

15. Oktober 2015

Moritz Gaudlitz

ericka beckman über virtual reality, spielen und das frauenbild von heute

Lange vor Virtual Reality und Computergames hat sich die amerikanische Filmkünstlerin Ericka Beckman in ihren Filmen mit digitalen Technologien und Spiel beschäftigt. Wir sprachen mit der Künstlerin über Ihr Werk und ihre aktuelle Ausstellung in Berlin.



Installationsansicht *Hiatus*, 1999/2015

Die Liste aller Einzelausstellungen der New Yorker Underground Filmkünstlerin Ericka Beckman ist lang. Und auch die der Sammlungen, in denen ihre narrativen Videoarbeiten beheimatet sind: MoMA, Whitney Museum, Tate Modern. Beckman studierte Bildende Kunst am renommierten California Institute Of The Arts (CalArts), bevor sie sich auf das Filmemachen spezialisierte. Seit den 1970er Jahren dreht sie nun schon Kunstfilme. Stark beeinflusst von der Entwicklungspsychologie Jean Piagets, amerikanischem Collegesport, Hollywoodfilmen, digitalen Technologien und Märchen, bewegen sich Ihre Filme stilistisch zwischen Performance und Spiel.

Veneklasen/Werner in Berlin zeigt nun zum ersten Mal eine Auswahl ihrer Videoarbeiten der letzten 30 Jahre und präsentiert erstmalig einen Werkkomplex von Zeichnungen und Collagen. Wir haben die Künstlerin im Rahmen der Ausstellung zum Interview getroffen.



Ihre Werkliste ist groß und erstreckt sich mittlerweile auch über drei Jahrzehnte. Wie kam es genau zu der Auswahl der Videos *Cinderella*, *Hiatus* & *Switch Center*, die in Berlin gezeigt werden?

Die Galerie lies mich entscheiden, welche Filme ich ausstellen wollte. Anfangs gab es Diskussionen darüber. Ich wollte erst neuere Filme im Hauptraum der Galerie zeigen, aber dann entschloss ich mich, genau diese drei Filme zu zeigen, weil sie wahrscheinlich einen guten Überblick zu meine Arbeit und meiner Kunstsprache liefern. Das hat meinen Entscheidungsprozess erst einmal verändert, aber die Arbeiten funktionieren zusammen. Und meine Absicht war es, Arbeiten nach Deutschland zu bringen, die inhaltliche Zusammenhänge erschließen und dem deutschen Publikum mein Werk vorstellen. Die Arbeiten sind eine gute Einführung in mein Schaffen.



Installationsansicht *Hiatus*, 1999/2015

Einer der Filme, *Hiatus*, thematisiert die Reise einer technik-versierten Frau in die Virtual Reality. Dort eingetaucht, wird sie, wie in einem Computerspiel, von einem männlichen, machohaften Mitspieler herausgefordert. Erzählen Sie mir doch mehr darüber.

Das ist ein sehr spezielles Projekt. Es begann in den frühen 1990er Jahren, als ich entschied, ein interaktives, narratives Spiel für junge Frauen zu erfinden. Aber es sollte immer ein Film werden. Ich habe in der Zeit viel über Virtual Reality und deren Technologien im Silicon Valley recherchiert, mit Soft- und Hardware Entwicklern gesprochen. Für den Film habe ich so viel Primärrecherche betrieben, dass ich wusste, in welche Richtung er gehen wird. Ich habe ihn auf 16mm gedreht, es gab nicht so viel 3D-Rendering und Animation. Das war ein langer Prozess, denn Analog und Digital wurden dann kombiniert. 1999 wurde der Film veröffentlicht, aber er fiel in ein Loch. In der Hochphase des Internets war das Publikum etwas enttäuscht, dass er auf 16mm gedreht wurde. Dann habe ich ihn auf die Seite gelegt und 2012 wieder herausgebracht. Das Publikum hat ihn wunderbar aufgenommen, denn er beschäftigt sich mit den Technologien, die Anfang der 90er versprochen wurden, aber nicht wirklich kamen. Heute sind sie da, aber der Film ist nostalgisch. Und weil er dann so gut aufgenommen wurde, habe ich für Installationen einen zweiten Bildschirm hinzugefügt, um den Gameplay-Charakter zu erweitern.

Der Film ist sozusagen in der richtigen Zeit entstanden, aber zur falschen veröffentlicht worden?

Hiatus hat eine sehr interessante Geschichte, weil er eben in zwei Zeiten entstanden ist. Als das Projekt begann, war es der Anfang von Videogames, wie *Warcraft*. Das Projekt bestand darin, mit Entwicklern zusammenzuarbeiten und in einem Spiel eine junge, technikversierte Frau zu portraituren. Damals gab es noch kein Internet. Also schloss ich mich einer Online-Community in San Francisco namens „The Well“ an. Ich war in New York und tauschte mich viel mit ihnen aus. Es waren Menschen, die viel über die Struktur und die Analogie des Internets diskutierten. Wie wird das Internet benutzt, wie sieht es räumlich aus? Fragen über Freiheit und Zugang. Diese fruchtbaren Ideen und Diskurse flossen dann in die Entwicklung



von *Hiatus* mit ein.

Was interessiert Sie an Virtual Reality und dem Computerspiel?

Seit dem Beginn meines künstlerischen Schaffens ging es mir immer darum, zwei Zeitfenster zu verbinden. Das Imaginäre und das Reale zusammenzufügen. In meinem Fall war es eher konzeptuell. Ich habe die Filme als interaktive Performance gesehen, um das Publikum so weit wie möglich miteinbeziehen zu können, körperlich und geistig. Die Filme sind Vorlagen für den interaktiven Dialog. Der Film funktioniert nur mit dem Publikum. Ich war selbst sehr interessiert an interaktiv-narrativem Kino, in dem man selbst im Kino die Handlungsentwicklung beeinflussen kann.

Also ist „Spiel“ ein wichtiges Element Ihrer Arbeit?

Ja. Ich habe eine lange Zeit nur damit verbracht, zu diesem Thema zu recherchieren. Ich habe mich aus den Geschehnissen der Kunstwelt herausgehalten, auch wenn sie mich interessiert haben und nicht an mir vorbeigingen. Aber ich war so damit beschäftigt, mich mit der Geschichte des Spiels auseinanderzusetzen. Ich habe viel Piaget gelesen und mich mit Sport und seiner Kultur beschäftigt. Es fühlte sich für mich so an, als könnte ich ewig an der Recherche arbeiten. Es ging ums Spiel.

Ihre Einflüsse sind, neben dem Philosophen Jean Piaget, auch die Bereiche Sport und Architektur. Das kann man in Ihrem 2012 erschienen Film *Tension Building* sehen. Die Aufnahmen des Stadions gegen Ende erinnern auch etwas an Leni Riefenstahl.

Viele Bilder im Film *Tension Building* sind aus Amerika. Es geht um College Football. Das Gebiet interessierte mich sehr, diese Verbindung aus Sport und Militär. Deshalb habe ich das Ende des Filmes auch in einem Stadion aus der Zeit des Faschismus in Florenz gedreht. In den Gebäuden und im Film ist eine Dynamik, aber es geht auch viel um Grundstrukturen von Erlebnissen. Und genau darum ging es auch früher. Um das Kontrollierte, die Regulierung von Zeit und Raum. Das ist der Ursprung des Filmes. Es geht um Bewegungen und die Unterbrechungen von Bewegungen. Viele meiner Filme haben ein Raummodell. Und dieser Film hat eine Spannung, die sich bis zu einem finalen Punkt aufbaut.

In Ihren drei Installationen *Cinderella*, *Hiatus* & *Switch Center*, die Veneklasen/Werner zeigt, ist stets die Frau der Protagonist. Welche Rolle und Bedeutung hat die Frau in Ihren Filmen?

Wie bereits gesagt, das sind sehr spezielle Filme. Sie sind ursprünglich nicht mit dem Gedanken entstanden, eine weibliche Hauptrolle zu haben. Aber das Element sticht heraus, ja. Ich denke, es hat mit der Game Welt zu tun. Als ich *Cinderella* gedreht habe, wusste ich, dass es Games für Frauen gab. *Hiatus* und *Cinderella* sind zwei spezielle Filme, die sich mit Identität auseinandersetzen, und es gibt bestimmte Probleme mit Identität. Ich habe versucht einen Zustand zu finden, in dem man nur seiner Intuition und seiner Erinnerung vertraut. Das Girl-Game

wurde damals in der Kulturwelt nicht wirklich vertreten, deshalb wollte ich Frauen aus der Technologiebranche voranbringen. Auch ich habe damals mit neuen Medien gearbeitet. Also dachte ich mir, wieso nicht etwas zeigen, dass die Frauen etwas voranbringt?

VW



Installationsansicht *Cinderella*, 1986

Sie sagten, für Ihre Werke müssen Sie erst Raum schaffen. Nun zeigen Sie erstmals Zeichnungen und Collagen. Sind diese auch als Raumstudien für Ihre Filme zu verstehen? Und wieso zeigen Sie sie erst jetzt?

2012 kam ein Kurator in mein New Yorker Studio, weil wir eine Ausstellung für die Kunsthalle Bern planten. Er kam in mein leeres Studio und war total verwundert. Er war es nicht gewohnt, dass es in einem Künstlerstudio so leer ist. (lacht). Ich sagte ihm, ich habe eine Menge Zeichnungen und zeigte sie ihm. Er meinte, dass man sie unbedingt zeigen sollte und auch andere Kuratoren waren der Meinung. Dann war ich es auch. Was im Film gezeigt wird, entscheidet die Zeichnung. Wenn ich ein Motiv male, dann male ich es so lange, bis es in seiner Aussage für mich so stark ist, dass es auch Teil eines Filmes werden kann. Ich wollte die Zeichnungen nicht veröffentlichen, weil es viele Motive nicht in meine Filme geschafft haben. Ich habe Malerei studiert und kenne die Techniken.

Sie beginnen also erst mit der Arbeit am Film, wenn sie mit den Zeichnungen zufrieden sind?

Genau so ist es! Für mich ist das Malen ein sehr natürlicher Teil des Entstehungsprozesses meiner Filme. Ich male und sammle Notizen, ein Skript ist nie meine Filmvorlage.

Finden Sie, dass Kunstfilme heute noch als Performance-Medium funktionieren können?

Ich denke, es ist heute besser als es je zuvor. Als ich anfang, gab es kaum eine andere Möglichkeit die Arbeiten zu zeigen, außer Medienkunst in Galerien auf klobigen Videomonitoren vorzuführen. Das habe ich nicht gemacht, weil ich die Auflösung und das Format nicht mochte. Also bekam man auch wenig Rückmeldung. Heute sagen mir viele Leute, dass ich es wie eine neue Karriere sehen soll, denn ich kann jetzt die Arbeiten auf eine neue Art zeigen, so wie ich es mir auch vorstelle.

VW



Study for the Stadium, 1986



Blow Out, 1987/2015

Um meinen Popkulturauftrag zu erfüllen, habe ich noch eine sehr spezielle Frage zu einer Szene in ihrem Film *Switch Center*: Die elegante Protagonistin wirft dort Sophie Scholl gleich Flugblätter in ein Treppenhaus und plötzlich erscheinen drei Pokémons.

Der Drehort in Budapest, an dem *Switch Center* entstanden ist, wird auch für kommerzielle Zwecke genutzt. Und damals wurde da die Pokémon Werbung gedreht. Ich wollte unbedingt den Pokémon-Werbedreh mit in meinen Film einbeziehen. Als ich in den Raum kam, waren die aber bereits fertig, hatten abgebaut und es gab nichts, womit ich arbeiten konnte. Als ich wieder in New York war, habe ich dann animierte Pokémons eingebaut - und das hat die komplette Dynamik des Films verändert. Es erzeugte eine Spannung zwischen den Sowjetarbeitern und der jungen Frau im Film. Das mit den Pokémons musste passieren, um den Film von der Industrialisierung ins Jetzt zu befördern.



Installationsansicht *Switch Center*, 2002

Die Ausstellung „Ericka Beckman“ läuft noch bis zum 07. November in der Galerie VW (VeneKlasen/Werner), Berlin.

http://i-d.vice.com/de_de/article/ericka-beckman-ueber-virtual-reality-spielen-und-das-frauenbild-von-heute-345