließlich der erste Buchstabe des ersten Wortes einer Botschaft auf.

Zwischen den gläsernen Neonleuchtzeichen sichtbar angeordnet befinden sich die zahlreichen Kabel und Vorschaltgeräte. Zusammen bilden sie eine mehrschichtig verwobene, cluster-artige Struktur.

User-Eingabeterminal

Vor der Leuchtzeichen-Matrix befindet sich ein Eingabeterminal als Vor-Ort-Schnittstelle zum System. Auf dem Monitor finden sich Bedienungs- und Handlungsanweisungen in deutscher und englischer Sprache. Eingaben auf der Tastatur werden akustisch unterlegt mit dem Geräusch einer mechanischen Schreibmaschine. Die Texteingaben können auf dem Monitor des Eingabeterminals überprüft werden. Ein abgeschlossener Texteingabevorgang durch die User wird mit dem Drücken der Buzzer-Taste bestätigt. Der typische Buzzer-Ton ertönt.

Reply

Auf abgespielte User-Botschaften in der Leuchtzeichen-Matrix folgt automatisiert eine "Reply" als Reaktion aus dem Web. Dazu wird jede Botschaft vom Programm in eine Suchmaschine eingegeben und ein zufälliges Ergebnis mit bis zu 160 Zeichen in der Leuchtzeichen-Matrix angezeigt.

Im Zusammenspiel von User-Botschaften und Web-Replies entstehen Textkombinationen und -montagen quasi als "Cyber-Cadavre-Exquius". Cadavre Exquius ist eine im Surrealismus entwickelte spielerische Methode, dem Zufall bei der Entstehung von Bildern oder Sätzen Raum zu geben.

Zwischen live eingegebenen User-Botschaften werden automatisierte Newsfeed-Einspeisungen und archivierte Botschaften in der Leuchtzeichen-Matrix abgespielt. Somit ergeben sich unterschiedliche Kombinationsmöglichkeiten zusammentreffender, über *You&Me-isms* miteinander in Bezug gesetzter Kommunikationen. Es entsteht dabei ein endloser Text multipler, kollektiver Autorenschaft. Für Beobachter ist nicht bestimmbar, woher und von wem Botschaften und Replies stammen und ob sie absichtsvoll aufeinander folgen. Es können die automatisierten Suchmaschinen-Replies sein, es können vom System zufällig aus dem Archiv ausgewählte, erneut abgespielte Botschaften sein, es kann eine in diesem Moment ankommende User-Live-SMS sein: Eine Art "semantischer Trieb" bei Beobachtern von Kommunikationen scheint dabei stets Bedeutungen zuweisen und in eine Beziehung zu uns stellen zu wollen. Es ist so verblüffend wie beängstigend zugleich, wie schnell wir Sinn entdecken, herstellen, wenn wir Sinn erwarten und weil wir Sinn erwarten – inklusive der möglichen Vermutung, dass es sich um ein Orakel handeln könnte.

Schaffen produktive Missverständnisse einer kollektiven "Kommunikationspsychose" zwischen Zeichen, Begriffen, Gedanken und Dingen die Wirklichkeit der Welt oder ist es die Annahme einer unabhängig davon existierenden Realität?

Inkorporationen

Die User-Botschaften erscheinen im Moment des Aufleuchtens in den Glasröhren der Neonzeichen "inkorporiert" und in einer räumlichen Position verortet, bevor sie sich als die Lichterscheinung auflösen, der sie physikalisch entsprechen. Der Topos der Neonröhre – das Material, Glas und Neon, vom Licht transzendiert und die Materialität in einer nicht-stofflichen Erscheinung aufgehoben wird, erscheint evident. Dennoch bleiben Spuren der Informationen erhalten: Einerseits in den Neonröhren selbst durch die im Inneren ablaufenden, elektrochemischen Reaktionen während des Leuchtens andererseits in der Speicherung aller eingegebenen Botschaften und ihren Web-Replies auf der Archiv-Datenbank.

Archiv der Botschaften und Webseite

In der Leuchtzeichen-Matrix zeigt ein aufleuchtendes Buchzeichen die erfolgte Speicherung einer Botschaft im Archiv an. Das Zeichen leuchtet ebenfalls auf, wenn eine Botschaft aus dem Archiv abgespielt wird. Ankommende SMS-Botschaften werden als solche gekennzeichnet, in dem in unlesbar schnellerer Folge die Sender-Telefonnummer angezeigt wird. Dazu wird ein typischer SMS-Ton unterlegt. Eingehende *Twitter*-Botschaften werden mit dem kurzen Aufleuchten des *Twitter*-Absendernamens gekennzeichnet und mit einem kurzen, gesampelten Vogelzwitschern akustisch unterlegt.

Im Rechnersystem werden die Botschaften der Besucher in einem Archiv abgelegt. Auf der Webseite (<http://youandme-isms.net>) kann dieses eingesehen werden. Per Mausklick können die gespeicherten Botschaften auf einer virtuellen Simulation der Leuchtzeichen-Matrix abgespielt werden.

Matrix

Der Begriff Matrix (lat. *matrix* "Gebärmutter", "Muttertier") bezieht sich einerseits auf sogenannte "Matrixanzeigen", wie sie von Digitaluhren-Displays oder Anzeigetafeln auf Bahnhöfen und Flughäfen bekannt sind.

Andererseits bezieht sich der Begriff Matrix auf den Film *The Matrix*. Der Begriff Matrix wird darin in folgendem Szenedialog definiert:

Morpheus: What is the Matrix? Control. The Matrix is a computer-generated dream world built to keep us under control in order to change a human being into this.
[holds up a Duracell battery]

Neo: No, I don't believe it. It's not possible.
(...)

The Oracle: Oh, don't worry about it. As soon as you step outside that door, you'll start feeling better. You'll remember you don't believe in any of this fate crap. You're in control of your own life, remember?

Kontingenz und Nicht-Linearität

Da vom Steuerprogramm sämtliche Wort-Schreibe-Parameter (z.B. die Zeichenauswahl und Aufleucht-Rhythmen) mit Zufallsschaltungen bei der Darstellung einer Botschaft in Echtzeit variiert werden, entstehen in der Matrix nicht-vorhersehbare Szenen-Layouts in unterschiedlich zusammengesetzten Typografien als wechselnde Zeichen-Wort-Routen.

Es ist somit nicht vorhersehbar, wann und wo die Leuchtzeichen in der Matrix aufleuchten. Wörter und Sätze befinden sich an jeweils wechselnden Positionen innerhalb eines im System definierten Möglichkeitsraumes. Es entsteht ein Überraschungsmoment, in welcher Schriftart oder in welcher Schriftgröße, ob in Majuskeln oder Minuskeln oder in welcher Lichtfarbe oder in welchem Lichtfarbton vom System geschrieben wird.

Die Schreibprozesse mit ihren stets wechselnden Typografien in unterschiedlichen Schriftzeichen erinnern an Erpresserschreiben, die aus Zeitungsüberschriften collagiert wurden.

Zudem erfolgt der Schreibvorgang in der Matrix mittels aufleuchtender Zeichen erfolgt nicht-linear: Die Schreibrichtung kann nach links zurückspringen, nach oben und unten in Zickzacklinien verlaufen oder sich in die Tiefe überlagerter Zeichen hinein fortsetzen.

Das Aufleuchten der Zeichen im Schreibvorgang wird zudem rhythmisch unregelmäßig über die Zufalls-Zeitsteuerung bei jedem Zeichen variiert. Auf diese Weise wird der Schreibvorgang ähnlich wie bei den manuellen Anschlägen auf einer Schreibmaschine rhythmisch und dynamisch moduliert und erhält so einen "human touch".

Die offensichtlich nicht-linearen, unberechenbar ablaufenden Zeichenprozesse in der Leuchtzeichen-Matrix verweisen auf die Kontingenz kommunikativer Vorgänge und ihrer Zeichen – den Aspekt der Unkontrollierbarkeit und Verselbstständigung eines jeden (medial) geäußerten Gedankens.

Schreibprinzip

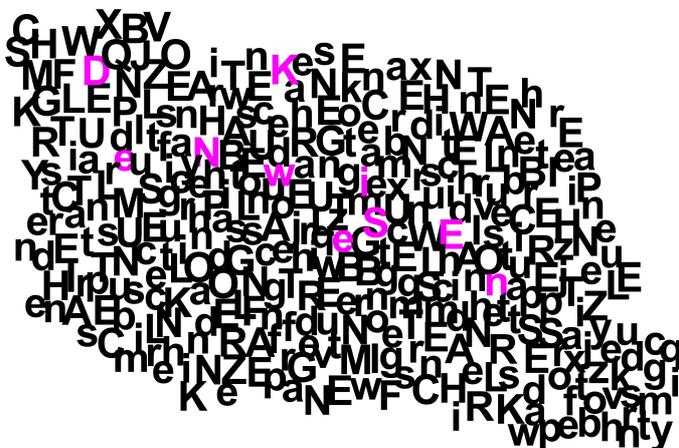
Wird ein Wort in die Leuchtzeichen-Matrix eingeschrieben, leuchten die Buchstaben des Wortes nacheinander auf. Die Buchstaben, die jeweils zeitlich vor dem zuletzt aufleuchtenden Buchstaben erschienen sind, bleiben erleuchtet, so beispielsweise beim Wort "Jahr":

J Ja Jah bis das ganze Wort *Jahr* leuchtet.

Nach einem fertig geschriebenen Wort wird eine kurze Pause gleich einem "visuellen Leerzeichen" eingelegt.

Das System ermittelt anhand der Informationen über Anzahl und Position der zur Verfügung stehenden Buchstaben, welche Buchstaben in einer "Szene" zur Wortbildung in der Leuchtzeichen-Matrix aufleuchten sollen.

Dieser Vorgang ist ebenfalls mit einer Zufalls-Schaltung verknüpft, die aus den vielfach in der Leuchtzeichen-Matrix vorhandenen und sich in Schriftart und Schriftgröße unterscheidenden Buchstaben, z.B. aus den 20 "A's" oder 35 "E's", denjenigen in einem definierten Möglickeitsbereich auswählt, der die nächstliegende Position zum vorgängigen aufweist.



Schematische Darstellung mit Prinzip eines aufleuchtenden Wortes ("Denkweisen") in der Leuchtzeichen-Matrix.

In einer Szene können mehrere Wörter bis zu einer bestimmten Anzahl von Zeichen zugleich dargestellt werden. Danach erlöschen alle Zeichen und die Botschaft wird nach einem "Umbruch" in die nächste Szene fortgesetzt. Eine Botschaft kann also in über mehrere Szenen hinweg dargestellt werden.

Mittels einer 7-Segment-Matrix aus Neonstäben in der Leuchtzeichen-Matrix können auch Zahlen dargestellt werden. In dem die einzelnen Ziffern nacheinander aufleuchten und mit einem Dezimalpunkt in 10er, 100er usw. gegliedert werden, lassen sich mehrstellige Zahlen abbilden.

In der Leuchtzeichen-Matrix werden zudem Gruppen von Zeichen konfiguriert, wie z.B. Emoticons ":") oder ":((", Sonderzeichen wie "->" oder "= " oder Mehrfach-Zeichen, die aus überlagerten Einzelzeichen bestehen und aus denen sich weitere, neue Zeichen bilden können, z.B. ein "f" aus "r" und einem Bindestrich, ein "m" aus "r", "n". Aus einem "i" kann auch ein "l" werden (oder umgekehrt) und ein "l" aus einem "k".

Sound

Das Aufleuchten jedes Zeichens wird in seiner Links-Rechts-Position akustisch betont durch die stereophon modulierten Anschlag-Sounds einer gesampelten, elektrischen Kugelpkopfschreibmaschine, so dass die Links-Rechts-Ortung der aufleuchtenden Zeichen in der Matrix durch Beobachter audiovisuell erfolgen kann.

Für Satz- und Sonderzeichen, Leerzeichen, Ziffern und Initialen gibt es jeweils eigene Sounds und eigene Aufleucht-Rhythmen. Die Sounds werden zusätzlich zum variierenden Zeichen-Aufleucht-Rhythmus auch klanglich über zufallsgesteuert-wechselnde Soundfiles variiert.

Der Begriff "Typografie", zusammengesetzt aus griechisch *typographía*, von *týpos* "Schlag", "Abdruck" und *gráfein* "zeichnen", "schreiben" findet in den Sounds der Anschläge der Kugelpkopfschreibmaschine eine akustische Entsprechung.

Animationen und Metazeichen

Das System zeigt mit einem automatisch ablaufenden, animierten Strom an Zeichen, dass es in Betrieb und bereit für Interaktionen der User ist und vermittelt darüber Rezeptionsbezüge und erzeugt Handlungsbereitschaft.

Automatisch Zeit- und Auswahl-zufallsgesteuert werden in Pausen zwischen den User-Botschaften eingespielt:

- Gespeicherte Botschaften, die aus dem Archiv abgerufen und erneut abgespielt werden. Ein Buchsymbol leuchtet zur Kennzeichnung dieses Vorgangs auf.
- News-Feeds, die aus dem www automatisiert eingespeist werden.
- Subliminale Botschaften: Der Topos der unterschweligen, psychischen Einfluss nehmenden Botschaft wird mit sehr kurz aufflackernden Worten wie "Kill", "Buy me", "Jackpot" oder "Fuck you" ironisch aufgegriffen.
- Lauflichtfunktionen in der Leuchtzeichen-Matrix: Ähnlich der Leuchtfeld-Animation eines Glücksspielautomaten ist dieser Vorgang mit einem Automaten-Sound unterlegt, der wiederum den Rhythmus des Aufleuchtens steuert.
- Metazeichen: Sie können über die gesamte Größe der Leuchtzeichen Matrix dargestellt werden. Es sind z.B. Emoticons wie *Smileys* oder das stilisierte Bild eines Auges. Hierfür werden die einzelnen Zeichen als "Bildpunkte" angesteuert.
- Bewegte, ornamentale Licht-Zeichenstrukturen, die durch eine Zufallskombinatorik in Echtzeit stets neu generiert werden, wie z.B. beim *Snake*-Modus.

Neonlicht und Neonzeichen

Neonzeichen sind ein mittlerweile fast nostalgisch wirkendes Lichtmedium, das durch die LED vor dem Ende seiner einstigen Größe steht.

Mit Neonlicht kulturell assoziiert ist die Lichtgestalt des metropolitanen Flaneurs und Dandys. Neonschriftzüge versinnbildlichen gewissermaßen den historischen Beginn der ikonografischen Überhöhung von Firmen- und Markenidentitäten, die verheißungsvoll in den Stadtraum hineinwirken und heute zu omnipräsenten, multimedialen Produktwelten erweitert worden sind.

"Neonlicht, schimmerndes Neonlicht und wenn die Nacht anbricht, ist diese Stadt aus Licht."
(*Neonlicht* aus dem Album *Die Mensch-Maschine* der Band *Kraftwerk*, Kling Klang, Düsseldorf 1978, siehe auch Videos zu Kraftwerks *Neonlicht* auf *YouTube*)

McLuhan betrachtete die Effekte vergehender Mediensysteme und der damit verbundenen Technologien wie folgt:

“Die meisten Menschen halten, wie ich bereits angedeutet habe, daran fest, ihre Welt im Rückspiegel zu betrachten. Ich meine damit folgendes: Weil jede Umwelt, solange sie neu ist, unsichtbar bleibt, nimmt man nur die Umgebung wahr, die ihr vorausgegangen ist. Mit anderen Worten: Eine Umwelt wird nur dann vollständig sichtbar, wenn sie durch eine neue Umwelt abgelöst wurde.

Daher hinken wir mit unserer Weltsicht immer einen Schritt hinterher. Weil wir von jeder neuen Technologie – die wiederum eine vollkommen neue Welt schafft – betäubt werden, neigen wir dazu, die alte Welt sichtbar werden zu lassen, in dem wir sie in eine Kunstform verwandeln und unser Herz an die Gegenstände und die Stimmung hängen, die für sie charakteristisch war. So war es beim Jazz, und das gleiche macht heute die Pop Art mit den Abfallprodukten der mechanischen Welt.

Die Gegenwart ist immer unsichtbar, denn als Umwelt überflutet und überwältigt sie unsere gesamte Aufmerksamkeit.”

(Marshall McLuhan, *Geschlechtsorgan der Maschinen*. In: Playboy 1969)

Die Neonröhre ist als technische Lichtquelle ein Gebrauchsobjekt. Fällt ein Neonschriftzeichen aus oder wird zerstört, muss es in Handarbeit neu angefertigt werden. Die Neonschriftzeichen erhalten durch die manuelle Formung des maschinengezogenen Glasrohrs individuelle Merkmale, die sie von einem Industrieprodukt unterscheiden und dennoch scheinen sie wie ohne menschliches Zutun geschaffen. Sie besitzen länderspezifische Ausformungen, die aus technisch-handwerklichen Bedingungen einerseits und andererseits aus unterschiedlichen typografischen Stilvorstellungen resultieren. Somit ist der Zeichenvorrat der Leuchtzeichen-Matrix ein Panoptikum der Neonzeichen.

Die in der Leuchtzeichen-Matrix verwendeten Neon-Leuchtzeichen entstammen Lichtwerbeanlagen aus Italien, der Schweiz, Österreich, Frankreich und Deutschland. Die Leuchtzeichen und -schriften sind als “Objets trouvés” die Zeugen existierender oder bereits vergangener, lokaler und globaler, soziokultureller und ökonomischer Zusammenhänge.

Sie künden von einer Realität, der sie in der Vergangenheit “zugeschrieben” waren. Es entstehen Transfers über den mit ihnen verknüpften Bezügen (z.B. von der Sphäre der Werbung in die der Kunst), räumlich-zeitlichen (z.B. vom Außen- in einen Innenraum) sowie symbolisch-begrifflichen Bezüge (z.B. Bank-Schriftzug als möglicher Teil einer Botschaft) erfolgen und die Rezipienten von einer Beobachtungssituation zu einer interagierenden Handlungssituation finden.

“Alle Stillstellungsartefakte unserer medialen Kulturen: Bilder, Texte, Partituren, Speicherungen jedweder Art, dürfen so verstanden werden als Adressen möglicher Bezugnahme möglicher, transkriptiver Adressierungen in den Archiven des kulturellen Gedächtnisses. Also was wir machen, wenn wir kommunizieren, was wir machen, wenn wir medial handeln ist immer Stillstellen und Bewegen. Wir stellen Ausschnitte unserer Rede still, wir greifen auf Stillstellungsartefakte in Archiven zurück, auf Bilder, auf Quellen, auf Dokumente und bringen das Ganze dadurch wieder in Bewegung, dass wir sozusagen transkribierende Anschlusshandlungen vor diesem Hintergrund begehen und die ältere Skriptur unter neuen Kontextualisierungsbedingungen wieder ins Spiel bringen.”

(Ludwig Jäger: *Epistemologie der Störung*, Vortrag in *Digital Brainstorming*, Uni Basel 2008.

Transkription. http://www.digitalbrainstorming.ch/weblog/2008/05/epistemologie_der_stoerung_1.html)

Die apodiktische Bestimmtheit mit der Zeichen in der visuellen Kommunikation erscheinen, wird in der Leuchtzeichen-Matrix durch die fragilen, im Fluss des Glases zu Form erstarrten Neonzeichen repräsentiert.

Die physisch manifeste Präsenz der Neonzeichen in der Leuchtzeichen-Matrix scheint über die Botschaften und Zeichenprozesse “verflüssigt”. Mit elektrischem Neonlicht als codierbares Medium von Informationen und einem zum gläsernen Zeichenkörper geformten, materiellen Artefakt werden die Neonzeichen in *You&Me-isms* zwischen Vorstellung, Material, Zeichen und Begriffen “Kommunizierende Röhren”.

“Elektrisches Licht ist reine Information. Es ist gewissermaßen ein Medium ohne Botschaft, wenn es nicht gerade dazu verwendet wird, einen Werbetext Buchstabe um Buchstabe auszustrahlen.

Diese für alle Medien charakteristische Tatsache bedeutet, dass der »Inhalt« jedes Mediums immer ein anderes Medium ist.

Der Inhalt der Schrift ist Sprache, genauso wie das geschriebene Wort Inhalt des Buchdrucks und der Druck wieder Inhalt des Telegrafens ist. Auf die Frage: »Was ist der Inhalt der Sprache?« muss man antworten: »Es ist ein effektiver Denkvorgang, der an sich nicht verbal ist.«

Ein abstraktes Gemälde stellt eine direkte Äußerung von schöpferischen Denkvorgängen dar, wie sie etwa in Plänen für Computer auftauchen können. Was wir hier betrachten, sind die psychischen und sozialen Auswirkungen der Muster und Formen, wie sie schon bestehende Prozesse verstärken und beschleunigen. Denn die »Botschaft« jedes Mediums oder jeder Technik ist die Veränderung des Maßstabs, Tempos oder Schemas, die es für die Existenz des Menschen mit sich bringt. (...) Ob das Licht bei einem neurochirurgischen Eingriff oder einem nächtlichen Baseballspiel verwendet wird, ist vollkommen gleichgültig. Man könnte behaupten, dass diese Tätigkeiten in gewisser Hinsicht der »Inhalt« des elektrischen Lichtes seien, da sie ohne elektrisches Licht nicht sein könnten.

Diese Tatsache unterstreicht nur die Ansicht, »dass das Medium die Botschaft ist«, weil eben das Medium Ausmaß und Form des menschlichen Zusammenlebens gestaltet und steuert.“

(Marshall McLuhan, Medien verstehen – die Ausweitung des Menschen. New York 1964)

In *You&Me-isms* geht es auch um die Frage der konstituierenden Bedingungen von Wirklichkeit, die in der westlichen Kultur auf dichteste Weise verknüpft sind mit dem visuell Wahrnehmbaren als das “Augenscheinliche” und dem Sensorisch-Haptischen als das “Erfassbare”.

Würde diese visuell verfasste Welt ohne die in jedem Moment neu zu formulierende Wirklichkeit aus zerrinnenden und stets neu kristallisierenden Bedeutungen von Zeichen und Begriffen in einer Art Agnosie verharren und sich ihre Lichtbilder nur mehr als chimärenhafte lichtphysikalische, impulsartige Reflexe auslösende Erscheinungen im Äther verlieren?

Ungewöhnliche Ausformungen

Die überwiegende Anzahl der Neonschriftzeichen in der Leuchtzeichen-Matrix weisen ungewöhnliche Ausformungen auf, da sie Leuchtbuchstaben-Gehäusen entstammen und daher nach technischen und ökonomischen Erfordernissen und nicht nach typografischer Lesbarkeit gefertigt worden sind. Diese Neons sind von der sie umschließenden Leuchtbuchstaben-Gehäuses entkleidet, gewissermaßen “nackt”. Das Gehäuse ist die “kleidende” Hülle, mit der ein Schriftzug in der Leuchtwerbung die exakte, formale Identität im Sinne eines Corporate Design erhält.

Erscheinung und Ästhetik

Die Leuchtzeichen-Matrix oszilliert in der Wahrnehmung und Vorstellung von Beobachtern zwischen kompositorisch angelegtem Werk und mehr oder weniger strukturiertem **Gewirr**, das irritierenderweise eine Art technisch-funktionale, industrielle Ästhetik aufweist.

Die technisch-konstruktiven Elemente, wie Gerüstkonstruktionen, das akkumulierte Neonzeichenmaterial oder auch die elektrischen Anschlüsse sind als variable Verbindungen ausgeführt und können darüber auch als etwas “erfassbar” werden, das prinzipiell wieder in einzelne Teile zerlegt, neu zusammengesetzt und umgestaltet werden könnte und somit ein “psycho-plastisches” Potenzial besitzt.

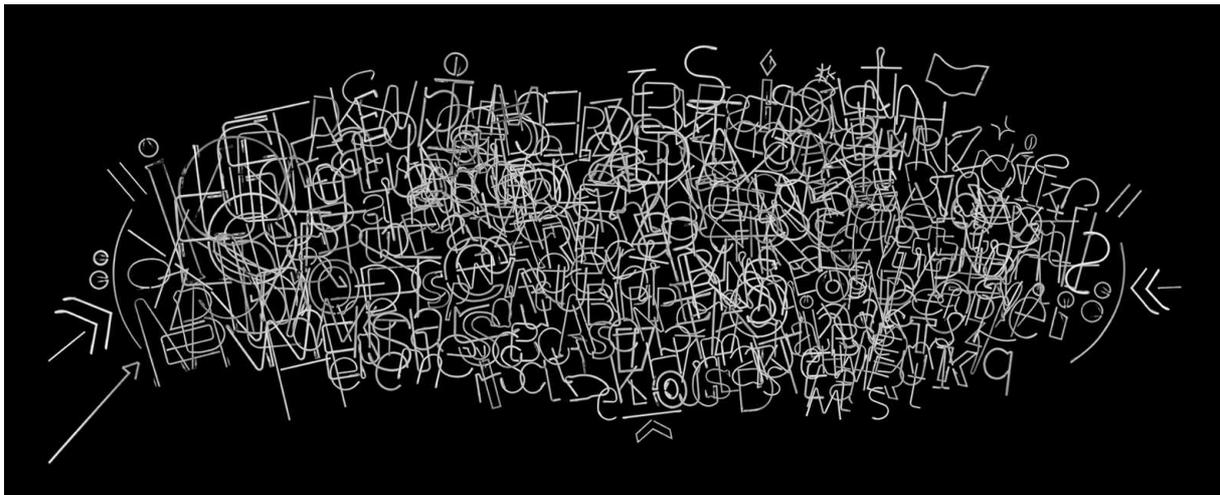
Kompositorisches Konzept

Der materielle Aufbau der Leuchtzeichen-Matrix als Assemblage erfolgt anhand der CAD-Zeichnung, die auch als virtuelle Leuchtzeichen-Matrix zur Simulation animiert wird. Alle Neonzeichen wurden fotografiert, freigestellt und angeordnet (siehe Abbildung unten). Die Anordnung der Zeichen in der Matrix erfolgt einerseits nach der Buchstabenhäufigkeit in Texten (deutsch und englisch gemittelt) sowie an Wortanfängen und -enden. Die ermittelte Buchstabenhäufigkeit bildet zusammen mit der Konzeption für die Leuchtzeichen-Matrix als "strukturiertes Gewirr" und einem zwischen Verdichtung und Auflösung changierenden Cluster die Basis der kompositorischen Ausarbeitung im Sinne einer gewissen Affinität zur Fuge als Form polyphoner Musik.

Steuerung

Über ein serielles DMX-Multiplexer-System in Verbindung mit einem Rechner und der eigens entwickelten Software können die Neonzeichen in der Leuchtzeichen-Matrix einzeln angesteuert werden. Die DMX-Signale laufen über Steuerkabel zu den 60-Kanal-DMX-Schaltboxen. In den Schaltboxen werden elektronische Relais angesteuert, die wiederum das Aufleuchten der Neonzeichen über Elektronische Vorschaltgeräte (EVG) schalten. Die Algorithmen des Wort-Schreibprogramms bestimmen, welche Zeichen an welchen X-Y-Positionen in der Leuchtzeichen-Matrix aufleuchten, um ein bestimmtes Wort lesbar einzuschreiben.

Das gilt auch für die Auswahl von mehrfach vorhandenen Zeichen (z.B. sind 45 "e's" vorhanden), die von einer Zufallsschaltung mit Umfeld-Nähe-Bereichsdefinition bestimmt wird.



Die CAD-Montage der einzeln fotografierten und freigestellten Neonzeichen dient als Aufbauplan und wird auf der Webseite zur animierten Simulation.

Cluster – mechanische Konstruktion und kognitive Konstruktion

Die Neonschriftzeichen in der Leuchtzeichen-Matrix überlagern sich und verflechten sich miteinander, was ich als Cluster bezeichne (engl. cluster: Traube, Bündel, Schwarm, Haufen; oder auch dt. Kluster: "Was dicht und dick zusammensetzt", nach dem Grimm'schen Wörterbuch).

In der Musik bezeichnet der Cluster ein Klanggebilde, dessen Töne nahe beieinander liegen. Das Prinzip des Clusters weist eine Affinität zur "Akkumulation" im Sinne Armands auf und bezieht sich auf die Erfahrung der Clustering-Illusion oder Apophänie, scheinbare Muster und Beziehungen in zufälligen, bedeutungslosen Einzelheiten der Umwelt wahrzunehmen.

Sie resultiert aus der Tendenz des Gehirns, bei seiner stetigen Suche nach Mustern und Bildern in der Wahrnehmung diese auch selbst in zufälligen Strukturen oder in Sinneseindrücken geringen Informationsgehalts zu finden. Ein typisches Beispiel sind Figuren, die man in Wolken zu erkennen glauben.

Cluster sind ein sich wiederholendes Phänomen in meiner Arbeit. Im Cluster oszillieren Einzellelement und Gruppe umeinander in einem paradoxen aber raumzeitlich synergetisch wirkenden Zustand zwischen Verdichtung und Auflösung.

Ein Cluster weist eine "stabile Instabilität" bzw. "instabile Stabilität" auf. Verbindungen in einem Cluster sind variabel, prinzipiell wieder lösbar und neu verknüpfbar.

Ein Cluster besitzt Potenzial zur gedanklichen und physischen Umgestaltbarkeit und Vielgestaltigkeit. Trotz möglicher, individueller Ausprägungen sind die Komponenten des Clusters aufgrund naher, räumlicher, formaler und inhaltlicher Beziehungen zueinander sowie gemeinsamer Eigenschaften oft nur schwer von einander zu unterscheiden. Cluster grenzen sich von einander ab durch eine charakteristische Konfiguration ihrer Komponenten.

Typografische Kontingenz und raumzeitlich colligierte Typografie

Durch die Funktion der Zufallsschaltungen ist nicht vorhersehbar, wann und wo die Neonzeichen in der Leuchtzeichen-Matrix aufleuchten. Wörter und Sätze befinden sich somit an jeweils wechselnden Positionen innerhalb eines Möglichkeitsraumes. Daher kann auch nicht bestimmt werden, in welcher Schriftart oder in welcher Schriftgröße, ob in Majuskeln oder Minuskeln oder in welcher Lichtfarbe oder in welchem Lichtfarbton geschrieben wird.

Da die Beobachter die Entstehung der Wörter und Sätze visuell-kognitiv mitverfolgen und noch unfertig geschriebene Wort- oder Satzteile vor ihrem "geistigen Auge" als Vermutungen ergänzen sowie Mutmaßungen über den Ort des Aufleuchtens des nächsten Buchstabens anstellen, entsteht einerseits eine Erwartungshaltung, die die Situation der Unvorhersehbarkeit befördert. Andererseits wird das Lesen als buchstabenweises Zusammensetzen von Worten verlangsamt, erschwert und verkompliziert, die Aufmerksamkeit wird auf die perceptiven und kognitiven Prozesse der Wahrnehmung gelenkt.

Medium und Message

In *You&Me-isms* ist es ein augentastendes Sehen, Wahrnehmen und Orten. Das buchstabenweise Zusammensetzen von Zeichen und Worten verlangsamt, erschwert und verkompliziert das Lesen. Das gewohnte Kommunikationsverhalten mit seinen automatisierten Abläufen erscheint spröde und wird spürbar. Das Medium drängt sich in den Vordergrund, wird selbst zur "Massage" und zur "Message", wie es Marshall McLuhan in *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*, New York 1967 postulierte und zwei Jahre später wie folgt kommentierte:

"Das alle Bereiche des Menschen erfassende Medium selbst, und nicht der Inhalt ist die Botschaft, die Message. Und das Medium ist nicht nur Message, sondern auch Massage – jedes Zusammenspiel der Sinne wird von ihm durchgeschüttelt, durchdrungen und vollständig umgeformt. (...)

Wenn ich betone, dass weniger der Inhalt, sondern eher das Medium die Botschaft ist, dann meine ich damit nicht, dass der Inhalt überhaupt keine Rolle spielt – nur, dass er ganz klar eine untergeordnete Rolle spielt." (Marshall McLuhan, *Geschlechtsorgan der Maschinen*. In: Playboy 1969)

Das Verhältnis von Medium und Mediatisiertem gerät dabei in den Fokus der Beobachtung:

“Störung und Transparenz markieren also zwei Modi der Sichtbarkeit, die in einem spannungsvollen Verhältnis zueinander stehen und die sich in der Regel wechselseitig ausschließen: Die Sichtbarkeit des Mediums und die Sichtbarkeit des Mediatisierten. Wenn das Mediatisierte sichtbar ist, ist das Medium unsichtbar, wenn das Medium sichtbar ist, ist sozusagen das Mediatisierte problematisch. Die Unsichtbarkeit, Transparenz des Zeichenmediums ermöglicht, da in diesem Aggregatzustand seine Fragilität nicht thematisch ist, den ungestörten Realismus des Mediatisierten. (...) Der Realismus, mit dem symbolische Mittel repräsentieren ist um so höher, je vertrauter und transparenter die gewählten Mittel sind. (...)

Störung soll also jeder Zustand im Verlauf einer Kommunikation heißen, der bewirkt, dass ein Medium seine Transparenz verliert und in seiner Materialität wahrgenommen wird, und Transparenz jeder Zustand, in dem die Kommunikation nicht gestört ist, also das Medium als Medium nicht im Fokus der Aufmerksamkeit steht, etwa in dem Sinn, in dem Luhmann davon ausgeht, dass im interdependenten Verhältnis von Medium und Form die Form sichtbar ist und das Medium unsichtbar bleibt.“

(Ludwig Jäger: *Epistemologie der Störung*, Vortrag in *Digital Brainstorming*, Uni Basel 2008.

Transkription. http://www.digitalbrainstorming.ch/weblog/2008/05/epistemologie_der_stoerung_1.html)

Wie bestimmt das Medium die Kommunikation und das Kommunikationsverhalten? Was wird im Kontext von *You&Me-isms* kommuniziert? Was gibt es überhaupt zu sagen, was ist noch interessant zu fragen?: Es scheint, dass heute die Antworten auf alle möglichen, erdenklichen Fragen und Wünsche instantan und omnipräsent bereit stehen, noch bevor wir wissen, was wir wissen wollen, noch bevor wir fragen, was wir fragen wollen und bevor wir sagen können, was wir dazu sagen wollen. Und sie scheinen uns oft das zu sagen, was wir hören wollen, obwohl wir es noch nicht einmal wissen, dass wir es hören wollen.

Und welche Konsequenzen ergeben dann sich für die Kunst und für "Kunstwerke" im Falle...

“Dass es 'Kunstwerke nur (gibt), wenn und soweit mit Möglichkeiten der Kommunikation über sie gerechnet werden kann' (1) und in der Kunst 'nur noch Kommunikation funktionieren muss und alles weitere in den zweiten Rang einer dafür notwendigen Bedingung versetzt wird' (2), zu diesen Thesen kommt der Soziologe Niklas Luhmann im Zusammenhang seiner Systemtheorie. (...) In Analogie zum System der Gesamtgesellschaft und zu ihren Teilsystemen, wie z.B. dem der Wirtschaft, das nicht von Waren, sondern von Zahlungen lebt, oder dem Rechtssystem, das sich nicht auf Gerichte, sondern auf normative Erwartungen stützt, behauptet Luhmann, dass auch das Kunstsystem aus besonderen Kommunikationen besteht, die stets Ereignis-, nicht Objektcharakter haben. Dem Kunstwerk kommt dann nur noch die Funktion zu, Kommunikation zu provozieren, sie in Gang zu halten und durch den gemeinsamen Objektbezug zu vereinheitlichen. Das Werk organisiert die Beteiligung an der Kommunikation, reduziert deren Beliebigkeit und reguliert die Erwartungen der Kommunikationsteilnehmer: Die Einheit des Kunstwerks liegt letztlich in seiner Funktion als Kommunikationsprogramm.“

(1) Niklas Luhmann: *Das Medium der Kunst*. In Delfin VII/1986, (2) Niklas Luhmann: *Das Medium ...* a.a.O.

(Michael Lingner, in: *Autopoiesis-Systemtheoretisches zur Autonomisierung aktueller Kunst*, http://ask23.hfbk-hamburg.de/draft/archiv/ml_publicationen/kt88-4.html)

Einschreiben, Überschreiben, Zuschreiben, Fortschreiben

Die Leuchtzeichen-Matrix wird zum Verhandlungs- und Vermittlungsort von Zeichen, Begriffen und Vorstellungen. Verschiedene Wahrnehmungen von Beobachtern der Leuchtzeichen-Matrix führen im Moment der aufleuchtenden Botschaften zu unterschiedlichen Vorstellungsräumen und Rezeptionen:

Der Leuchtzeichen-Matrix wird in der Wahrnehmung als **Gewirr** von Material und Linien im Moment der aufleuchtenden Botschaften

– buchstäblich(e) Struktur und wortsprachlich(er) Sinn verliehen. Die Leuchtzeichen-Matrix erscheint dabei für User bzw. Beobachter als ein System, dessen Komponenten über die wortsprachlichen Zuschreibungen in eine temporäre, visuell vertraute Struktur übergehen: Schriftzeichen werden im Gewirr sichtbar, Botschaften werden lesbar, eine Sinnspur zur Leuchtzeichen-Matrix als ästhetischen Gegenstand gelegt.

Die Leuchtzeichen-Matrix wird in einer Wahrnehmung als **Display** im Moment der aufleuchtenden Botschaften

- zu einer Matrixanzeige für Botschaften, die über ihr Erscheinen im Kunstkontext zu sprachlichen Kunstwerken für einen Moment erhöht werden.

Die Leuchtzeichen-Matrix wird in einer Wahrnehmung als **Zeichenvorrat** der Lichtwerbung des öffentlichen Raumes im Moment der aufleuchtenden User-Botschaften

- gleichsam “zivil” überschrieben, temporär umformatiert und sich darüber angeeignet.
Die Geschichte der Neonzeichen in der Leuchtzeichen-Matrix wird im Sinne ihres kommunikativen Zweckes als Lichtzeichen im Kunstkontext fortgeschrieben.

Die Leuchtzeichen-Matrix wird in einer Wahrnehmung als **partizipatives Kunstwerk** im Moment der aufleuchtenden User-Botschaften

- als partizipativen Akt erst vollständig.
- zu einem bloßen Aktion-Reaktion-Spiel (“Interpassivität”).

Die Leuchtzeichen-Matrix wird in einer Wahrnehmung als **integres Kunstwerk** im Moment einer aufleuchtenden Botschaft

- gewissermaßen kommentiert oder betitelt.
- temporär überschrieben als Akt der Aneignung des Kunstwerks durch die Rezipienten als User.

Der Leuchtzeichen-Matrix wird in einer Wahrnehmung als **integres Kunstwerk** im Moment einer aufleuchtenden User-Botschaft

- ein ikonoklastischer Eingriff “zugefügt”:

“Was bedeutet es, wenn es von einer Vermittlung, einer Einschreibung, einer Inskription* heißt, sie sei *von Menschenhand* geschaffen? (...) Zeigt man auf, dass ein schlichter menschlicher Maler sie (die Ikonen – Anm. d. Verfassers) angefertigt hat, so bedeutet dies, ihre Kraft zu schwächen, ihre Herkunft zu beflecken, sie zu entweihen. Dem Bild die *Hand hinzuzufügen*, ist demnach gleichbedeutend damit, die Bilder zu verderben.”

* “Mit Inskriptionen oder Einschreibungen bezeichnet Bruno Latour Transformationen, durch die eine Entität in einem Zeichen, einem Archiv, einem Dokument, einem Papier, einer Spur materialisiert wird. In der Regel, wenn auch nicht immer, sind Inskriptionen zweidimensional, überlagerbar und kombinierbar. Immer sind sie mobil. (A.d.Ü.)”

(Bruno Latour, *Iconoclasm. Gibt es eine Welt jenseits des Bilderkriegs?* Berlin 2002)

Der interaktiv-partizipative Aspekt von *You&Me-isms* führt dabei auch auf das Prinzip des ikonischen “Achiropiiton”, dem (angenommenen) Nicht-Menschgemachten von Dingen und Bildern, der sich auf den Ikonen- oder Fetischcharakter von Waren- und Bilderproduktionen bezieht.

Entziehen und Hinzufügen von Identitäts- und Charaktermerkmalen

Schriftzeichen werden auch als Charaktere bezeichnet, insbesondere im Englischen (“character” oder in der EDV auch “char”).

Das Wort Charakter stammt aus dem griechischen und bezeichnete ursprünglich den Prägestempel für Münzen und Siegel sowie die Prägung selbst. Im übertragenen Sinne benennt der Charakter das Erkennungsmerkmal einer Person oder eines Gegenstandes. In jüngerer Zeit wird auch eine literarische Figur oder Kunstfigur als “Charakter” bezeichnet.

Die Möglichkeit für die User, über *You&Me-isms* in einem individuellen Schreib- oder Sprachstil zu kommunizieren ist eingeschränkt. Botschaften können nicht mit charakteristischen Merkmalen der Persönlichkeit versehen werden, wie z.B. in der Handschrift. Die Zeichen sind vorgegeben und weisen eigene, charakteristische Ausprägungen auf.

Mit dem Durchgang durch das System entzieht sich die Botschaft der typografischen und orthographischen Kontrolle, z.B. durch die willkürliche Groß- und Kleinschreibung. Durch die Begrenzung der für die Botschaften zur Verfügung stehenden Zeichen auf 160 bzw. 140, fordert *You&Me-isms* sprachlich zur Kommunikation im Telegrammstil heraus. Das Repertoire der zur Verfügung stehenden Zeichen enthält keine Umlaute und kein Eszett.

Die Erfahrung von Selbstwirksamkeit im Selbstverständnis interagierender User wird hier irritiert. Weil jede Botschaft aber gerade durch die systemgenerierte, willkürliche Kombination unterschiedlicher Schriftarten, Schriftgrößen, Schriftschnitte, Farbtöne, die unkontrollierbare Groß- und Kleinschreibung sowie in eigenen Wort-Aufleucht-Routen mit unregelmäßig variierender Aufleucht- und Soundtaktung erscheint, kann sie bei Beobachtern einerseits als typografische Collage in der Art eines "Erpresserschreibens" wahrgenommen werden, andererseits ist die Collage zum allgegenwärtigen Gestaltungsprinzip geworden, das als "individueller Ausdruck" über die Kombination ihrer Bestandteile "Individualität" verleihen soll.

Werden die User-Botschaften also mit ihrem Durchgang durch *You&Me-isms* als "Kreativitätsmaschine" typografisch-maschinell individualisiert? Entsteht in der "verkörperlichenden" Verbindung von User-Botschaften und aufleuchtendem Neonzeichen-Rohmaterial in der Leuchtzeichenmatrix (schon) ein eigenes "Kunstwerk" der User für einen Moment? Oder ist es eine Art der Aneignung eines Gegenstandes für einen Moment? Oder ist es ein in Licht "ausgedruckter" Text, der typografisch zufällig gesetzt wird, aber als individuell gestaltetes Text-Schriftbild für die User erscheint?

Sind wir eine "Durchlaufstation von Fremdeinflüssen" (Marcus S. Kleiner)? Sind wir der mehr oder weniger "individuelle" und komplexe Remix aus alldem, das bereits alles vorhanden ist und bereits gedacht wurde?

"Vielleicht liegt der Anstoß zu diesem widersprüchlichen Prozess in dem heftigen Verlangen nach einem Macht-schauer, der von der Identität mit einer riesigen, anonymen Masse ausgelöst wird. Das Verlangen nach intensiver Identität und Beachtung verschmilzt mit dem entgegengesetzten Extrem von Sicherheit durch Uniformität. Dabei berauscht man sich an Zahlen und entlastet sich von persönlicher Verantwortung. Massen sind berauschend, Statistiken und Produktionstabellen sind Teil der dithyrambischen Poesie des industriellen Menschen." (Marshall McLuhan, *Die mechanische Braut. Volkskultur des industriellen Menschen*. New York 1951)

"Wahrer" werdende Wahrheiten und "faktischer" werdende Fakten

Der Eindruck von Beobachtern, dass medial vermittelte und über sie vergegenständlichte Informationen zwischen "faktischer" oder "wahrer" erscheinen als mündlich vermittelte, ließe sich mit dem Topos des Schwarz-Auf-Weiss-Gedruckten bezeichnen. Pointiert formuliert wäre es die Aufladung eines Mediums mit Medialität – Medialität im Sinne der Zuschreibung übernatürlicher, hellseherischer Fähigkeiten, die mit dem Medium zugesprochenen Einfluss in ihrer Qualität zuzunehmen scheinen. Die Erwartungen von Beobachtern Kunstwerken gegenüber scheinen sich in ähnlicher Weise zu verhalten.

Nach Peter Weibel und seinen Untersuchungen zum Verhältnis von Sprache, Bild, Zeichen und Wirklichkeit existiert zwischen Repräsentation und Realität eine materiale Schnittstelle: die Medienrealität. (<http://www.galerie-lisihaemmerle.at/weibel.htm>, 30.7.2011)

Kunstgeschichtliche Anknüpfungspunkte und Verortungen

Die Arbeit *You&Me-isms* befindet sich in der Kontinuität begrifflich-sprachlicher, konzept-künstlerischer Positionen. Es greift Aspekte der Pop-Art und des Nouveau Réalisme auf und knüpft an Positionen des Lettrismus, des Situationismus, Fluxus und Culture Jamming an und führt sie fort über die Kontexte vernetzter Medientechnologien und deren Partizipations- und Distributionsformen im Kontext eines "Internet State of Mind" (<http://de-bug.de/mag/8220.html>).

Der Titel *You&Me-isms* bezieht sich unter anderem auf die zwischen 1977 und 1979 durchgeführte Kunstaktion *Truisms* von Jenny Holzer, bei der sie im Stadtgebiet von New York "Alltagsweisheiten" (engl. *Truisms*) in Form gedruckter Plakate veröffentlicht und der Reaktion des Publikums überlässt.

Des Weiteren kann auf die Arbeit *ÖÖ* von Joseph Beuys von 1972 bzw. 1981 Bezug genommen werden:

"Joseph Beuys hat mit seinem Ausspruch „Jeder Mensch ist ein Künstler“ (1970) erstmals deutlich das Monopol des Künstlers in Frage gestellt und Kreativität als eine Gabe aller Menschen betrachtet. Mit dieser Emanzipation des Laien steht er am Anfang einer Demokratisierung der Kunst, wie sie heute im globalen Netz realisiert ist. Aus dieser Teilhabe aller an der Kreativität leitet Beuys auch seine Idee der "direkten Demokratie" ab. Für seine Teilnahme an der documenta 5 verlegte Joseph Beuys 1972 sein im Jahr zuvor in Düsseldorf gegründetes Büro der *Organisation für direkte Demokratie durch Volksabstimmung* für 100 Tage nach Kassel und diskutierte täglich mit den Ausstellungsbesuchern über Kunst.

Über der Tür hing innen und außen in hellblau leuchtender Neonschrift der Name des Büros. Als Beuys neun Jahre später die Organisation auflöste, wurden die Neonschriftzüge in längliche, oben offene Holzkisten verpackt und gemeinsam mit den vier großen Transformatoren und einer Kopie des Schaltplans für die Neonröhren zur Arbeit *ÖÖ* zusammengestellt. Statt des Schriftzuges der Organisation leuchten allerdings – als spätere Zutat – nur zwei Neon-Ö in der Kiste.

Ö-Laute wurden von Beuys seit 1964 als röhrende Kehllaute wiederholt als akustisches Element innerhalb verschiedener performativer Aktionen vorgetragen."

(Andreas Beutin, in: Katalog *YOU_ser: Das Jahrhundert des Konsumenten*, Karlsruhe 2007)



Joseph Beuys, *ÖÖ*, 1972/1981
Sammlung Ludwig Rinn
Foto: Ludwig Rinn