



BLOUIN ARTINFO

28 September 2015

Nicholas Forrest

SPIEL ALS STRUKTUR: DIE US-KÜNSTLERIN ERICKA BECKMAN ÜBER IHRE AKTUELLE AUSSTELLUNG IN BERLIN

Die Berliner Galerie VW (Veneklasen/Werner) zeigt derzeit die erste Soloausstellung der New Yorker Künstlerin und Filmemacherin Ericka Beckmann. Zu sehen sind drei Filminstallationen sowie ein Werkkomplex von Zeichnungen und Collagen, die hier erstmals ausgestellt werden.

Beckman wurde mit verspielten und dabei formal anspruchsvollen Filmen bekannt, die traditionelle Ästhetiken und kulturelle Werte hinterfragen. Sie mischt Spiel und Märchen und schafft so Filme, die „Hybride mit neuen Regeln“ sind.

Die Ausstellung „Ericka Beckman“ umfasst ihre Filme „Hiatus“ (1999/2015), „Switch Center“ (2002) und „Cinderella“ (1986), die drei Jahrzehnte ihrer künstlerischen Laufbahn abdecken und durch ein Narrativ verknüpft sind, das auf Spielstrukturen, Architektur und Erinnerung fußt. Außerdem zeigt die Galerie Vorführungen von „Tension Building“ und andere Filme.

Im ARTINFO-Interview spricht die Künstlerin über die Hintergründe und Zusammenhänge der Ausstellung.

In Ihrer Ausstellung bei Veneklasen/Werner sind drei Filminstallationen aus den vergangenen dreißig Jahren zu sehen. In welcher Form repräsentieren die Filme Ihre Arbeit aus dieser Zeit?

Die Arbeiten, die ich in der Galerie zeige, stehen beispielhaft für meine Auffassung von Film als Performance-Medium, sowohl für die Inszenierung der Handlung im Bild als auch der Interaktion von Live-Aktion und Animation. Sie repräsentieren mein Engagement in allen Facetten der 16-mm-Produktion, inklusive des Entwurfs von Kulissen, Requisiten, Kostümen und dem Dreh selbst.

Um das Publikum mit einzubeziehen, habe ich [das Konzept des] „Gameplay“ mit einem Narrativ ersetzt. Der formale Prozess des Filmemachens spiegelt die unfallanfälligen Aktionen der Figuren im Film wider und dient auch der Verstärkung des Subtexts in meinen Filmen, dazu kommt das Lernen durch Trial-and-Error, die Assimilation neuer Schemata und die Anpassung an neue Ziele.

Die Kameraeffekte entstehen während des Drehs, bei der Performance und bevor der Film zur Bearbeitung ins Labor kommt. Weil der Abgleich von Live-Aktion und Animation nicht kontrolliert ist, wie das bei der Post-Produktion der Fall wäre, bleibe ich bewusst offen für zufällige Gegenüberstellungen dieser Elemente und integriere dadurch mehr „Spiel“ in meine Regie am Set.

Sie finden in einer eklektischen Spannweite von Quellen Inspiration, einschließlich Psychologie, amerikanischer Sportkultur, Hollywoodfilmen und Zeichentrickfilmen aus den 1960ern. Was verbindet diese Inspirationsquellen, die Sie für ihre Arbeit verwenden?

In meiner Arbeit geht es um tieferliegende Prozesse, die in den Referenzen, die Sie gerade angeführt haben, präsent sind. Weil ich das „Gameplay“ als strukturierendes Mittel verwende, untersuche ich den Wettbewerb, integriere oder fordere ein regelbasiertes System heraus, analysiere Aktion und Gestik als Sprache, integriere den Körper in einen physischen Raum mit Hindernissen und beobachte den intuitiven Verstand in der Problemlösung.



Was hat Sie dazu motiviert, gerade diese drei Filme für die Ausstellung auszuwählen und was verbindet sie?

Ich habe diese drei Filme 2013 im Rahmen eines Programms der Tate Modern gezeigt und sie kamen sehr gut bei den Anwesenden an. Die [drei Filme] haben nebenbei bemerkt die deutlichste Erzählstruktur, anders als die sechs Filme, die in dem Kino der Galerie gezeigt werden, zu denen auch mein jüngster Film „Tension Building“ gehört.

Die Narrative sind sehr lose um die Prämisse der, Jungen Frau in Not' angesiedelt. Es gibt drei Protagonistinnen, denen es nicht gelingt, sich aus der ihnen aufgezwungenen Erzählmaschinerie zu befreien, die einen Weg finden müssen, das Problem zu lösen, die Richtung der Geschichte zu ändern oder ihre Integrität wiederherzustellen.

In der Ausstellung sind auch Zeichnungen und Collagen zu sehen. Was fügen diese Arbeiten der Ausstellung hinzu und in welchem Zusammenhang stehen diese zu Ihrer filmischen Arbeit?

Meine Filme entstehen immer aus der Recherche. Statt Drehbücher zu schreiben, schreibe ich Lyrik oder Dialoge. Die Zeichnungen entstehen parallel zur Entwicklung des gesprochenen Texts. Meine Zeichnungen in meinen Notizbüchern helfen mir, die Zeit und den Raum eines Films zu ermitteln; man könnte auch sagen die Inszenierung, die Requisiten und die choreografische Interaktion mit den Figuren und den Requisiten, ob es nun lebendige Darsteller oder Puppensind.

In jedem Film gibt es viele relevante tieferliegende Themen, die ich nutzen kann, um meine Konzepte zu illustrieren. Anhand der Zeichnungen entscheide ich auch, was Teil der Produktion sein wird. Wenn es eine visuelle Idee, die ein gewisses Thema repräsentiert, durch mehrere aufeinander folgende Zeichnungen schafft, schafft sie es auch in den Film.

Die Ausstellung ist Ihre erste Soloshow in Berlin. Was wird Ihre Arbeit Ihrer Ansicht nach dem Berliner Publikum vermitteln und wie denken Sie wird es auf Ihre Arbeit reagieren, wo doch viele Ihrer Inspirationsquellen sehr US-zentrisch sind?

Meine Arbeit ist traditionell eng mit dem experimentellen Tanz, der Musik und dem Theater der 1970er verbunden. Als ich nach Los Angeles zog, habe ich mich von Malerei auf Performance verlagert und stieß auf die Arbeit von Künstlern wie Chris Burden, Guy de Cointet, the Kipper Kids und natürlich die starke So-Cal-Konzeptkunst und -Fotografie. Ich habe dort Performance-Arbeiten entwickelt, die ich mit der Super-8-Kamera dokumentierte. Erst nach meinem Umzug nach New York City wurde mir bewusst, wie nah ich tatsächlich dem experimentellen Theater und der Performancekunst stand - Laurie Anderson, Julia Heyward, Robert Wilson und [der avantgardistischen Theatergruppe] Mabou Mines.

Ich freue mich sehr, meine Arbeit jetzt nach Berlin bringen zu können.

Ich hoffe, das fehlende Bindeglied zwischen der zeitbasierten Kunst vor meiner Zeit und dem Werk junger Künstlerinnen und Künstler heute, rekonstruieren zu können. Meine Generation, die der Bildenden Künstler der 80er, ist weniger für experimentellen Film oder Theater bekannt, sondern eher für Appropriationen in der Fotografie, die Fundierung der Fotografie als künstlerisches Produkt und für ihre Musik.

Ich bin die Künstlerin, die in den 80ern in New York City neben den Punk-Filmemachern und nach den strukturellen Filmemachern der 70er Filme gemacht hat. Ich hoffe, die Ausstellungsbesucher erkennen ein Kontinuum zwischen meiner Arbeit und der historischen Filmemacher vor mir wie Warhol, Frampton, Sharits, Owen Land und Amos Poe; dass sie den Bruch sehen, der nach den strukturellen Filmemachern der 70er kommt, weil bei mir auch Körper und Performance mit einbezogen werden. Meine Arbeit ist eng mit meinen Zeitgenossen aus der Musik verbunden, also Rhys Chatham, Glenn Branca und den Minimalisten, die sie inspirierten: Terry Riley und Steve Reich.

„Ericka Beckman“, bis 7. November 2015, VW (Veneklasen/Werner) Berlin.

<http://de.blouinartinfo.com/news/story/1245712/spiel-als-struktur-die-us-kuenstlerin-ericka-beckman-ueber>