

## **Let's Play Majerus G3**

ein Projekt von Cory Arcangel

27. April 2024 – 15. März 2025

Eröffnung: 25. April 2024, 18 – 21 Uhr

*As culture itself becomes increasingly digitized, more and more of it will end up in drawers like this – discarded, forgotten, and inoperable.* – Cory Arcangel in Artforum, Sommer 2014

Wir freuen uns, mit *Let's Play Majerus G3* das nächste Projekt im Michel Majerus Estate anzukündigen, in dessen Zentrum ein noch unerforschter Teil des Nachlasses von Michel Majerus steht: sein Laptop. Unter der Leitung des Künstlers Cory Arcangel und in Zusammenarbeit mit der New Yorker Organisation Rhizome wird der Laptop, den Michel Majerus in seiner späten Werkphase nutzte, instandgesetzt und reaktiviert. Begleitet wird die Ausstellung im Michel Majerus Estate von einem umfangreichen Programm, das neben Vortrag und Performance auch eine YouTube-Serie umfasst. Das Projekt ermöglicht erstmals den Zugang zu Majerus' digitalem Atelier und richtet, aus der Perspektive eines Künstlerkollegen, den Blick auf bisher unerschlossene Aspekte seines Schaffensprozesses.

Obwohl die Anfänge ihrer jeweiligen künstlerischen Karrieren fast ein Jahrzehnt auseinander liegen und die Arbeitsweisen beider Künstler sehr unterschiedlich sind, verbindet Majerus und Arcangel ein gemeinsames Interesse an der Ästhetik digitaler Bilder, dem schöpferischen Potenzial neuer Technologien, deren Kritik sowie dem freien Navigieren zwischen analogen und digitalen Welten. 2022 ging der Kunstverein in Hamburg im Rahmen der Ausstellungsreihe *Michel Majerus 2022* anhand einer Auswahl später Werke von Majerus der Frage nach, wie die zunehmende Präsenz des Digitalen in den späten 1990er Jahren seine Praxis beeinflusste. Die Ausstellung mit dem Titel *Data Streaming* wurde zeitgleich mit Arcangels Präsentation *Flying Foxes* gezeigt, die als Antwort auf Majerus neue Werke von Arcangel präsentierte und so beide künstlerischen Ansätze im direkten Vergleich erfahrbar machte.

Mit einer von Dragan Espenschied und Mona Ulrich bei Rhizome entwickelten Emulation aktiviert Arcangel den Laptop von Majerus (ein Macintosh PowerBook G3 von 1998) – ein für ihn zentrales Arbeitsgerät, mit dem Majerus Werke und Ausstellungen konzipierte, kommunizierte, Notizen verfasste und mit der neuesten Computersoftware experimentierte. Arcangels Projekt zeigt, wie Majerus das sich rasant entwickelnde Internet nutzte, dessen Dimension, Geschwindigkeit, Zugänglichkeit und Autonomie Künstler\*innen vollkommen neue Möglichkeiten eröffnete. Die Emulation bildet seinen Computer so nach, wie Majerus ihn 2002 zuletzt genutzt hat: ein digitales Atelier mit Dateien, die von Werkskizzen bis hin zur Simulation von Ausstellungen reichen und den Konzeptions-, Produktions- und Ausstellungsprozess vor Augen führen.

Arcangels Werke sind von der Auseinandersetzung mit ästhetischem Wandel und dem Einfluss von Technologie auf diesen bestimmt. Dabei werden die modernen Technologien im weitesten Sinne als entscheidender Teil der Kulturgeschichte aufgefasst – eine Entwicklung, die nach seinem Verständnis auch Musikinstrumente der Renaissance oder heutige Videospiele miteinschließt. Innerhalb einer Generation von Künstler\*innen, die die Neuen Medien in ihre Praxis integrieren, hebt er sich durch seine frühe Auseinandersetzung mit der digitalen Gegenwart ab. Seine Beschäftigung mit Computer-Archiven geht zurück auf ein Projekt aus dem Jahr 2014: Zusammen mit mehreren Organisationen, darunter der auf obsolete Computertechnologien spezialisierte Carnegie Mellon University Computer Club, erhielt Arcangel Zugriff auf über 30 Jahre alte Disketten aus der Sammlung des Andy Warhol Museum in Pittsburgh und konnte so eine Gruppe lange verschollener digitaler Werke des Künstlers sichern und neu zugänglich machen.

Durch die Untersuchung und Präsentation von Majerus' Computer weist das Projekt auf die technologische Herausforderung hin, vermeintlich verlorene Informationen wieder verfügbar zu machen. Es trägt der immer wichtiger werdenden Bedeutung der Archivierung von digitalem Material Rechnung und hinterfragt die Rolle dieser Bestände in kunstgeschichtlichen Narrativen über das 21. Jahrhundert.

*Let's Play Majerus G3* entfaltet sich vor Ort und online. Die Ausstellung im Michel Majerus Estate umfasst Werke von Arcangel aus fast zwei Jahrzehnten, darunter neue Arbeiten, die ausgewählten Werken von Majerus gegenübergestellt werden und sich der Frage nach Kontinuität und gemeinsamen konzeptionellen Grundlagen widmen.

Auf YouTube veröffentlicht Arcangel Videos im bei Gaming-Communities populären *Let's Play*-Format. Darin navigiert er kommentierend durch Majerus' Computer und macht diesen so erfahrbar. Die Videoserie, Arcangels Debüt als „YouTuber“, wird sowohl auf der Website des Michel Majerus Estate als auch auf der Plattform *ArtBase Anthologies* von Rhizome gezeigt.

Den Auftakt des Begleitprogramms bildet ein Gespräch zwischen Cory Arcangel und Dragan Espenschied während des Gallery Weekend Berlin. Zudem werden eine Reihe von Veranstaltungen mit Rhizome im Verlauf der Ausstellung stattfinden und Arcangels Performance *The AUDMCRS Underground Dance Music Collection of Recorded Sound* (seit 2015; fortlaufend) im Herbst 2024 in einer Neuauflage aufgeführt.

*Let's Play Majerus G3* wurde in Zusammenarbeit mit **Rhizome** entwickelt. Die Betreuung der von OpenSLX erstellten Emulation von Majerus' Computer übernahmen Dragan Espenschied (Preservation Director bei Rhizome) und Mona Ulrich. Das **Institute for Contemporary Art Research (IfCAR)** der **Zürcher Hochschule der Künste**, an der Arcangel derzeit unterrichtet, und **Arcangel Surfware**, ein 2014 vom Künstler gegründeter Verlag für Software und Merchandise, unterstützen das Projekt.

**Cory Arcangel** (geb. 1978, Buffalo, US) lebt und arbeitet in Stavanger, Norwegen. Seine Werke waren Gegenstand von Einzelausstellungen im Kunstverein in Hamburg, Hamburg (2022); Reykjavik Art Museum, Island (2015); Carnegie Museum of Art, Pittsburgh (2012); Whitney Museum of American Art, New York (2011); Barbican, London (2011); Hamburger Bahnhof – Museum für Gegenwart, Berlin (2010); Museum of Contemporary Art, North Miami (2010) und Migros Museum für Gegenwartskunst, Zürich (2005).

**Rhizome** ist eine Organisation, die sich durch Neuproduktionen, Ausstellungen, Stipendien und konservatorische Erhaltungsmaßnahmen für die digitale Kunst und Kultur einsetzt. Gegründet wurde Rhizome 1996 von dem Künstler Mark Tribe als E-Mail-Diskussionsforum, an dem einige der ersten Künstler\*innen teilnahmen, die damals online arbeiteten. Im Diskurs zur zeitgenössischen Kunst, die sich mit digitalen Technologien und dem Internet beschäftigt, spielt die Organisation eine bedeutende Rolle und ist seit 2003 dem New Museum in New York City angegliedert.

Ansässig im ehemaligen Atelier des Künstlers, widmet sich der **Michel Majerus Estate** der wissenschaftlichen und künstlerischen Erforschung, Präsentation und Kontextualisierung des Werks von Michel Majerus (1967 – 2002). Ein zentraler Schwerpunkt ist die Bewahrung seines umfangreichen Œuvres, das in einem kurzen Zeitraum ab Ende der 1980er Jahre entstanden ist. Seit 2012 finden in den Räumlichkeiten auch regelmäßig Ausstellungen und Veranstaltungen statt. Gastkurator\*innen, Wissenschaftler\*innen und Künstler\*innen werden vom Michel Majerus Estate eingeladen, sich intensiv mit dem Werk von Majerus auseinanderzusetzen und Ausstellungskonzepte für den Ort zu entwickeln.

Aktuelle Informationen zum Begleitprogramm des Projekts finden sich unter [www.michelmajerus.com](http://www.michelmajerus.com).

Pressebilder zu *Let's Play Majerus G3* werden unter diesem [Link](#) zum Download zur Verfügung gestellt oder auf Anfrage unter:

Michel Majerus Estate  
+49 30 473 77 300  
[press@michelmajerus.com](mailto:press@michelmajerus.com)

