



DIE WELT

10. Oktober 2015
Marcus Woeller

„ICH KREIRE DAS SPIEL, UND ICH SETZE DIE REGELN“

Ihre Kunst lebt von Ursache und Wirkung: Ein Gespräch mit der Underground-Filmmacherin Ericka Beckman über Aschenputtel, die Struktur des Spielens und Performances auf 16 Millimetern

Die amerikanische Künstlerin und Filmmacherin Ericka Beckman schuf virtuelle Welten Jahre vor dem Holo-Deck. Sie experimentierte mit Tricksequenzen im Realfilm lang vor "Roger Rabbit" und vereinte Film und Computerspiel wie später „Tron“. In der Berliner Galerie VeneKlasen/Werner präsentiert Beckman nun ihre erste Retrospektive in Deutschland.



Das ganze Leben ist ein Spiel. Wer in Ericka Beckmans Film „Hiatus“ (1999/2015) die Kandidaten sind, ist aber noch nicht ausgemacht

Die Welt:

Sie haben in den Siebzigerjahren bildende Kunst studiert, drehen seit den frühen Achtzigern Filme. Sie sind in den Sammlungen wichtiger Museen vertreten. In den letzten Jahren wurde ihr Werk in Ausstellungen in Frankreich, den USA und der Schweiz wiederentdeckt. Wie kommt es, dass Ihre Schau in Berlin erst die zweite in einer kommerziellen Galerie ist?

Ericka Beckman:

Als ich anfing, Filme zu machen, gab es keine Galerien, die sie zeigten. Auch im Museum wurde kaum Filmkunst ausgestellt. Hinzu kommt, dass ich relativ spät entdeckt worden bin. Jetzt habe ich ein großes Oeuvre und frage mich, wie man ein jüngeres Publikum dafür gewinnen kann. Denn heute interessiert es wieder mehr, dass meine Filme selbst gemacht sind und einen starken



performativen Charakter haben. Also habe ich begonnen, die alten Filme zu digitalisieren. Aber das hat Zeit gebraucht. Ich musste Arbeiten verkaufen. Mich überrascht das ja auch: Irgendwie bin nicht darauf konditioniert, Werke zum Verkauf anzubieten. Aber man muss immer wieder Geld für die nächste Produktion auftreiben.

Sahen Sie sich Anfang der Achtziger eher als Filmemacherin oder als bildende Künstlerin?

Alles was ich mache, hat seinen direkten Ursprung in der Performance. Ich suchte nach einer visuellen Sprache, die Performance beschreiben konnte. Aber ich wollte nicht selbst performen und auch nicht einfach nur dokumentieren, sondern eine Art von Performancekunst entwickeln, die all die Möglichkeiten aufnimmt, die das Medium des Films bietet. Besonders Mehrfachbelichtungen hatten es mir angetan. Das hatte damals noch niemand wirklich gemacht. Dann interessierte ich mich dafür, wie man Animationsfilm und Realfilm gleichzeitig ins Bild setzen kann. Aber egal ob animierter Charakter oder echter Mensch, ob bewegliche Requisite oder die gebaute Figur, in die ein Schauspieler schlüpfte, mein Antrieb blieb immer der performative Körper. Er ist ein Zeichensystem, das unmittelbar verständlich ist, auch ohne Texte oder Dialoge.

Filmemachen ist eine ziemlich hierarchische Angelegenheit. Wie behalten Sie die Kontrolle?

Ich mache immer alles selbst. Wie beim surrealistischen Film. Handgemacht bis heute. Ich recherchiere und lese zuerst viel, dann zeichne ich, mache Schaubilder und Storyboards, baue Requisiten. Drehbücher schreibe ich dagegen fast nie, alles findet auf der visuellen Ebene statt. Dann, meist so sechs bis acht Monate später, nehme ich die Super-Acht- oder die 16-mm-Kamera in die Hand. Ich performe mit der Kamera. In den Ausstellungen geht es dann auch darum, ein Set zu entwickeln, in der meine Filme gezeigt wurden. Also tauchen Requisiten, die ich in den Filmen verwendet habe, in der Installationssituation manchmal wieder auf.

Die Ausstellung konfrontiert mit einem sehr deutschen Thema. Was interessiert Sie an Aschenputtel?

Ursprünglich ist Aschenputtel natürlich eine Figur der Gebrüder Grimm, heute aber eine total disneyfizierte Gestalt. In meinem Film "Cinderella" ist sie ein Mädchen, das sich genau dagegen auflehnt. Die Geschichte von Aschenputtel kennt jeder. Bei den unterschiedlichen Fassungen des Märchens ist aber viel verloren gegangen, überliefert haben sich vor allem die Zeichen und Symbole. Wenn man die weiterverfolgt, betritt man völlig neue Territorien. Märchen wie Cinderella wurden ja hauptsächlich durch die mündliche Erzählung überliefert, die Mutter erzählte sie ihrem Kind, oftmals den Töchtern. Viele Märchen handeln auch von fehlenden Vätern, ein Aspekt, der sich in der historischen Geschichte wie in der Realität dann widerspiegelte. Oder es geht um Kinder oder junge Mädchen, die arbeiten müssen, weil sie gar keine familiäre Struktur mehr haben, in der sie aufwachsen können. Häufig dreht es sich um Verlassenheit. Wenn man so weiterdenkt, werden diese einfachen Geschichten plötzlich ungeheuer reich an Themen.

Ihre Cinderella scheint weniger eine Rolle in einer moralisierenden Handlung einzunehmen, als ein Spiel zu spielen, deren Regeln sie nicht kennt.

Bei einem Spiel geht es um Ursache und Wirkung, und eine Geschichte wird immer von



spielenden Charakteren vorangetrieben. Solche Strukturen des Spiels interessieren mich. Angefangen habe ich mit dem Spiel im Sinne einer performativen Aufführung und mit dem Spielen mit Objekten, aber auch mit der spielerischen Mechanik des Sports. Dann habe ich mich für das Spielen im Sinne von Zocken interessiert und die interaktive Komponente des Spielens. 1983 inszenierte ich in dem eher strukturellen Film "You the Better" ein Fake-Spiel. Bei allen Arten des Spiels stellt man fest, dass wenn die Regeln geändert werden, sich auch der Charakter und die Intensität des Spiels ändern. "Cinderella" ist ein visualisiertes Spiel dieser Wechselwirkungen. Das Storyboard habe ich entwickelt, als würde ich ein Spiel erfinden mit vielen Querverweisen. Es schreitet gleichzeitig narrativ chronologisch fort, springt aber auf einer historischen Ebene durch verschiedene Zeiten. Inhaltlich war es ein Kommentar zu dem sozialen Druck, der auf das Individuum ausgeübt wird. Der Film "Cinderella" erzählt davon, wie sich ein Mädchen dem Spiel widersetzt und nach Möglichkeiten sucht, das Spiel anders zu spielen, die Regeln zu verändern.

Dann müssten Sie sich auch für Computerspiele interessieren. Die ermöglichen ja erst richtige Interaktivität.

Das stimmt. 1999 habe ich meinen Film "Hiatus" gemacht. Dafür recherchierte ich im NASA Ames Research Center bei San Francisco. Die entwickelten dort zum Beispiel die virtuelle Realität für Flugsimulationen. In Los Angeles sprach ich außerdem mit Spieleprogrammierern, die sich damit befassten, wie interaktive Computerspiele aufgebaut sind. "Hiatus" kam zur einer Zeit heraus, als solche Videospiele erfolgreich wurden, blieb aber natürlich ein handgemachter Film. Damit konnte ich Ende der Neunziger nicht überzeugen, die Leute wollten digitale Sachen sehen. Aber ich hatte einen 16-mm-Single-Screen-Film über ein Spiel in einer digitalen Welt gemacht: Ich kreierte das Spiel, ich setze die Regeln, ich merke, dass ich nicht weiß, was ich tue, ich modifiziere die Regeln. So setzt sich eine große Spielstruktur zusammen. Mich interessierte es, ein komplexes System zu entwerfen, das performativ ist und einen offenen Ausgang hat.

Darf das Publikum auch mitspielen?

Ich will eine direktere Beziehung mit dem Betrachter aufbauen. In einer klassischen Erzählung folgt man der Handlung, gleicht sie mit individuellen Erfahrungen ab und baut so eine persönliche Beziehung zu der Geschichte auf. Meine Idee war es, den Betrachter direkt anzusprechen. So wie beim "Structural Film" der Sechzigerjahre, als die Künstler sozusagen filmische Puzzlestückchen hinwarfen und die Leute sehen mussten, was sie damit anfangen konnten und darüber nachzudenken begannen, was überhaupt sie da sahen. Irgendwann merkt man dann, dass sich die eigene Interpretation vielleicht völlig von der des Nachbarn unterscheidet.

Wie baut man eine solche Eins-zu-Eins-Beziehung zwischen Leinwand und Betrachter auf?

Der Trick ist, dass sich ständig etwas ändert, wie bei einem guten Spiel. Ob als Teilnehmer oder Filmzuschauer muss man sich ständig bewegen, mitdenken, umdenken. Man kann sich eben nicht zurücklehnen, einfach nur schauen und sich entspannen. Dabei geht man entweder verloren oder man bleibt im Spiel.

Bis 7. November, Galerie VW (VeneKlasen/Werner), Berlin

www.welt.de/print/die_welt/kultur/article147436645/Ich-kreiere-das-Spiel-und-ich-setze-die-Regeln.html