

Ericka Beckman

Cinderella, 1986, 16mm Film, 30 Minuten

Cinderella 1 - 5, 1986, Kohlezeichnungen gerahmt, 55 x 76 cm.

Ericka Beckman, die seit der zweiten Hälfte der Siebzigerjahre als Künstlerin tätig ist, gehört zu einer Generation amerikanischer Künstlerinnen und Künstler, deren Arbeiten eine durch Sprache vermittelte oder überhaupt erst konstituierte kulturelle Ordnung erkunden. Ausgehend von Jean Piagets entwicklungspsychologischem Modell der Identitätsentwicklung betrachtet Beckman Kultur als System, das zuvörderst körperlich erfahren wird – durch Bewegungen im Raum, durch Interaktion mit Materie und mit anderen Menschen.

Cinderella (1986) wird gemeinhin unter die wichtigsten Filme Beckmans gerechnet. Er folgte auf *The Broken Rule* (1979) und *You the Better* (1983). Sein Plot ist als interaktives Spiel strukturiert, oder genauer: als Videospiele. Computerspiele waren seinerzeit ein erst im Entstehen begriffenes Feld kultureller Produktion. Beckman nun entwirft ihren Hauptcharakter, Cinderella, mit Blick auf die vielen verschiedenen Versionen des Märchens als Arbeiterin in einer Schmiede, die Goldmünzen herstellt. Ausgehend von dieser Prämisse inszeniert *Cinderella* verschiedene Varianten der Märchenstory, wobei jede dieser Varianten gleichsam über einen Hyperlink abgerufen wird, als handle es sich um Levels in einem Computergame. Die Schmiede, der wichtigste Schauplatz der Handlung im Film, hatte Beckman dem Stoff hinzugefügt – sie ist ein symbolisch aufgeladener Ort, an dem ‚Wert‘ durch die Kreation einer endlosen Menge von Kopien von Kopien geschaffen wird. Am Ende ‚gewinnt‘ die Hauptfigur das Spiel, indem sie ihre Münzen beziehungsweise Kopien in ihre eigene Geschichte integriert und verkündet: „Wenn ich nicht verändern kann, was ich sehe, dann verändere ich eben meine Erinnerung daran“.

Dieses konzeptuell ambitionierte feministische Werk, das zeitgenössische Diskussionen über ‚Simulakren‘ und ‚Simulationen‘, Spieltheorie, Anthropologie und Narratologie aufgreift, erhält die Form eines klassischen Hollywood-Musicals. *Cinderella* bietet einen Soundtrack von Brooke Halpin, Gesang von Katy Kavanough, diverse Gesangs- und Tanzeinlagen, eine *tour-de-force*-Performance des verstorbenen Mike Kelley, Pferderennen (um vor Mitternacht heimzukommen!), einen königlichen Ball, sowie aufwendige, bunte Sets (darunter ein Schloss und eine Puppenfabrik) – so erzeugt der Film eine genuin märchenhafte, bezaubernde Atmosphäre.

Wie bei allen Produktionen der Künstlerin resultiert auch ein grosser Teil der Magie von *Cinderella* aus der enorm idiosynkratischen, handgemacht anmutenden Ästhetik des Films. Er erinnert bald an George Méliès' Kino der Fantastik vom frühen 20. Jahrhundert, bald an Jack Smiths barocke Underground-Exzesse. Selbst die 3D-Effekte, mit denen die Grafik von Videospiele aus den Achtzigerjahren in *Cinderella* nachgestellt wird, haben eine low-tech-Anmutung, die perfekt zu den grellen Kartonrequisiten und den primitiven Kameraeffekten passt. Diese handwerkliche Qualität des Films ist kongruent mit Ericka Beckmans Arbeitsprozess: In den Siebziger- und Achtzigerjahren entwarf die Künstlerin beim Beginn der Arbeit an ihren Filmen jeweils nicht zuerst die Drehbücher, sondern startete mit expressiven Zeichnungen, in denen sie die Dynamik zwischen Objekten, Requisiten, Charakteren und Handlungen sozusagen austestete. Diese an den europäischen Surrealismus

erinnernden Arbeitszeichnungen waren ursprünglich nur für diesen Gebrauch bestimmt – bis dann Mike Kelley Beckman bat, grössere Versionen von insgesamt sechs *Cinderella*-Zeichnungen für seine berühmte Ausstellung *BW Show* (1985). Fünf dieser Zeichnungen gehören nun der Stiftung Kunsthalle Bern, ebenso wie der Film *Cinderella*. Dieses aussergewöhnliche Werkensemble bietet eine einmalige Gelegenheit zum Studium von Ericka Beckmans reichem und intrikatem Schaffen.

Fabrice Stroun