



# frieze

September / October 2013  
Jörg Scheller

## Ericka Beckman - Kunsthalle Bern

Auf der Rangliste der unbekanntesten bekanntesten Videokünstlerinnen belegt Ericka Beckman mit Sicherheit einen der vorderen Plätze. Seit den 1970er Jahren hatte sie Gruppen- und Einzelausstellungen in Institutionen wie dem Whitney Museum of American Art und dem Museum of Modern Art in New York, nahm an Festivals wie dem New York Film Festival teil und arbeitete mit Künstlern wie Mike Kelley zusammen. Es gab damals lobende Rezensionen in Leitmedien wie der New York Times oder Artforum für Beckmans Maßstäbe setzende technische und ästhetische Experimente mit dem Medium Film. Und dann nicht mal ein Eintrag auf Wikipedia! Auch in Lydia Hausteins großer Überblicksveröffentlichung *Videokunst* (2003) wird Beckman an keiner Stelle erwähnt.

Man kann also nur hoffen, dass die von der Kunsthalle Bern ausgerichtete erste Beckman-Retrospektive mit dem Titel *Works 1978–2012* an dieser öffentlichen Halbvergessenheit etwas ändern wird. Denn dass die New Yorker Künstlerin zu den Großen ihres Genres zählt, das macht die von Kunsthallen-Chef Fabrice Stroun kuratierte Ausstellung — die von hier aus weiterzieht ins Le Magasin Centre National d'Art Contemporain in Grenoble — mehr als deutlich. Strouns Schau zeigt mehrere zentrale Arbeiten des Frühwerks wie *We Imitate: We Break Up* (1978/2009) und *The Broken Rule* (1979/2010) in neuer Installation, sodass die subtilen Entwicklungsschritte in Beckmans Ästhetik im Zeitraum von wenigen Jahren unmittelbar anschaulich werden. Wem Mike Kelley zu morbide, Pipilotti Rist zu quietschig, John Baldessari zu heiter, Bill Viola zu pfaffenhaft und Matthew Barney zu sportlich ist, der wird in Beckman sein missing link zur Videokunst finden.

In Bern zu sehen sind Beckmans jüngere Filme wie *Tension Building* (2012) oder *Switch Center* (2003) ebenso wie alte, beispielsweise *You the Better* (1983), sowie einige Zeichnungen und Fotografien. Mal zeigt die Künstlerin Arbeiter in einem futuristischen ungarischen Wasseraufbereitungswerk aus der Zeit des real existierenden Sozialismus (*Switch Center*), mal kombiniert sie Zeitraffer-Aufnahmen eines US-amerikanischen Football-Stadions mit Einblendungen eines animierten Modells desselben (*Tension Building*); dann wieder inszeniert sie eine feministisch gefärbte Version des Cinderella-Märchens als surrealistisches Coming-of-Age-Musical (*Cinderella*, 1986). Dabei gilt ihr Interesse unter anderem kognitiven Lernprozessen, den Zusammenhängen zwischen Arbeit, Freizeit, Sport und Architektur, der Entwicklung — meist weiblicher — Identität (*Cinderella*) und der Gleichzeitigkeit von Zufall und Kontrolle (*You the Better*). So entsteht in *You the Better* aus dem unkontrollierten Auseinanderbrechen eines modularen Bauegefüges in kürzester Zeit ein streng geordneter Vorstadt-Bebauungsplan, während Cinderella irgendwann die Einsicht erheilt: „I'm just the product of all that I've been taught!“

Eine haptische Anmutung prägt alle Arbeiten Beckmans, was nicht nur an ihrer charakteristischen Do-it-yourself- und punkigen Bricolage-Ästhetik liegt. Bis heute verzichtet sie weitgehend auf digitale Technik und arbeitet stattdessen mit Super-8- und 16 mm-Film, physischen Modellen und Zeitraffer. Viele ihrer signifikanten Werke stammen aus den 1980er Jahren, und damit aus dem Übergangsjahrzehnt vom analogen ins digitale Zeitalter. So erinnern denn auch einige Animationen aus *Cinderella* an den Computerspiel-Kultfilm *Tron* (1982), dessen Produzenten ein digitales Szenario mit überwiegend „analogen“ Mitteln realisierten. Beckman wiederum rekurriert in ihrer fast schon demonstrativ „analogen“ Bildsprache auf typische Elemente des Digitalen, etwa wenn sie *Cinderella* wie ein Computerspiel nach Leveln strukturiert und Textsymbole durch die Szenen schweben lässt. Auf der inhaltlichen Ebene spiegelt dieser Aufbau das Interesse der Künstlerin an den konstruktivistisch-strukturalistischen Theorien des Schweizer Psychologen Jean Piaget, demzufolge die Entwicklung des Weltverhältnisses in „Leveln“ verläuft, von der sensomotorischen hin zur formaloperationalen Intelligenz.



### **Jörg Scheller on Ericka Beckman continued...**

Im Zentrum der kryptischen, traumähnlichen Szenarien von Beckmans Werken stehen meist Figuren, die vertraut und unheimlich zugleich wirken – Arbeiter, die an irgendetwas herumdrehen, adrett gekleidete Frauen, die Ball spielen, eine Vogelscheuche wie aus einem Horrorfilm (*Boundary Figures*, 1989). Dazu ertönen Deklamationen oder Gesang, die wie im griechischen Drama das Geschehen kommentieren. Was der Medienkünstler Bjorn Melhus einmal über seine ähnlich gelagerten, wenngleich weniger musiklastigen Arbeiten sagte, trifft auch auf Beckman zu: „Fragmentierung, Zerstörung und Rekonstitution bekannter Figuren, Themen und Strategien der Massenmedien.“ Wenig verwunderlich also, dass Beckman 2009 in der Gruppenausstellung *The Pictures Generation* im New Yorker Metropolitan Museum of Modern Art vertreten war. Auch die kanonischen „Pictures“-Künstler wie Cindy Sherman und Richard Prince thematisieren die Ambivalenzen der Bildwelten der Medien- und Alltagskultur ohne jedoch ein ähnlich faszinierendes Spannungsverhältnis zwischen theoretischer Raffinesse und vordergründig intuitiver, ja naiver Ästhetik zu erreichen, wie es in Beckmans Arbeiten zu beobachten ist.

**For the english version please see the following page...**