



CORY ARCANGEL

THE DISTURBING POWER OF HUMOR

TEXT: CHRISTIANE HITZEMANN

»WHAT I CAN NEVER GET OVER IS A COMPUTER, A MACHINE CONSTANTLY WORKING ON A PROBLEM THAT IS COMPLETE NONSENSE.«

Cory Arcangel nimmt es mit Humor. Auch die visuellen Errungenschaften der Gegenwart – von der Meisterung des Farbverlaufs bis zur Ästhetik des Jpeg. In New York erzählte er uns, dass man Regale zum Tanzen bringen kann, warum Katzen die besseren Zwölfonmusiker sind und wann Bowling attraktiv sein kann.

Der White Cube ist einer der letzten sakralen Orte unserer säkularisierten Gesellschaften. Die ausgestellte Kunst eine der wenigen verbliebenen Einheiten, die Erfahrungen ermöglichen, die unseren Alltag überschreiten und Wahrheit bergen. Künstler haben in der Vergangenheit das Rohe, das Hässliche oder sogar das ästhetisch Erhabene selbst benutzt, um die sakrale Aura der bildenden Kunst und der sie beherbergenden Institutionen zu zerstäuben. Aber auch, wenn an bestimmten Punkten in der Geschichte der Kunst einige Leute in diesen weißen Kirchen schlechtes Benehmen als erfrischend verstörenden Fauxpas aufnahmen, hielten andere Mitglieder eine andere Praxis für sogar noch böser: Lachen. In das Gesicht von etwas so Sublimem wie Kunst zu lachen, halten viele immer noch für ein Sakrileg; anderen bereitet es, wenn es klug gemacht ist, großen Spaß. Einen Spaß, der den Alltag in und außerhalb des White Cubes stört,

Cory takes it all in good humor. The visual achievements of the present—from the mastering of color gradients down to the aesthetic of the jpeg. In New York, he explains how to make shelving dance, why cats are superior 12-tone musicians and when bowling can be something attractive.

The white cube is one of the last sacral spaces in our secularized societies. The displayed art is one of the few remaining entities enabling experiences that transgress our daily praxis and bear truth. In the past artists have used the raw, the ugly or even the aesthetic sublime itself, to undercut the sacred aura of the fine arts and its institutional surroundings. But if in a given moment of art history bad behavior has been a refreshingly disturbing faux pas to some in the white churches, one thing has often been perceived as even worse by other parishioners; laughter. To laugh into the face of what is considered to be sublime like art is still considered a sacrilege by many. To others, though, if cleverly done, it also is a lot of fun. Fun that disturbs the daily routine in and outside of the white cubes, and thus gets us—who thought we had seen it all—it gets us ready for aesthetic experiences again. Cory Arcangel, a 33-year-old American fine artist, will open his biggest show to date »Pro Tools« in the Whitney Museum in New York this spring. His work is in the best sense humorous and thus refreshingly disturbing fine art, as it is both simultaneously funny and meta-funny, too.

Cory Arcangel earned early fame with his video installation »Super Mario Clouds« (2002). He removed everything but the blue sky and the clouds from the »Super Mario« video game and then projected the result in the white cube. The gravity with which the little, computer generated clouds slowly float over gallery walls, the silent peace the projection radiates—in the absence of the virtual game's original task—make the installation a perfect example of Arcangel's particular use of humor. But it also was at a time when computerization had long turned the virtual world, the simulacrum, for the artist's and any younger generation into their (first) reality, a perfect expression for that historically new very state of being.

And yet, despite his ongoing success, at first Arcangel reveals, when we meet him in his studio in Brooklyn, that with the Whitney, »a lot of trust is given to me, a lot of trust. And how shall I say,« he laughs, »I'm not sure that I'm in line with that.« The show is indeed an accolade that could bring a young artist to his knees. However, when Arcangel talks about its centerpiece »Various Self Playing Bowling Games« (2011) all doubts are lifted. The work's size and content make an even bolder take on program modifications. This huge installation of the ephemeral games is an example of the artist's rare, humorous takes on the disturbing ugly. To Arcangel the very American leisure activity of bowling, »is unattractive, it is an unattractive motion. It doesn't make sense that people want to play it. It's all disgusting which is why I like it.« For the installation the artist modified fourteen historic bowling video games resulting in the ball always falling into



PREVIOUS PAGE
CORY ARCANGEL, »DREI
KLAVIERSTÜCKE, OP. 11,« 2009,
COURTESY THE ARTIST AND
GALERIE THADDAEUS ROPAC,
PARIS/SALZBURG AND TEAM
GALLERY, NEW YORK © CORY
ARCANGEL, VIDEO STILL:
COURTESY THE ARTIST AND
TEAM GALLERY, NEW YORK

ABOVE
CORY ARCANGEL, »MUSIC FOR
STEREOS,« PERFORMANCE/
COMPOSITION, NATIONAL-
GALERIE IM HAMBURGER
BAHNHOF – MUSEUM FÜR
GEGENWART, PHOTO: FRANK
PAUL / ANTS-AND-BUTTER-
FLIES.DE



LEFT
CORY ARCANGEL, »TIMELESS
STANDARDS (#8)«, 2010, COUR-
TESY GALERIE THADDAEUS
ROPAC SALZBURG/PARIS

RIGHT
CORY ARCANGEL, »TIMELESS
STANDARDS (#7)«, 2010, COUR-
TESY GALERIE THADDAEUS
ROPAC SALZBURG/PARIS

NEXT PAGE
CORY ARCANGEL, »PHOTOSHOP
CS: 84 BY 66 INCHES, 300 DPI,
RGB, SQUARE PIXELS, DEFAULT
GRADIENT -BLUE, RED, YEL-
LOW-, MOUSEDOWN Y=22100
X=14050, MOUSEUP Y=19700
X=1800, 2010, COURTESY
GALERIE THADDAEUS ROPAC
SALZBURG/PARIS

und uns – die wir dachten, wir kennten schon alles – wieder für ästhetische Erfahrungen offen macht. Cory Arcangel, 33-jähriger amerikanischer bildender Künstler, wird in diesem Frühling seine bisher größte Ausstellung, »Pro Tools«, im Whitney Museum in New York eröffnen. Seine Arbeiten sind im besten Sinne humorvoll – und somit erquickend verstörende Kunst, weil sie lustig und meta-lustig zugleich sind.

Frühen Ruhm erntete Arcangel mit seiner Videoinstallation »Super Mario Clouds« (2002), für die er alles bis auf den blauen Himmel und die Wolken aus dem Videospiel »Super Mario« entfernte und das Ergebnis in den White Cube projizierte. Die Bedeutsamkeit mit der die computergenerierten Wolken langsam über die Galeriewände schweben, der stille Friede, den die Projektion durch die Abwesenheit der originalen Aufgabe, dem Spiel, ausstrahlt, machen die Installation zu einem perfekten Beispiel von Arcangels speziellem Gebrauch von Humor. Zu einem Zeitpunkt, als die Computerisierung die virtuelle Welt, das *Simulacrum*, längst zur (ersten) Realität der Generation des Künstlers und aller nachfolgenden Generationen gemacht hatte, war die Installation aber auch ein perfekter Ausdruck genau dieser historisch neuen Daseinsform.

Doch trotz seines anhaltenden Erfolgs offenbart Arcangel, als wir ihn in seinem Studio in Brooklyn treffen, dass mit dem Whitney »viel Vertrauen in mich gesetzt wird, sehr viel Vertrauen. Und, wie soll ich sagen,« lacht er, »ich bin mir nicht sicher, ob ich das teile.« Die Ausstellung ist in der Tat ein Ritterschlag, der einen jungen Künstler in die Knie zwingen könnte. Aber sobald Arcangel über das Herzstück der Ausstellung »Various Self Playing Bowling Games« (2011) spricht, zerstreuen sich alle Zweifel. Die Arbeit ist eine noch mutigere Variante der Programmmodifikationen: Die riesige Installation der flüchtigen Spiele ist ein Beispiel für den raren, humorvollen Gebrauch des verstörend Hässlichen durch den Künstler. Für Arcangel ist die sehr amerikanische Freizeitbeschäftigung Bowling »unattraktiv. Es ist eine unattraktive Bewegung. Es macht überhaupt keinen Sinn, dass Leute das spielen wollen. Es ist widerlich – und deshalb mag ich es.« Für die Installation hat der Künstler vierzehn historische Bowling-Videospiele so modifiziert, dass der Ball immer in der Rinne landet. Die Originalgeräusche der Spiele erzeugen in der sonst meist sakralen Stille des Museums eine enorme Kakophonie, die den brüllend komischen, ästhetischen Terror hervorkehrt, den die Spiele optisch wie auch akustisch darstellen. »Und das ist es, was Spaß macht, wenn man solche Ausstellungen macht«, überlegt Arcangel nun, nachdem er durch das Sprechen über die eigenen Arbeiten sicherer geworden ist: »Man kann diese Situation nutzen, das Gewicht der Institution im Rücken, um die eigene Arbeit abzusichern. Man nutzt die Institution, um Sachen zu zeigen, die noch schwieriger sind, noch minderwertiger, billiger.« Geschickt benutzt Arcangel das Museum als Instrument für seine Kunst, genau wie den Computer, Software oder gefundene Gegenstände auch, die allesamt selbst keine Kunst produzieren und an und für sich auch noch keine sind. Arcangel stellt fest: »Mit einer Institution wie dem Whitney im Rücken kann man sich verrückterweise viel mehr erlauben.«

»I WAS NOT ALWAYS CERTAIN IF FINE ART REALLY IS MY PLACE IN THE WORLD. I THOUGHT, MAYBE STAND-UP COMEDY IS WHERE I BELONG.«

the gutter. The games' terrible original sounds create an enormous cacophony in the museum's, most often, sacred silence that amplifies the entire hilarious aesthetic terror these games represent, both graphically and to the ears. »And that is actually what is fun about doing shows like this,« Arcangel now, after being reassured by talking about his work, further reflects about the Whitney. »you are able to amplify these situations, by using the weight of the institution behind you to help the work. You use it to present stuff that is even more difficult or even more debased, cheaper.« Cleverly Arcangel utilizes the museum as a pro tool for his art, just like the computer, software and found objects—which by themselves neither create nor are art already. Arcangel observes, »with an institution like the Whitney behind yourself, you can get away with a lot more in this crazy way.«

And so he luckily does. Arcangel explains how in the past, »I was not always certain if fine art really is my place in the world. I thought, maybe stand-up comedy,« which he infrequently did, »is where I belong.« And along those lines, his series of kinetic sculptures »Research in Motion« (named after the company that owns Blackberry) humorously comment on the idea of the ready-made and the kinetic sculpture: they consist of swinging display-stands. Arcangel only intervened by synchronizing or phasing their motion, so that the stands swing a little heavy-legged, like an uncool, displaced dancer in a club, who periodically gets in rhythm with everybody else—the effect is both humorous and moving in its beauty. The sculptures, sanctified in the white cube to be art, are an example of what Arcangel calls »product demonstrations« around which »Pro Tools« is centered, too.

Yet another meta-statement about historic art forms is Arcangel's series of »Photoshop Gradient Demonstrations,« that again utilizes the computer as a readymade device to create huge, colorful panels,

Zum Glück. »In der Vergangenheit war ich mir nicht immer sicher,« gesteht Arcangel ein, »ob die bildende Kunst wirklich mein Platz in der Welt ist. Ich dachte, vielleicht ist Stand-up-Comedy,« was er ab und zu gemacht hat, »wo ich hin gehöre.« Und so ist seine Serie von kinetischen Skulpturen »Research in Motion« (benannt nach der Mutterfirma von Blackberry) ein humorvoller Kommentar zu der Idee des Readymades und der kinetischen Skulptur selbst. Die Skulpturen bestehen aus schwingenden Schaufensterregalen, deren Bewegungen Arcangel lediglich synchronisiert oder in Phase gebracht hat, sodass die Regale hüftsteif schwingen wie uncoole, deplatzierte Tänzer in einem Club, die nur zufällig ab und zu in Einklang mit den anderen Tänzern geraten – der Effekt ist beides: lustig und rührend in seiner Schönheit. Die Skulpturen, im White Cube zu Kunst geweiht, sind auch ein Beispiel dafür, was Arcangel »Produkt-Demonstrationen« nennt, der Idee, um die »Pro Tools« kreist.

Eine weitere Meta-Aussage über historische Kunstformen ist Arcangels Serie »Photoshop Gradient Demonstrations«, für die er wiederum den Computer als Readymade-Instrument – diesmal das Verlaufswerkzeug von Adobe Photoshop – benutzt, um große, bunte Tafelbilder herzustellen. »Was ich an diesen Arbeiten mag, ist, dass ich fünf Sekunden brauche, um sie herzustellen, einen Klick!« Die Bilder sind vermutlich eines der einfachsten Dinge, die man mit dem hochkomplexen Programm herstellen kann und damit eine amüsant absurde Verschwendung von Potenzial. Nichtsdestotrotz strahlen sie wohlkomponiert und farbenfroh, d.h. sie sind nicht im Geringsten eine Verschwendung von irgendwas. Diese Tafelbilder sind Kommentare zur modernistischen Abstraktion und zum minimalistischen Gebrauch von Farbe. Auch sie zeigen, wie sympathisch Arcangel zeitgenössische Technologien als künstlerische Instrumente, als Material und – in diesem Fall – als Mittel nutzt, um sich über einen bürgerlichen Kunstbegriff, der auf dem der Arbeit beruht, lustig zu machen.

Für eine andere Serie von Arbeiten macht Arcangel Gebrauch vom ultimativen Archiv, dem Internet und arrangiert Youtube-Videos zu Projektionen. Für eine dieser Arbeiten, »Schönbergs Op. 11« (2009), lud er Videos von Klavier spielenden Katzen herunter, schnitt sie zurecht und stückelte sie so zusammen, dass sie in seiner Projektion Arnold Schönbergs »Opus 11« spielen. Davor hat Arcangel die Idee noch weiter getrieben, indem er Videos von Gitarrenspielern für eine Doppelprojektion so zusammenschneidet, dass sie alle gemeinsam Bachs »Goldberg-Variationen« spielen: »A Couple of Thousand Short Films about Glenn Gould« (2007). Für »Pro Tools« hat Arcangel nun Tausende von Gitarrenspielervideos so kombiniert, dass sie eine der virtuosesten und komplexesten Kompositionen spielen, die je geschrieben wurden: Paganinis »Capriccio 24«. Arcangels Paganini-Video ist, wegen des Tempos des Stücks, ein fast nicht-anschaulicher Flickerfilm. »Ich habe das Konzept dieser Videos vom Süßesten (Katzen) zum Bösesten (Heavy-Metal-Gitarristen) getrieben und damit erschöpft,« im Prozess der Entwicklung, »vom Langsamsten zum Schnellsten«. Das Ergebnis ist

»BOWLING IST UNATTRAKTIV. ES MACHT ÜBERHAUPT KEINEN SINN, DASS LEUTE DAS SPIELEN WOLLEN. ES IST WIDERLICH – UND DESHALB MAG ICH ES.«



»I'M GOOD ONLINE. DOING NORMAL THINGS IN REAL LIFE IS OUT OF MY COMFORT ZONE.«

nicht nur wahnsinnig witzig, sondern auch ein bemerkenswerter Kommentar sowohl zum Schönen als auch der meist nicht intendierten Abwesenheit desselben im Streben von Jedermann, dem Amateur, nach Ruhm: Youtube.

Aber sind die Youtube-Arbeiten auch Ausdruck der Selbstwahrnehmung des Künstlers? Denkt Arcangel über sich selbst als den neuen Hohepriester der zeitgenössischen Gemeinde der amerikanischen bildenden Kunst, geweiht durchs Whitney? Arcangels geerdete und persönliche Art zu reden, legt nahe, dass er sich selbst nicht als Mitglied eines elitären Ordens sieht. Er schafft – anscheinend mit Leichtigkeit und Freude – sein breit gefächertes Portfolio von oft komplexen und auf variierende Art und Weise sehr humorvollen und sehr zeitgenössischen Arbeiten und hat dabei einfach seinen Platz in der Welt gefunden: Den White Cube (und sei der auch das Whitney) und die computer- und internetbasierte Welt seiner Kunst: »Online bin ich gut«, bestätigt er. Die Sicherheit, mit der er diese Welten benutzt, mag mit dem sekundären Charakter der Welt, die früher als die reale Welt bekannt war, für seine und die nachfolgenden Generationen zu tun haben: »Ich fühle mich nicht wohl, wenn ich normale Sachen im wirklichen Leben machen muss: Klamotten kaufen oder überhaupt irgendwas kaufen, das sind zwar total simple, aber auch total unangenehme Situationen. Für mich ist das genau umgekehrt wie für die meisten Leute, für die es völlig unangenehm wäre, etwa auf der Bühne zu stehen. So ist das eben, deine Chips sind entweder so oder so gesteckt,« überlegt er im angemessenen metaphorischen Rahmen. Glücklicherweise sind für ihn, so scheint es, die Kunst und das Virtuelle das Reale. Er muss nicht erst das vermeintlich Reale überschreiten oder seine Art in der Welt zu sein mit viel Tamtam aufladen. Die Qualität und der Charme seiner Arbeiten haben viel mit dieser Einfachheit zu tun und mit Arcangels Ich-Bewusstsein als Teil dessen, was er sogar wagt, »eine Industrie« zu nennen: die heilige Welt der bildenden Kunst. Es zeitigt erfrischende und humorvolle Resultate, dass die Ausstellung im Whitney für Cory Arcangel nur ein weiteres, ernstes Spiel ist: »Jetzt ist es so weit: Schmeiß die Maschine an, und lass uns das machen!«

through the gradient-tool of Adobe Photoshop. »What I like about these, is that it takes me five seconds to make them, one click!« Being created with a highly complex program, the pictures are possibly one of the simplest things one could produce with it and are thus an amusingly absurd waste of potential. Nevertheless they are color radiating and well-composed, that is: not a waste at all. The panels comment on the modernist abstraction and the minimalist use of color. They once more exemplify Arcangel's congenial use of contemporary technology as an artistic tool, a material, and in this case, a way to make fun of a bourgeois notion of art, that plays on labor.

In yet another line of works, Arcangel compiled Youtube videos for a series of projections, using the ultimate archive, the Internet, as material. For one piece of the series, »Schönberg's op 11« (2009), Arcangel downloaded, cut and pasted videos of cats playing piano and edited them together to play Arnold Schönberg's »opus 11.« Earlier, Arcangel had pushed the idea further, compiling videos of guitar players so that—in a double projection—they play Bach's »Goldberg Variations« called »A Couple of Thousand Short Films about Glenn Gould« (2007). For »Pro Tools« Arcangel combined thousands of videos of guitar players to one of the most virtuoso and complex compositions ever written; Paganini's »Caprice 24.« Arcangel's take on Paganini is, because of the tempo of the piece, an almost unwatchable flicker film. »I have taken the idea of these videos to the cutest (cats) and the meanest (heavy metal guitar players) and so exhausted it,« with the process of development going. »from the slowest to the fastest.« The result is not only hilarious, but also a substantial comment on both the beauty and the often unintended lack of it in the every person's, the amateur's, trial with artistic fame—Youtube.

But are the Youtube works also an expression of the artist's self-perception? Does Arcangel think of himself as the new high priest of the contemporary church of American fine arts, inaugurated by the Whitney? Arcangel's grounded and personable conversation, suggests that he does not regard himself as a member of a high order. Arcangel creates, with seeming ease and fun, his broad portfolio of often complex and in varying ways hilarious and highly contemporary work and simply has found his place in the world: the white cube (and may it be the Whitney) and the computer and Internet based world of his art: »I'm good online,« he confirms. The comfort with which Arcangel utilizes these worlds, might have to do with the second-nature character the world—formerly known as the real world—has for his and younger generations: »Doing normal things in real life is out of my comfort zone, buying clothes or buying anything: completely uncomfortable, simple situations like that. It's the other way around as it is for most people, to whom being on stage would be most uncomfortable. That's how it is, your chips are stacked one way or another,« Arcangel reflects in the appropriate metaphorical frame. To him, it fortunately seems, art and the virtual is still the real. No need to transgress to it or load it with further ado. The quality and charm of his work has a lot to do with this simplicity and Arcangel's self-awareness as part of what he even dares to call »an industry«—the sacred world of fine arts. With refreshing and humorous results, to him, the Whitney exhibition only is one more serious game: »It's now like: turn on the machine and let's do it!«



CORY ARCANGEL, »TIMELESS STANDARDS (#4)«, 2010, COURTESY GALERIE THADDAEUS ROPAC, SALZBURG/PARIS

CORY ARCANGEL, »HERE COMES EVERYBODY,« NATIONALGALERIE IM HAMBURGER BAHNHOF – MUSEUM FÜR GEGENWART, BERLIN, TILL MAY 1, 2011 / SMB.MUSEUM
CORY ARCANGEL, »PRO TOOLS,« WHITNEY MUSEUM OF AMERICAN ART, NEW YORK, MAY 26 – SEPTEMBER 11, 2011 / WHITNEY.ORG

THANKS TO CORY ARCANGEL AND GALERIE THADDAEUS ROPAC, SALZBURG/PARIS / CORYARCANGEL.COM / ROPAC.NET