

Ericka Beckman

La pioniera della video art Ericka Beckman, mette a dura prova il canone patriarcale.

Negli ultimi quattro decenni, l'artista New York-Boston based Ericka Beckman ha incentrato il suo lavoro video sul linguaggio visivo di giochi, fiabe e folklore. Anche se queste potrebbero come fonti e riferimenti collegati al divertimento infantile, Beckman non scherza: i suoi film e installazioni oscure e tecno-futuristiche usano questi tropi per mettere in discussione il gioco di ruolo, il genere e l'identità, così come le questioni che circondano i sistemi di potere e controllo del tardo capitalismo.

Caratterizzati dall'uso di effetti speciali di base, recitazione amatoriale e colonne sonore ispirate al post-punk, i film di Beckman inizialmente si presentano come pop e giocosi. Questa patina stravagante vela sottilmente momenti e azioni molto più gravi e preoccupanti di violenza, molestie e ripetizione claustrofobica.

Parte della Pictures Generation che ha prodotto artisti contemporanei di alto profilo come Richard Prince, Robert Longo e Cindy Sherman, il lavoro di Beckman differiva da quello della maggior parte dei suoi colleghi coetanei perché si occupava di immagini in movimento piuttosto che di immagini statiche. "Galleristi, curatori e critici semplicemente non sapevano cosa fare con quello che stavo facendo", dice Beckman. La sua ricerca ha preannunciato problemi di rappresentazione e identità nel nostro mondo iper saturo di media. All'interno di una dimensione femminista di critica Marxista, Beckman trova nelle immagini in movimento un medium libero dal canone tradizionale attraverso il quale esaminare idee di embodiment e performance di identità in relazione alla tecnologia. Secondo l'artista, il linguaggio del gioco è stato fondamentale per esplorare genere e identità in un mondo post-industriale sempre più tecnocratico: "Consente ancora una realtà immaginaria in cui tutto è possibile", afferma Beckman.

Il lavoro di Beckman tratta costantemente il cinema come un mezzo performativo e attinge all'energia pionieristica dei suoi anni alla CalArts e alla sensibilità del fai-da-te tipica della Downtown Scene di New York tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80. Anticipa anche astutamente l'impatto sociale e culturale dei videogiochi e delle reti online negli ultimi decenni. Girati in 16mm, con tutte le animazioni e gli effetti visivi costruiti in camera attraverso esposizioni multiple, i film di Beckman creano narrazioni usando le strutture pedagogiche e competitive dei giochi. Rivelano giocosamente le condizioni della formazione di genere e identità in relazione al lavoro, al tempo libero, all'architettura e al capitale.

Beckman ha stabilito approcci unici alla narrazione che attingono agli archetipi delle fiabe e le sue opere condividono l'interesse per come viene costruito il genere e la sua relazione con i meccanismi del desiderio e del consumo capitalista. Le sue opere riflettono l'impatto delle nuove tecnologie - robotica, realtà virtuale, biomedicina - sia sull'ambiente costruito che sulla soggettività. Inoltre, ha sviluppato usi distintivi del suono nel suo lavoro come strumento pre-linguistico per la comunicazione. Utilizza i tropi del musical dalle ripetizioni astratte e dai ritmi dei canti del parco giochi e delle filastrocche, all'effetto catartico della canzone come dispositivo narrativo.

Cinderella, 1986

00:28:00 | United States | English | Color | 4:3 | 16mm

“CINDERELLA è un trattamento musicale della fiaba. Ho scomposto la storia e l'ho impostata come un gioco meccanico con una serie di ripetizioni in cui Cenerentola viene proiettata avanti e indietro come una pallina da ping-pong tra il focolare e il castello. Non riesce mai a soddisfare i

requisiti del "Gioco di Cenerentola". Il film è stato girato in MOS (1), i dialoghi sono sincronizzati e, insieme alla colonna sonora e agli effetti, amplifica il senso di alienazione del film". — E.B.

“Cinderella” è una rivisitazione musicale dell'omonima favola in cui la protagonista barcolla attraverso vari livelli narrativi, come in un videogioco, all'interno di un paesaggio di gioco ambiguo e oscuro senza orizzonte. L'opera è disseminata di formazioni di blocchi luminosi simili a Tetris che si rompono continuamente mentre si muove attraverso essi, cercando qualcosa a cui aggrapparsi. Oltre trent'anni dopo la sua uscita, questo lavoro non perde nulla del suo potere e rilevanza: dalla chiara politica di genere in gioco, alla preoccupazione dell'artista di come ci collochiamo all'interno di un mondo post-industriale. Il viaggio di autorealizzazione di Cenerentola la porta dal focolare, al palazzo, alla fabbrica, e la vede trasformata da un'operaia a una bambola prodotta in serie, intrappolata in una rete costruita con le sue stesse gonne.

Durante questo viaggio, Beckman traccia paralleli tra la perdita di identità tra i lavoratori in un momento di robotica e automazione, con quello della sua protagonista femminile. Cenerentola è coinvolta in un gioco che non potrà mai vincere, come figura femminile in uno spazio dominato dagli uomini: uno che la costringe ad agire in modi molto specifici, o a fallire. Quindi abbandona completamente il Principe e il gioco, scegliendo un percorso alternativo per scoprire il suo vero io. L'originale tradizione orale della storia di Cenerentola è un ammonimento sulla precarietà economica delle donne all'interno di un sistema patriarcale illustrato dalle sorellastre crudelmente competitive e dal principe altamente qualificato, che appaiono in quasi tutte le versioni. Il fatto che i suoi autori moderni, i fratelli Grimm e poi Walt Disney, abbiano trasformato quella che una volta era una favola inquietante in una narrativa d'ispirazione per le ragazze sottolinea l'alta posta in gioco del moderno gioco dei media. Secondo Beckman, che si tratti di tradizione scritta o cinematografica, gli uomini (maschio-bianco) hanno in gran parte determinato quali di questi racconti e versioni sono poi diventati il canone, e quel canone ha alterato la forma della civiltà occidentale. "Il processo di civilizzazione è stato in gran parte dettato da codici sociali di valore maschile coerenti con lo sviluppo del capitalismo e dei suoi processi", afferma Beckman. Il film di Beckman intreccia così la classica storia di Cenerentola in una serie di "giochi" che analizzano le norme e i valori sociali accettati. L'uso di scenografie elaborate per definire un regno artificiale e astratto è cruciale per il "gioco" del film, in cui il key player, o protagonista, è lanciata come un flipper arcade attraverso diversi ambienti multidirezionali.

Prodotto, diretto, girato e montato da Ericka Beckman. Con Gigi Kalweit e Mike Kelley. Colonna sonora composta da Brooke Halpin. Voce di Katy Cavanaugh. Prodotto con i fondi della Jerome Foundation e del New York State Council on the Arts. Per gentile concessione dell'artista.

BIO

Ericka Beckman (1951, Hempstead, New York) vive e lavora a New York City. Dopo aver partecipato al Whitney Museum Independent Study Program nel 1975, Beckman ha frequentato il California Institute of Arts per il suo MFA nel 1976, diplomandosi con molti artisti che in seguito sarebbero stati riconosciuti come Pictures Generation. Il lavoro di Ericka Beckman è stato oggetto di numerose mostre personali e collettive e festival cinematografici più recentemente al MoMA (New York City, USA), Performa Biennial 2021 (New York City, USA), Kestner Gesellschaft (Hannover, Germania) nel 2021; MIT List Visual Arts Center (Cambridge USA) nel 2019; Collezione Zabłudowicz (Londra, Regno Unito), Kunst-Werke (Berlino, Germania) nel 2018; la Secessione (Vienna, Austria) nel 2017; Walker Art Center (Minneapolis, MN), Muzeum Sztuki (Łódź, Polonia), MAMCO (Ginevra, Svizzera) nel 2016; Whitney Museum of American Art (New York, NY), Raven Row (Londra, UK) nel 2015; Modern

Art Oxford (Oxford, UK) e Swiss Institute (New York, NY) nel 2014; Kunsthalle Bern (Berna, Svizzera), Tate Modern (Londra, Regno Unito) e Centre Pompidou (Parigi, Francia), Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea (Torino, Italia) per tutto il 2013 ed è stato incluso in quattro Biennali al Whitney Museum of American Art, New York. Il suo lavoro è in collezioni come The Broad (Los Angeles, CA), Centre Pompidou (Parigi, Francia), Museum of Modern Art (New York, NY) e Metropolitan Museum of Art (New York, NY). È professore di cinema e video presso MassArt, Boston.