

# Ericka Beckman

# Fair Game

Eine Welt, die von Strukturen und Systemen regiert wird, in der Leistung und Optimierung ständige Anliegen darstellen und Gamifizierung als Mittel zur Steigerung der Partizipation eingesetzt wird: Seit den frühen 1980er-Jahren – lange vor den sozialen Medien und der virtuellen Interaktionerforschte die Videopionierin Ericka Beckman (\*1951 in New York) diese Themen in ihren Filmen. Die Ausstellung Fair Game in der Kestner Gesellschaft präsentiert die animierte Multimediainstallation Nanotech Players (1988) und zwei Filme, die in Beckmans Werk eine zentrale Rolle spielen: ihren ersten 16-mm-Film You The Better (1983) und ihren neuesten Film Reach Capacity (2020), der erstmals in Deutschland gezeigt wird. Die Filme liegen fast 40 Jahre auseinander und doch verhandeln beide ein aktuelles Thema: die Verwendung des Spiels als Strukturierungsmittel der kapitalistischen Gesellschaft. Die Künstlerin stellt die Frage:

# Kann ein dominierendes System jemals überlistet werden?

Beckmans Interesse, das Betrachten ihrer Arbeiten zu einer körperlichen Erfahrung zu machen, wurzelt in ihrer Studienzeit am California Institute of the Arts (CalArts), wo sie Ende der 1970er-Jahre in verschiedenen Disziplinen arbeitete. Dort experimentierte sie mit Film und schuf mit weiteren Medien wie Skulptur, Performance und Klang vollständige künstlerische Umgebungen. Zentral für alle Filme von Beckmann ist die sogenannte Do-it-yourself-Ästhetik. Bereits in den 1970er- und 1980er-Jahren gelang es der Künstlerin, mit einfachsten Mitteln analoger Technik komplexe Schemen darzustellen, die für die gesellschaftlichen Paradigmen der Zeit prägend waren. Befreundete Künstler\*innen wie Matt Mullican, Mike Kelley und James Welling nahmen Rollen in Beckmans Filmen ein.

Für ihre Intention, beim Publikum eine körperliche Reaktion zu erzeugen, setzt Beckman auf körperliche Bewegungen auf dem Bildschirm, leicht erkennbare Objekte und leuchtende Primärfarben. Requisiten, die außerhalb des Bildschirms im Ausstellungsraum platziert sind, lassen die Grenzen zwischen zweidimensionalem Sehen und dreidimensionaler Erfahrung verschwimmen und machen aus dem Film eine immersive Installation.

## YOU THE BETTER (1983)

Mit You the Better schuf Ericka Beckman einen großartigen Film über das Kapital, der sich der visuellen und musikalischen Ästhetik eines Low-Budget-Programms für Kinder bedient. Das Werk ist ein erquicklicher Albtraum, eine halluzinatorische Tollerei. Die meiste Zeit sehen wir eine Gruppe von Männern in uniformer Sportkleidung vor einem pechschwarzen Hintergrund.



Ericka Beckman, You the Better, 1983, filmstill

Sie spielen ein paar Spiele, die bis auf wenige wiederkehrende Elemente keinen klaren Regeln zu folgen scheinen und kein erkennbares Ziel haben. Als Mitglieder desselben Teams treten sie gemeinsam gegen einen entpersonalisierten Gegner an, doch manchmal wirkt es, als wendeten sie sich gegeneinander oder als entbrenne unter ihnen ein Streit. [...] Das Leben, so scheint der Film uns sagen zu wollen, ist ein Spiel, ein Glücksspiel sogar, dessen Regeln sich uns nie ganz erschließen und bei dem die Chancen nie zu unseren Gunsten stehen. Worin der Sinn auch liegen mag, das Haus gewinnt immer. Das Kapital, dieser gesichtslose Gegenspieler, der im Film durch hektisch rotierende Drehscheiben und leuchtende Symbole dargestellt wird, trickst und spielt die menschlichen Akteur\*innen immer wieder aus. Im Handumdrehen werden Gewinnstrategien ins Gegenteil verkehrt, und wer sich nicht anpasst, ist zum Scheitern verurteilt. [...] Trotz allem schlägt You the Better zum Ende hin vergleichsweise heitere Töne an. Nachdem sich die Spieler auf die Strategie geeinigt haben, den Ball in Richtung eines mysteriösen "einarmigen Banditen" zu spielen, scheinen sie Fortschritte zu machen, und bald gehen dem Haus die Spielmarken aus. Für den Moment sieht es aus, als würden die Dinge für die Gruppe gut stehen. In der letzten Einstellung des Films haben die Spielutensilien sich zu einem breiten, beinahe vertrottelten Grinsen angeordnet - die Grinsefratze des Kapitals, das schließlich nicht mehr als Gegenspieler

erscheint, sondern in der Filmrealität selbst zum Ausdruck kommt. Dennoch hat das Ende etwas Teuflisches an sich, als führe es wieder zum Anfang zurück. Haben die Spieler überhaupt gewonnen? Oder sind sie nur ein weiteres Mal im Kreis gelaufen? (Auszug aus "The House always wins" von Marc Cutler in *Ericka Beckman*, *Fair Game*, 2021).



Ericka Beckman, You the Better, 1983, filmstill

Wenn die Dinge sich verändern könnten, dann nur zum Besseren, zum Besseren Ich bin so groß und stark, wie ein Gebäude nur sein kann. Ich schaue an der Gemeinschaft vorbei und was sehe ich da? Ich sehe Land, das sich weit und breit erstreckt. Ich denke, ich werde explodieren und mich aufteilen.

aus You the Better

REACH CAPACITY (2020) Die Filme You the Better und Reach Capacity beziehen sich auf Ericka Beckmans persönliche Erfahrungen mit kapitalistischen Prozessen. Während ihrer Jugend in St. Louis, Missouri wurde sie Zeugin, wie mehrere Wohngebiete, in denen vorwiegend schwarze Bewohner\*innen lebten, von Stadtplaner\*innen und Immobilienentwickler\*innen abgerissen wurden. Sie erlebte, wie Familien sich verschuldeten. Fast 40 Jahre später war sie selbst betroffen: In Lower Manhattan wurden mit Erlaubnis der Stadtregierung Gebäude enteignet, in denen Künstler\*innen bezahlbare Räume besetzten Als das Loft, das sie seit 1979 gemietet hatte, abgerissen werden sollte, beschloss Ericka Beckman, mit diesem Film zu reagieren: Von 2019 bis 2020 realisierte sie die zweiteilige performative Videoinstallation Reach Capacity. Nach vier Jahrzehnten kehrte so das Haus als Filmfigur zurück eindeutig symbolisiert es nun den kapitalistischen Immobilienmarkt.



Ericka Beckman, Reach Capacity, 2020, filmstill

Im Film materialisieren sich Türme und Häuser in beängstigender Geschwindigkeit. Deren Neonfarben und einfache grafische Umrisse stehen im Widerspruch zur realen Umgebung, als wären sie aus einem Videospiel exportiert worden. Man fühlt sich unweigerlich an das weltweite Phänomen der vom Kapitalismus getriebenen schlechten Stadtplanung erinnert. Im ersten Teil des Films scheint das Baufieber unaufhaltsam zu sein. Die Händler in blauen Anzügen investieren unentwegt in neue Gebäude, die sich wiederholenden kapitalistischen Slogans - "Buy ,em all back (dt. "Kauft sie alle zurück") "Rent is income" (dt. Miete ist Einkommen)-ertönen im Hintergrund. Während die Spieler\*innen in You the Better wie Menschen agieren, sind die Händler\*innen in Reach Capacity geradezu roboterhaft, das uniformierte Produkt eines Systems.

Im zweiten Teil des Films kippt die Leinwand um 180 Grad. Der Fokus liegt nun auf den Arbeiter\*innen und dem Kampf, den sie führen. Das kapitalistische Spiel zu durchkreuzen, erweist sich für sie als eine Notwendigkeit. Dadurch, dass die Arbeiter\*innen die Spielregeln verstehen, können sie diese zum Besseren verändern. Sie organisieren sich so, dass sie eine Möglichkeit finden, die effiziente Produktion – wie sie im Kapitalismus propagiert wird – in soziale Gerechtigkeit umzuwandeln.

Während ihrer Recherchephase zu Reach Capacity tauchte Beckman in die Geschichte des wohl berühmtesten Brettspiels ein: Monopoly. Während das Spiel heute die ausschweifenden Seiten des Kapitalismus symbolisiert, wollte das Vorgängerspiel die Exzesse des Kapitalismus anprangern. 1904 schuf die Stenografin und Feministin Elizabeth Magie die erste Version

- The Landlord's Game. Es ging ihr darum, eklatante Ungleichheiten wie wachsende Spekulationen, Monopolstellungen und inakzeptable Gehaltsunterschiede in der amerikanischen Gesellschaft aufzudecken. Magies Hoffnung war es, dass bereits Kinder ihr natürliches Misstrauen gegenüber Ungerechtigkeit im Spiel schärfen und dieses Bewusstsein bis ins Erwachsenenalter bewahren sollten. Als Magies Konzept von den Spieleherstellern Parker Brothers aufgekauft wurde, deuteten sie die ursprüngliche antikapitalistische Idee um und brachten 1935 das Spiel unter dem Titel Monopoly auf den Markt, das zu einem der beliebtesten Spiele weltweit avancierte.

Wir sind Händler\*innen,
Börseninvasor\*innen
Treiben den Kurs hoch, sehen zu,
wie er fällt
Wir können ein Risiko eingehen,
ein noch höheres Risiko
Niemals Verluste machen,
niemals Verluste machen,
niemals einen
Verlust davontragen!

aus Reach Capacity

#### NANOTECH PLAYERS (1988)

Die animierte Multimediainstallation Nanotech Players (1988) besteht aus fünf großen Farbfotografien, die einen Spieler zeigen, der an einen Roboter erinnert. Die hybride Kreation aus Licht und Bewegung wirkt animiert, da sie in unterschiedlichen Intervallen von Scheinwerfern beleuchtet wird, während das Geräusch eines Flipperautomaten zu hören ist. Licht und Sound wirken in diesem begrenzten Raum kontinuierlich zusammen und entfalten eine desorientierende Wirkung. Beckmans Intention ist es, die kognitiven Prozesse der Betrachter\*innen bewusst zu verlangsamen, um diese in eine motorisch-sensorische Situation zu versetzen, die der Welt eines Kindes vor der Entwicklung der Sprache entspricht. Darüber hinaus demonstriert Beckman, wie Menschen fortschrittliche technologische Systeme rein intuitiv wahrnehmen können. Sie möchte damit die Vorstellung von einer Technik, die den Menschen übertreffen und überwältigen wird, entmystifizieren.

## ERICKA BECKMAN

Ericka Beckman wurde 1951 in New York geboren. Sie erwarb 1974 ihren Bachelor of Fine Arts an der Washington University in St. Louis und besuchte 1975 das Independent Study Program des Whitney Museums in New York. Ende der 1970er-Jahre machte sie ihren Abschluss am California Institute of the Arts (CalArts) bei Los Angeles. Mit der bahnbrechenden Ausstellung *The Pictures Generation 1974 – 1984* im Metropolitan Museum, New York (2009) wurde Beckman als eine der Protagonistinnen der Pictures Generation bekannt.

Beckmans Werke wurden unter anderem in Einzelausstellungen am MIT List Visual Arts Center, Cambridge, Massachusetts (2019) und in der Secession, Wien (2017) präsentiert. Die Kunst-Werke Berlin zeigten 2018 ein viertägiges Screening mit ihren Arbeiten. In der Kestner Gesellschaft war sie 2019 in der Gruppenausstellung Wo Kunst geschehen kann, Die frühen Jahre des CalArts, vertreten.

Beckmans Arbeiten sind in vielen öffentlichen und privaten Sammlungen zu finden, darunter im Metropolitain Museum und Museum of Modern Art in New York und im Centre Pompidou in Paris.

Mit der Ausstellung, die in Kooperation mit dem M Museum in Leuven, Belgien entstanden ist, präsentiert die Kestner Gesellschaft die erste institutionelle Einzelausstellung von Ericka Beckman in Deutschland. A world governed by structures and systems in which performance and optimization are constant concerns, and gamification is used as a means of increasing social participation: Long before the use of social media and virtual interaction, the video pioneer Ericka Beckman (b. 1951 in New York) began exploring these themes in her films in the early 1980s. The exhibition Fair Game at the Kestner Gesellschaft presents the animated multimedia installation Nanotech Players (1988) and two films by Ericka Beckman that play a central role in her work: her first 16 mm film You the Better (1983) and her latest film Reach Capacity (2020), which will be shown for the first time in Germany. The films are separated by almost 40 years, and yet both deal with a current topic: the use of games as a means of structuring capitalist society. The artist asks:

# Can a dominating system ever be outwitted?

Beckman's interest in making the viewing of her work a physical experience is rooted in her time as a student at the California Institute of the Arts (CalArts), where she worked in various disciplines in the late 1970s. There she experimented with film and created complete artistic environments using other media such as sculpture, performance, and sound. The "do-it-yourself" aesthetic is central to all of Beckman's films. In the 1970s and 1980s, the artist succeeded in using the simplest analogue techniques to depict complex schemes that shaped the social paradigms of the time. Fellow artists such as Matt Mullican, Mike Kelley, and James Welling played roles in Beckman's films.

To create a physical reaction in the viewers, Beckman uses captivating bodily movements on the screen, easily recognizable objects, and bright primary colors. Props that are placed outside the screen in the exhibition space blur the boundaries between two-dimensional seeing and three-dimensional experience and turn the film into an immersive installation.

## YOU THE BETTER (1983)

Appropriating the visual and musical aesthetics of a low-budget kids' program, Ericka Beckman produces one of the great films about capital. *You The Better* is a joyful nightmare, a hallucinatory romp. For most of the film, we watch a group of uniformed players in a pitch-black space. They navigate a series of games, which share elements in a free-associative manner, but which otherwise have few clear rules or objectives.



Ericka Beckman, You the Better, 1983, filmstill

The players are all on one team, playing against a depersonalised opponent, but sometimes they seem to turn on one another, or bicker amongst themselves. [...] Life, the film seems to say, is a game, and a gamble, where the rules are never clear and the odds are never in your favour. No matter the sense, the house always wins. Capital, that depersonalized agent, embodied here by an endless succession of spinning wheels and glowing icons, continuously tricks and outmanoeuvres the human players. In an instant, winning strategies become losing ones, and those who don't adapt are doomed to fail. [...] For all this, You The Better ends on a seemingly chipper note. Having settled on a strategy of rolling balls to the mysteriously-appearing 'One-Armed-Bandit', the players appear to have made some progress, and the house soon runs out of tokens. For the moment, things are finally looking up. In the final shot of the film, the game elements have reassembled themselves into a wide, almost goofy smile-the grinning face of capital, which finally appears not as player, but in the very fabric of the film's reality. Yet there is something purgatorial about this ending, as though it feeds back into the beginning. Have the players won at all? Or have they just circled the board once more? (Excerpt from "The House always wins" by Marc Cutler in Ericka Beckman, Fair Game, 2021).

If things could change,
They could only change
for the better, the better
I am big and strong
as a building can be.
I look past the community
and what do I see,
I see land out there
stretching far and wide.
I think I'll blow up
and subdivide.

From You the Better

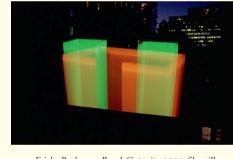
#### REACH CAPACITY (2020)

The films *You the Better* and *Reach Capacity* refer to Ericka Beckman's personal experiences with capitalist processes. While growing up in St. Louis, Missouri, she witnessed several neighborhoods with predominantly black residents being demolished by city planners and real estate developers. She saw families go into debt.



Ericka Beckman, Reach Capacity, 2020, filmstill

Almost 40 years later, she was affected herself: In Lower Manhattan, with the permission of the city government, buildings in which artists occupied affordable spaces were expropriated. When the loft that she had been renting since 1979 was about to be demolished, Ericka Beckman decided to react with this film: from 2019 to 2020 she realized the two-part performative video installation *Reach Capacity*. After four decades, the building returned as a movie character: it now clearly symbolizes the capitalist real estate market.



Ericka Beckman, Reach Capacity, 2020, filmstill

Towers and buildings materialize at frightening speed. Their neon colors and simple graphic outlines clash with the naturalistic environment, as if they had been exported from a video game. The viewer inevitably feels reminded of the global phenomenon of bad urban planning driven by capitalism. In the first part of the film, the construction boom seems to be unstoppable. The traders in blue suits continually invest in new buildings. Repetitive capitalist slogans -"Buy 'em all back," "Rent is income" -can be heard the background. While the players in *You the Better* have a human quality, the traders in Reach Capacity are downright robotic, the uniformed product of a system.

In the second part of the film, the screen turns 180 degrees. The focus now is on the workers and their struggle. Thwarting the capitalist game proves to be a necessity for them. By understanding the rules of the game, workers can change them for the better. They organize themselves so that they can find a way of turning efficient production—as it is propagated under capitalism

-into social justice.

During her research for *Reach Capacity*, Beckman immersed herself in the history of what is probably the most famous board game: Monopoly. While the game today symbolizes the extravagant sides of capitalism, its predecessor sought to denounce its excesses. In 1904, the stenographer and feminist Elizabeth Magic created the first version, "The Landlord's Game."

Her aim was to expose blatant injustices such as growing speculation, monopoly positions, and unacceptable income

inequalities in American society.

Magie's hope was that children would develop a natural distrust of injustice by playing the game and maintain this awareness into adulthood. When Magie's concept was purchased by the game manufacturer Parker Brothers, they reinterpreted the original anti-capitalist idea and released the game in 1935 under the name "Monopoly," which became one of the most popular games in the world.

We are traders. Stock invaders
Bid the stock up,
watch it short fall
We can take a risk,
take a longer risk!
Never take a loss,
never take a loss,
never take a loss of it!
From Reach Capacity

### NANOTECH PLAYERS (1988)

The animated multimedia installation Nanotech Players (1988) consists of five large color photographs that show a player who resembles a robot. The hybride creation of light and movement appears animated, since it is illuminated by spotlights at different intervals, while the sound of a pinball machine can be heard. Light and sound work together continuously in this limited space and develop a disorienting effect. Beckman's intention is to deliberately slow down the viewers' cognitive processes in order to put them into a motor-sensory situation that corresponds to the world of a child before the development of language. Furthermore, Beckman demonstrates how people can perceive advanced technological systems purely intuitively. She aims to demystify the idea of a technology that will surpass and overpower humans.



Ericka Beckman, Nanotech Players, 1988

### ERICKA BECKMAN

Ericka Beckman lives and works in New York. She received her Bachelor of Fine Arts from Washington University in St. Louis in 1974 and attended the Independent Study Program at the Whitney Museum in New York in 1975. In the late 1970s she graduated from the California Institute of the Arts (CalArts) outside Los Angeles. With the groundbreaking exhibition *The Pictures* Generation, 1974 – 1984 at the Metropolitan Museum in New York (2009), Beckman became known as one of the protagonists of the Pictures Generation. Her works have been presented in solo exhibitions at the MIT List Visual Arts Center in Cambridge, Massachusetts (2019) and at the Secession in Vienna (2017), among other venues. In 2018, Kunst Werke Berlin presented a four-day screening of her works. The artist was represented in the 2019 group exhibition Where Art Might Happen: The Early Years of CalArts at the Kestner Gesellschaft.

Her works are part of many public and private collections, including the Metropolitan Museum and the Museum of Modern Art in New York and the Centre Pompidou in Paris.

With this exhibition, created in cooperation with the M Museum in Leuven, Belgium, the Kestner Gesellschaft presents Ericka Beckman's first institutional solo exhibition in Germany.

Ericka Beckman
You the Better
Filminstallation / Film installation
1983/2015
Foto: Iris Ranzinger

Rahmenprogramm zur Ausstellung /

Künstleringespräch / Artist Talk 12. Sep 2021, 16 Uhr / 4 p.m.

Vortrag von Marie de Brugerolle / Lecture by Marie de Brugerolle 18. Nov 2021, 18.30 Uhr / 6.30 p.m.

Weitere Veranstaltungen finden Sie unter / Further events can be found at: kestnergesellschaft.de

Wir bedanken uns herzlich bei der Künstlerin und ihrer Galerie. / We sincerely thank the artist and her

Galerie. / We sincerely thank the artist and her gallery.

Philip Martin Gallery

> | START| | KIII TIIR



Ericka Beckman

is supported by,

wird unterstützt von /

STIFTUNG KUNSTFONDS

Mit besonderem Dank an / With special thanks to



