



Der Bund

7 June 2013
Martin Bieri

Mit Sport und Spiel die Welt verstehen

Die Kunsthalle Bern zeigt eine Retrospektive der amerikanischen Videokünstlerin Ericka Beckman. Die Schau lotet Epochengrenzen aus und räumt fröhlich mit dem Irrtum auf, spielen sei lustig.

So viel Arbeit: Als die Kunsthalle gebaut wurde, dachte niemand daran, dass sich bildende Kunst einmal bewegen, dass sie Geräusche machen könnte. Jetzt muss gedämmt und umgebaut werden, dass das alte Gemäuer ächzt, der Oberlichtsaal Ost hat sich gleich ganz in ein Kino verwandelt.

Das ist Fabrice Strouns Beitrag zu einem historischen Transatlantikpakt. Der Direktor der Kunsthalle bringt mit Ericka Beckman eine fast Vergessene der amerikanischen Videoavantgarde der 1970er- und 1980er-Jahre erstmals in einer großen Einzelausstellung nach Europa. *Ericka Beckman Works 1978-2013* ist eine Schau von internationaler Bedeutung, denn die 1951 Geborene ist gerade dabei, die große Bühne zu betreten, seit sich 2009 die Warhol-Foundation für Beckmans Werk interessiert und sie in einer Gruppenausstellung über ihre Generation im Metropolitan Museum of Art in New York zu sehen war. Der Kunstverlag JRP Ringier hat in Zusammenarbeit mit der Kunsthalle eine DVD restaurierter Frühwerke auf Super 8 zusammen- und kürzlich im Centre Pompidou Paris vorgestellt. Ein Gesamtkatalog ist in Arbeit – und um Arbeit geht es in Beckmans Werk.

Was ist das Epochale an ihren Filmen und Fotografien? Wie die Künstler der vorindustriellen Zeit die besten unter den Handwerkern waren, weil sie es verstanden, tote Materie zum Leben zu erwecken, war Duchamps in einer von kollektiver Produktion geprägten Gesellschaft der erste unter den Konsumenten. Er nahm Fabrikate und verwandelte sie in Kunst. Später, nach Verbreitung der Massenmedien, entdeckte Warhol, dass es reichte, Bilder, die schon da waren, zu solchen zu machen, die es vorher noch nicht gab. Er betrachtete sich als ersten unter den Betrachtern.

Zeichnet man diese von Nicolas Bourriaud geliehene Entwicklungslinie weiter, stößt man in 1970er-Jahren auf Künstlerinnen wie Ericka Beckman. Sie nimmt bewegte Bilder und entschlüsselt mit ihrer Hilfe die "Konstruktion symbolischer Ordnung", wie Stroun sagt, in einem Wort: Kultur. Sie ist ein "spectator of the spectacle", was wiederum gut in die Zeit passt, denn 1967 erschien Guy Debords *Gesellschaft des Spektakels*.

Die Architektur der Bewegung

Beckmans Filme sind verspielte Inszenierungen damals neuer Medien mit besonderem Bezug zur Ästhetik von Videospielen und "Würdigungen des zu Ende gegangenen Industriezeitalters", wie sie selbst sagt. Exemplarisch zeigt das *Switch Center*, 2003 in einer alten ungarischen Fabrik aufgenommen, in der am Tag zuvor noch Werbung für Pokémon-Figuren gedreht wurde.

Beckman arbeitet bis heute fast ausschließlich analog, ihre liebsten Mittel sind die Doppelbelichtung und das "Erforschen der Architektur von Bewegung". Bewegung hält Beckman für allgemein verständlich, sie setzt sie als dramaturgischen Sprachersatz ein.

Beeinflusst hat sie in dieser Überzeugung der Genfer Entwicklungspsychologe Jean Piaget. Parallel zur Lektüre seiner Bücher in den 1970er-Jahren entwickelte Beckman ihr künstlerisches Hauptmotiv: das bewegte Spiel. Mit diesem Mittel ist sie in der Lage, die symbolische Ordnung "Kapitalismus" zu beschreiben, wie zum Beispiel in *You the Better*. Der Film war 1983 schon einmal in der Kunsthalle zu sehen, womit es Stroun zum vierten Mal in seiner kurzen Amtszeit geschafft hat, Exponate früherer Kuratoren noch einmal zu zeigen. Er macht sich einen Sport daraus.

Mit Sport und Spiel will auch Ericka Beckman die Welt verstehen. Sie schickt Aschenputtel auf eine mit superbem Soundtrack unterlegte Suche, ein "Quest" würden Mediävisten und Gamer sagen, nach dem Ausgang aus ihrer eigenen symbolischen Ordnung namens *Aschenputtel*. Am Ende, nachdem es



gender- und produktionsbedingte Oppression überwunden hat, findet Aschenputtel zu einer eigenen Stimme in Form einer Schallplatte. Selbst fünf Jahre nach dem Start von MTV 1981 hätten die Künstler ihrer Generation noch an das Freiheitsversprechen des Independent geglaubt, sagt Beckman heute. Sie ist der lebende Beweis dafür, dass es damals eine Gegenwelt gab. Beckman arbeitete nur kurz für MTV, dem Sender waren ihre Bühnenbilder und Clips zu abseitig – eine Erfahrung allerdings, die sie auch im Kunstbetrieb machte, denn lange Zeit liefen ihre Filme nicht in Museen, sondern in Kinos. Einmal zum Beispiel als Vorfilm zu Godards *Passion*, was fast zu Tumulten führte. Heute schwer verständlich, wo die Kulturwissenschaft seit Jahrzehnten die symbolische Dimension von Kultur untersucht und wir wissen, wie sehr wir eins sind mit ihr. “We are culture and culture is our mind”, sagt Fabrice Stroun und scheint Welten von dem auch schon seit einem Vierteljahrhundert toten Louis Althusser entfernt, der die “bildhafte Vorstellung, die die Menschen sich von ihren realen Lebensbedingungen machen”, blank “Ideologie” nannte.

Distanz ist entscheidend

In dem Wort schwingt mit, dass es etwas dahinter gäbe, etwas durch die Bilder Verdunkeltes, das vielleicht sogar zu erkennen wäre, hätte man nur genug Distanz zur Ideologie. Beckmans Filme spielen immer vor diesem verdunkelten Hintergrund in ihrem Studio, und “Distanz”, sagt sie, sei ohnehin “entscheidend”, denn was sie zeige, seien “Modelle”. Darin liegt das Historische und zugleich das Prophetische von Beckmans Arbeiten. In den 70er- und 80er-Jahren begann sich erst abzuzeichnen, welche Rolle dem Spielen einst zukommen wird.

Debord nahm es vorweg, und wir haben unterdessen jede Distanz dazu verloren. Kreativität ist Produktivität geworden. “Play Ethic” heißt diese Form der Ausbeutung, und halb drohend, halb triumphierend schreibt der schottische Publizist Pat Kane: “Das Spiel wird für das 21. Jahrhundert das, was die Arbeit für das Industriezeitalter war: Die Art, wie wir denken, handeln und Wert schaffen.” Ericka Beckmans Filme sind viel zu frühe Denkmäler des noch lange ausstehenden, erlösenden “Game over”.

<http://www.derbund.ch/kultur/ausstellungen/Mit-Sport-und-Spiel-die-Welt-verstehen/story/12488617>

For English translation please see the following page...