

In einer staubigen Ecke des Kellergewölbes des Musée Carnavalet¹ lagern seit dem 4. November 1995 circa 30 Werke (Skulpturen? Maschinen? Geräte? Hard- Softwarekonstrukte? Bots?) der Künstlerin Berta Justine Albright, die diese gesamte Werkgruppe als **D/G (Deleuze/Guattari) Aggregate** subsumiert hat. Aus dem Verzeichnis dieser Werkgruppe seien hier 2 Werke aufgeführt:

1) GoD_zilla Wunschmaschinen-generator

{Glossar} G o D > Guattari o Deleuze > Guattari verknüpft mit Deleuze und den dazugehörigen Begriffspersonenflotten als „fleet in being“² > Zilla (zilla diodia)³, die kleine Radnetzspinne, die trockene Standorte in Wäldern, Wiesen und Gebüsch bevorzugt, wo sie ihr kreisrundes Netz in niedriger Höhe spinnt. > der Generator selbst als Wunschmaschinen⁴ produzierende Maschine.

{Funktion} In der sogenannten globalisierten Welt (hahaha) der fabrizierten Effizienzen, Effizienzen der Seeleneingriffe (accessibility), Effizienzen der Nutzungszugriffe (usability), Effizienzen des Gouverne Regimes (mit totalisierendem Evaluationsanspruch) atomisiert sich die Taxierbarkeit, nichts an Verfügbarkeitsmodellen bleibt der totalen Taxierbarkeit verschont. Es ist als seien die Körper (Biokörper und Maschinen) mit virtuellen und textuellen Taxometern besetzt. Die GoD_zilla Wunschmaschinen-generatoren helfen diese Taxometer zu sabotieren, sie sabotieren mit allen Tricks, zB mit Taxometer-Mimikry und ähnlichem. Sie sind nicht käuflich. Sie werden (glücklich) gefunden, erkämpft, erarbeitet, frei verteilt, geschöpft um später wieder zu erschöpfen.

{Gestalt} Seltsamerweise ist der GoD_zilla Wunschmaschinen-generator opak, klein und dunkel, einige Kommentatoren behaupten, er ähnele dem Stein der Weisen, andere behaupten, es sei die Software, nicht die konzentrierte Geschlossenheit seiner Erscheinung, die ihn dynamisiere und unberechenbar mache, die Schönheit eines finsternen Software-Herzens pulsiere an seiner Oberfläche, deren Glanz (Schein) ein schwindendes Hier und Jetzt suggeriert. In Bewegung gesetzt verwandelt der GoD_zilla Wunschmaschinen-generator nicht nur sein Aussehen. Eine Kommentatorin der „Le Monde diplomatique“ platzierte den GoD_zilla Wunschmaschinen-generator im Komödienstadel einer Philosophenkammer⁵, die in Ansehung unbegrenzter Immanenzebenen und der Geschwindigkeit des Denkens einem besonders absurd-lächerlichen Reterritorialisierungsschicksal unterliegt.

2) Medusa_Medien_Player

{Glossar} Medusa⁶ > Die Sterbliche unter den 3 Gorgonenschwestern. Dunkelschön und mit lieblichem Haar, war sie die Geliebte des Poseidon. Ob es die Sexszene mit diesem in Athenes Tempel oder nur die rohe Eifersucht derselben war, Athene verwandelte die Schönheit in eine häßliche Fratze und die liebliche Haarpracht in wimmelnde Schlangen. Menschen, die der Medusa angesichtig werden verwandeln sich in Stein. Später wird das von Athene abgetrennte Medusenhaupt zur transportablen Psychoschockwaffe (shock and awe), um jedweden Anderen in Angst und Schrecken zu versetzen. Die Blutstropfen des enthaupteten Kopfes generieren neue Schlangen.

Medien, Medium > etwas in der Mitte sich befindliches, entweder als raumfüllender Stoff zwischen Körpern oder als Informationsträger zwischen Sender und Empfänger.

Player > Spieler, Abspieler, Joker, was mit Tasten, spielenspielen, Schiller schillert.

{Funktion} Aus dem Arsenal der katatonischen Begriffspersonen begegnen wir dem Medusa_Medien_Player als (wildgewordene) Maschinen-Begriffsperson vor dem Hintergrund, daß nicht wenige Wirtschaftszukunftsforscher den Roboter als die Schlüsseltechnologie des kommenden Jahrzehnts prophezeien (Stand 2011). Berta Justine Albright's Medusa_Medien_Player wäre nach Heinz von Foerster⁷ eine nicht profane Maschine, weil sie zu fast jedem Zeitpunkt die Spiel- und Abspielmodi ändern kann (und wahrscheinlich auch deshalb, weil sie wie die meisten Albright Aggregate nicht richtig funktioniert!). Je nach Abspielmodus ist es einmal die Häßlichkeit der schlangewimmelnden Fratze, dann wieder die Dschungelpracht und glänzende Verführung des mäandernden Schöneschlangehaupts,

1 Pariser Stadtmuseum im Quartier Marais, 23 rue de Sévigné, 3. Arrdt.

2 Strategisches Konzept im Seekrieg, siehe außerdem

Virilio, Paul, *Speed and Politics: An Essay on Dromology* New York: Semiotext(e), 1977

3 BLICK T. (KOORD.) (2004): Checkliste der Spinnen Mitteleuropas. Checklist of the spiders of Central Europe. (Arachnida: Araneae). *Arachnologische Gesellschaft e. V.*

4 Deleuze / Guattari, *Anti-Ödipus*, Seite 7–64, st

5 Thomas Bernhard, *Alte Meister, st, Seite 89 ff* „Heidegger in seiner verfilzten Pumphase vor dem verlogenen Blockhaus in Todtnauberg ..“

6 Ovid: *Metamorphosen* zahlreiche Ausgaben, z.B. dtv, 3. Auflage 2001 (Kap. 4,6)

7 Heinz von Foerster, *Wissen und Gewissen. Versuch einer Brücke*, Frankfurt a.M., 1993

die die medialen Hominide verwandelt: einmal in triste Korpuskeln trübsinniger Leidenschaften⁸ (Medusas Steine, gemeiner: faulende Couch potatoes) andererseits in Seelentauscher und -taucher, Argonauten, Liebhaber und Amateure des schönen Scheins im langsamen Werdenwerdenvergehen. Und das wären nur die Pole zwischen denen der mediale Hominide oszilliert. Je nach Abspielmodus tunnelt, sabotiert, zementiert, elaboriert der Medusa_Medien_Player die Suggestionfabriken und Marketinglabore der (Medien-)Konzerne. Die dezentrale Propaganda und die Reichskammern der Simulakrenmasseninjektionen, in denen die mechanisierten Suggestioninstrumente⁹ verwaltet werden (ARDZDFRTLSATKABELPRO7 und Konsorten) werden je nach Abspielmodus des Medusa_Medien_Players mit Seelen gefüttert (die massenhafte TV-Couch-Hypnose-Hype-Bannung) oder viral ausgehebelt (Myriaden kleiner Hebel). Kritische Kommentatoren sahen hier Post- Romantik im Spiel und meinten, es sei unmöglich die medialen Reichskammern Zentraleuropas auszuhebeln oder sonstwie zu untergraben¹⁰. *{Gestalt}* Zunächst gleicht der Medusa_Medien_Player dem klapprigen, rauschenden, immer unter- oder übersteuernden Cassettenrecorder auf Deleuzens Pariser Seminarpult. Doch beim Druck auf eine der abgegriffenen, Gitanes-gelben Tasten verwandelt sich das Kellergewölbe des Musée Carnavalet in eine (Hologramm-) Lichtinstallation die die Schrecken, Entzückungen und Verführungen der Suggestionwelten aufflammen lässt. Es brennt und schlängelt, nicht mehr das abgeschlagene Medusenhaupt, sondern das Gehirn selbst als neo-barocke Schlangengrube. Die Seele des Beobachters flammt für einen kurzen Moment auf. Ein erneuter Druck auf den Abspielknopf taucht den Raum in Stille und Dunkelheit. Ganz fern rumpelt ein LKW durch die Rue de Sévigné oben im Licht.

Weitere Werke aus Berta Justine Albright´s Werkgruppe **D/G (Deleuze/Guattari) Aggregate** :

Riesenrad der auf- und untergehenden Schamesröte
Profane und Foerster- Maschine
Die „cada cabez un mundo“ Gruppierung¹¹
Alte Welt Verzettelungskasten
Heterotupien Puls Installation
Flow und Float der Begriffe (aus: Cascading Style Sheets des Denkens)
LKW- Lebenskunstwerke im DW Drift

etc..

8 Deleuze / Guattari, *Anti-Ödipus*, st

9 Pierre Klossowski, *Die lebende Münze*, S 22 , Kadmos Verlag

10 David Farrell Krell, *Der Maulwurf – Die philosophische Wühlarbeit bei Kant, Hegel und Nietzsche*, Duke University Press

11 Comité invisible, *L'insurrection qui vient*, La fabrique éditions