

Ericka Beckman

François Aubart



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/23116>

DOI : [10.4000/critiquedart.23116](https://doi.org/10.4000/critiquedart.23116)

ISSN : 2265-9404

Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Référence électronique

François Aubart, « Ericka Beckman », *Critique d'art* [En ligne], Toutes les notes de lecture en ligne, mis en ligne le 20 novembre 2017, consulté le 23 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/23116> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.23116>

Ce document a été généré automatiquement le 23 septembre 2020.

Archives de la critique d'art

Ericka Beckman

François Aubart

- 1 A la suite des expositions qui ont eu lieu au Magasin de Grenoble et à la Kunsthalle de Berne, et après avoir publié un DVD de sa *Super-8 Trilogy* (1978-1981), l'éditeur JRP-Ringier fait paraître ce catalogue plus que complet sur Ericka Beckman. Il contient des présentations richement illustrées de tous ses films de 1974 à 2014, un entretien avec l'artiste, des essais commandés pour l'occasion, ainsi qu'une anthologie de textes parus dans les années 1980. Cette somme comble le vide de littérature sur cette artiste qui a forgé un langage filmique extrêmement personnel dès les années 1970. Mêlant une réflexion sur l'investissement psychologique que proposent les images de divertissement à une esthétique influencée par la télévision et le cinéma de Georges Méliès, son œuvre a pourtant peine à trouver sa place. A la fin des années 1970 et pendant les années 1980, Ericka Beckman réalise des films tournés dans des décors qui mettent en scène des sortes de jeu ou des activités. Ne proposant pas de temps narratif mais des situations répétitives dont l'apparence à l'écran évoque les rêves, ses films, avec leur musique répétitive à mi-chemin entre funk et punk, semblent aujourd'hui annonciateurs du vidéo-clip. Mais le travail de cette artiste, qui s'interroge comme beaucoup de ses contemporains sur les plaisirs transmis par les images spectaculaires et médiatiques, ne trouve pas la reconnaissance. Dans les années 1980, avec le tarissement des aides publiques et la montée en puissance du marché, les galeries ne savent que faire de ses films et le public du cinéma expérimental ne les comprend pas, les trouvant trop divertissants. Pourtant comme Eric Zimmerman le souligne dans un des essais (« Aethetics for a Ludic Century – Ericka Beckman's Play with Games », p. 122-124), l'artiste travaillait avec une bonne longueur d'avance à la définition d'une image modifiable par la participation de son spectateur, comme le permet le jeu vidéo alors naissant. Elle prolonge ensuite ces réflexions dans les années 1990 en travaillant très tôt sur la réalité virtuelle. Ce livre fait ainsi le point sur une œuvre restée trop longtemps méconnue. Par un travail précis et complet, il permet aussi de reconstituer son contexte d'émergence. On y croise en effet la génération qui a accompagné Ericka Beckman, de certains de ses proches qui jouent dans ses films (dont Mike Kelley avec qui la collaboration fut longue et riche) à ceux qui montent des groupes de *No wave*. Ericka Beckman a d'ailleurs fait l'un des rares films sur cette scène musicale. A cela il

faut ajouter les débats de l'époque dont rend très bien compte l'anthologie de textes publiée en fin d'ouvrage, très orientés vers les questions de féminisme, de l'importance croissante des médias de masse et d'une possible critique du divertissement.