

Abgedruckt im Ausstellungskatalog „me & more“, Kunstmuseum Luzern, Edizioni Periferia, Luzern/03

Text von Peter Fischer

Tatjana Marusic

Von der Auflösung des Individuums in der Masse handelt der speziell für die Ausstellung *me & more* konzipierte Beitrag *One+* von Tatjana Marusic. Posieren wir als Besucherinnen und Besucher im Eröffnungsraum der Ausstellung, den die Künstlerin zu einem Aufnahmestudio umgebaut hat, selbstbewusst vor der Kamera und haben das Geschehen insofern noch im Griff, als wir selbst den Auslöseknopf betätigen, entgleitet uns alsbald die Kontrolle über unser Bild – Stellvertreter für unsere Persönlichkeit und Identität – und dessen weitere Verwendung bleibt im Unklaren. Mit einer persönlichen Identifikationsnummer ausgestattet werden wir vorerst entlassen.

Der Einbezug des Betrachters wie auch das Spiel mit dem Raum und die dem Medium Film inhärente Kombination von Fiktion und Realität gehören zu den Konstanten im noch jungen Werk der Schweizer Video- und Installationskünstlerin Tatjana Marusic. Ihr präziser Umgang mit den formalen Komponenten und Möglichkeiten des digitalen Videos verkommt jedoch nicht zum Selbstzweck, sondern verdichtet sich in ihren Werken zu einer inhaltlichen Aussage. Die raffinierten illusionistischen Installationen aus den Jahren 1998 und 1999, Gemeinschaftsarbeiten mit Zeljika Marusic, haben den realen Raum mit fiktiven Räumen erweitert und sich mit der Vergangenheit der spezifischen Örtlichkeiten auseinander gesetzt. *Wandeln* (1998) verlängerte einen zugemauerten Korridor des alten Römerbads in Baden, Schauplatz einer Videokunstaussstellung, mittels einer gross projizierten Szene von in Badetücher gehüllten Gestalten, die in eben diesen Korridoren wandeln, und verschränkte auf traumhafte Weise Gegenwart und Vergangenheit. *Tauchgang* (1999) versenkte das Publikum in ähnlicher Art in die Geschichte des Kunsthauses Langenthal, das einst Kaufhaus war, dann Gemeindehaus und nun Kunsthaus. Die spielerische Komponente dieser Arbeiten findet sich auch in den neueren Werken, beispielsweise in *Gorilla Call Ground Zero* (2001/02), einer Kombination von Fragmenten des Filmklassikers „King Kong“ und selbst gedrehten Aufnahmen von

Freizeitsportlern aus dem Central Park in New York. Die beiden auf zwei übereinander liegenden Monitoren abgespielten Filmfolgen sind gegenläufig synchronisiert, das heisst sie haben bezüglich Farbgebung, Rhythmus und Spannungsbogen eine gespiegelte Dynamik, um im Finale zusammen zu treffen, wenn King Kong vom Empire State Building fällt, welches den Bildrahmen nach unten durchstösst und nun beide Monitoren einnimmt.

Die eigene Erfahrung von Ortsverschiebungen und kulturellen Differenzen – ihre Familie siedelte in den siebziger Jahren von Kroatien in die Schweiz über – fliesst auch direkt in Marusics künstlerisches Schaffen ein. Während mehrerer Reisen nach Sarajevo, Mostar und Dubrovnik stellte sie 1996-1998 in den „neuen“ Balkanländern persönliche Recherchen an. Sie transferierte unter anderem Fundgegenstände, beziehungsweise deren Abbild in den schweizerischen Ausstellungskontext und liess dieselben in Form von Postkarten sich weiter zerstreuen. Vom Fremdsein in sich selber, von der emotionalen und psychischen Zerrissenheit handelt das Dreikanalvideo *A Woman Under the Influence – To Cut a Long Story Short* von 2002. Die Künstlerin verarbeitet Fragmente der Hollywoodproduktion *Citizen Ruth* (1996, mit Laura Dern, Regie: Alexander Payne) zu einem von der ursprünglichen Filmhandlung losgelösten Psychogramm der Protagonistin. Dabei setzt sie die aufgrund mangelhafter Übertragung durch das Kabelnetz aufgetretenen technischen Bild- und Tonstörungen gezielt als Stilmittel ein. Die verletzte optische Oberfläche korrespondiert, zusammen mit den akustischen Bruchstellen, mit der Persönlichkeit dieser Frau, von der Marusic mit einem feinen dramaturgischen Gespür ein zugleich unerbittliches wie einfühlsames Bild zeichnet.

Dem Einsatz der spezifischen Qualitäten des digitalen Mediums begegnen wir in *One+* wieder. Schon recht fortgeschritten im Ausstellungsrundgang stehen wir unvermittelt einem riesigen, an die Wand projizierten Gruppenbild gegenüber. Es ist ein lebendiges, stets wachsendes Gruppenbild, und wenn wir darauf unseres eigenen Abbildes – vom Computer aufgrund der eingangs selbst getätigten Aufnahme digital isoliert und in einen neuen Kontext gesetzt – gewahr werden, stellen wir vielleicht fest, dass wir uns in einer unbekanntenen Nachbarschaft wieder finden. Unsere individuelle Eigenart wird unerheblich, wir fungieren nur als ein konstituierender Teil der Masse der Tausenden von Museumsbesuchern. Dass wir nicht ganz entschwinden, auch wenn wir aus dem aktuell sichtbaren Ausschnitt geglitten sind, dazu dient unsere Identifikationsnummer, unter der wir im „Archiv“ abgelegt sind und mit der wir uns daraus auch

zurückholen können. Eine Gruppenzugehörigkeit fügt unserer Identität – ob gewollt oder nicht – stets einen neuen Aspekt bei und lässt sich weder löschen noch widerrufen. Diese komplexe Arbeit besitzt neben ihrer sehr spielerischen Komponente ein grosses Reflexionspotential. Marusic demonstriert die unbegrenzten und unerwarteten Möglichkeiten der Verwendung digitaler Bilder und beleuchtet auf subtile Art und Weise die Funktion unseres Abbilds und vor allem des Kontextes, in dem dieses aufscheint, zur Bestimmung unseres Subjekts. P.F.