

Knack**Knack**Date: **10-02-2021**Page: **90**Periodicity: **Weekly**Journalist: **Jan Braet**Circulation: **102471**Audience: **474081**Size: **419 cm²****ARTROZE**Door *Jan Braet*

Jan Braet kijkt naar kunst en het leven, in bloei en verval, zoals de rozen. Deze week: de expo **Fair Game** van **Ericka Beckman** in Museum M, Leuven.

Het idee van spelenderwijs leren inspireerde Ericka Beckman (69) bij haar eerste experimenten in de kunst. In de late jaren 1970 trok ze in New York op met Laurie Anderson, Joan Jonas en andere vrouwelijke kunstenaars die een nieuwe, multimediale kunstvorm beproefden met elementen van muziek, performance, theater, film en beeldende kunsten. Omdat ze ook van puzzels houdt, combineert Beckman in haar filminstallaties het spelelement met haar basisinteresse voor economische zaken. Via interactieve technieken maakt ze van de toeschouwer een deelnemer die zelf de logica achter die combinatie moet ontdekken.

Curator Valerie Verhacq presenteert Beckmans filminstallaties, *You the Better* uit 1983/2015 en het gloednieuwe *Reach Capacity*, naast de multimedia-installatie *Nanotech Players* in drie zalen van Museum M, samen goed voor de expo *Fair Game*. Een ideale wereld functioneert volgens eerlijke spelregels. Maar wat als de wereld functioneert volgens de regels van het speculatieve kapitalisme, waar de grillen van de geldmarkt het duurzame investeren verstoren, niet in de laatste plaats in de vastgoedsector? Dan zijn we goeddeels overgeleverd aan het toeval, dat ook regeert in de wereld van kansspelen en sportwedstrijden. In *You the Better* ('Jij, de wedder') worden we in een razend tempo opgejaagd om te gokken op de winnaars van een erg fysieke balsport én om te speculeren op de huizenmarkt. Net zoals de sporters op het veld, beziel door de drang om te winnen, merken we te laat dat de regels van het spel constant veranderen en dat we gedoemd zijn om te verliezen.

De puzzel achter de filminstallatie *Reach Capacity* telt drie componenten: de filosofie van het Monopoly-spel en twee ongelukkige ervaringen van Beckman in de vastgoedsector. Bij de heropbouwwerken in Lower Manhattan na 9/11 werden heel wat burgerwoningen en oude industriële panden – waaronder het atelier van Beckman – onteigend en gesloopt om plaats te maken voor dure flatgebouwen, wat paste in de uitbreiding van Wall Street. Omstreeks die tijd trok ze ook naar haar geboorteplaats in Saint-



© Ericka Beckman

↑
**REACH
CAPACITY**
*Het rijk van
de monopolisten
is ten einde.*

Louis, Missouri. Ze filmde er de kaalslag op de vooral door zwarte families bewoonde wijk, waar de overheid een groot militair complex plande, het National Geospatial-Intelligence Agency. De bewoners konden hun eigendommen verkopen aan de bank tegen een prijs die niet volstond om een nieuw eigendom te kopen, zodat ze een hypotheeklening bij de bank moesten afsluiten.

In de filminstallatie *Reach Capacity* simuleert Beckman met behulp van computergestuurde rekvisieten, maquettes van huizen, spreekkoren, marionettachtige figuren en Chinese schimmen het verloop van het Monopoly-spel: de aaneenschakeling van vastgoedoperaties met wisselende kansen en de overwinning van de monopolist. Alleen, de kunstenaar heeft een verrassing voor ons in petto wanneer ze het scherm plots letterlijk laat omkeren en een nieuw perspectief aanreikt. In de geest van de uitvindster van Monopoly, Elizabeth Magie, bedacht ze immers een variant van het spel die een einde maakt aan het rijk van de monopolist en iedereen een faire kans geeft om een lap grond en een huis te verwerven.

De precieze regels van de nooit gecommercialiseerde variant van het spel zijn niet bewaard gebleven, wel de filosofie erachter. In *Reach Capacity* geven de figuren die de werkende mensen voorstellen een pantomime ten beste die een faire arbeidstheorie verbeeldt: ze comprimeren hun werk binnen een strikte tijdlimeet en houden zo de nodige tijd en energie over om met vereende krachten dingen te doen, bijvoorbeeld het oprichten van banken om de monopolisten een halt toe te roepen. ●

Verlengd tot 18 april.

**Beckmans
installaties
combineren een
spelelement met
haar interesse
voor economische
zaken.**

Philip Martin Gallery

(English Translation)



PRINT MEDIA

M LEUVEN

Ref: 28137 / 602389FE20

Museum
Leuven



Knack

Date: 10-02-2021

Page: 90

Periodicity: Weekly

Journalist: Jan Braet

Circulation: 102471

Audience: 474081

Size: 419 cm²



ARTROZE

Door Jan Braet



Jan Braet looks at art and life, in bloom and decline, like roses. This week: the exhibition Fair Game by Ericka Beckman at Museum M, Leuven.

The idea of learning through play inspired Ericka Beckman (69) in her first experiments in art. In the late 1970s, she hung out in New York with Laurie Anderson, Joan Jonas and other women artists who were trying out a new, multimedia art form with elements of music, performance, theater, film and visual arts. Because she also enjoys puzzles, Beckman combines the game element with her basic interest in economic matters in her film installations. Through interactive techniques, she turns the spectator into a participant who must discover for himself the logic behind that combination.

Curator Valerie Verhack presents Beckman's film installations, "You the Better" from 1983/2015 and the brand-new "Reach Capacity," alongside the multimedia installation "Nanotech Players" in three

2712 S. La Cienega Blvd., Los Angeles, CA 90034
philipmartingallery.com (310) 559-0100

rooms of Museum M, together accounting for the exhibition “Fair Game.” An ideal world functions according to fair rules. But what if the world functions according to the rules of speculative capitalism, where the vagaries of the money market disrupt sustainable investment, not least in the real estate sector? Then we are largely at the mercy of chance, which also rules in the world of gambling and sports betting. In “You the Better” (‘You, the bettor’), we are hounded at breakneck speed to gamble on the winners of a very physical ball game as well as to speculate on the housing market. Like the athletes on the field, animated by the urge to win, we notice too late that the rules of the game are constantly changing and that we are doomed to lose.

The puzzle behind the film installation “Reach Capacity” has three components: the philosophy of the Monopoly game and two of Beckman's unfortunate experiences in real estate. During the reconstruction work in Lower Manhattan after 9/11, many middle-class homes and old industrial buildings - including Beckman's studio - were expropriated and demolished to make way for expensive condominiums, which fitted in with the expansion of Wall Street. Around that time, she also moved to her hometown in Saint Louis, Missouri. There she filmed the clearing of the neighborhood inhabited mostly by black families, where the government was planning a large military complex, the National Geospatial-Intelligence Agency. The residents were able to sell their properties to the bank at a price that was not enough to buy a new property, so they had to take out a mortgage loan from the bank.

In the film installation “Reach Capacity,” Beckman uses computerized props, maquettes of houses, talking points, puppet-like figures and Chinese shadows to simulate the course of the Monopoly game: the succession of real estate operations with changing odds and the victory of the monopolist. Only, the artist has a surprise in store for us when she suddenly makes the screen literally turn over and offer a new perspective. Indeed, in the spirit of Monopoly's inventor, Elizabeth Magie, she devised a variant of the game that puts an end to the monopolist's empire and gives everyone a fair chance to acquire a piece of land and a house.

The exact rules of the never-commercialized variant of the game have not survived, but the philosophy behind it has. In “Reach Capacity,” the figures representing the working people perform a pantomime that depicts a fair labor theory: they compress their work within a strict time limit and thus have the necessary time and energy left over to do things together, such as founding banks to stop the monopolists.