

Gabriele Brandstetter

## STIMM-DOUBLES:

Performance mit dem Bildschirm - Notizen über „Karaoke“

Wenn die Rede von der Repräsentation und von der Krise der Repräsentation ist: Welche Stellenwert hat dann - diese Frage will ich an den Beginn meiner Skizze zu *Simulation*, *Mimikry* und „Karaoke“ stellen - die Fälschung? Und im besonderen: das Falsch-Spiel, - *als Inszenierung*? Der bloße Schein des Echten, die bewußte Täuschung, die Ersetzung des Originalen durch die perfekte Reproduktion verlieren da ihre nachgeordnete Funktion, ja die Inkriminierung als Delikt, wo die Differenz zwischen „echt“ und „falsch“ nicht mehr erkennbar oder doch zumindest nicht mehr von Bedeutung ist. Wenn - im Feld von seriellen Reproduktionstechniken - die Beziehung von Urbild und Abbild nicht mehr signifikant und damit die Differenz nicht mehr statuierbar ist, wird das Kriterium des Falschen, der „Fälschung“, hinfällig. An dieser Stelle tritt das Simulakrum in die Lücke der Differenz zwischen Original und Kopie. Das Simulakrum gibt Ähnlichkeit vor, ohne abzubilden. Jean Baudrillard leitet den Gedanken der *Simulation* und die Funktion des Simulakrums aus der Krise der Repräsentationsfunktion der Zeichen ab. An die Stelle der Referentialität der Zeichen tritt die „*Simulation* als Gegenkraft zur Repräsentation“. Das Simulakrum wird zum Bild in einer Bilderwelt, in der das Original - und mit ihm der Gedanke des Ursprungs - belanglos wird. Die Darstellung des Simulakrums ist ambivalent, doppelgängerisch, denn es simuliert die Repräsentation von Abwesendem und verleugnet es zugleich: in einem unabschließbaren Prozeß der *Simulation* und der *Dissimulation*.

Die Fragestellung, um die es mir hier in erster Linie geht, ist ein Versuch, den Gedanken der „Fälschung“ auf szenische Darstellung zu beziehen: Wie läßt sich über „Fälschung“ als Darstellung, in der *Performance* als theatraler, körperhafter Aktion, reden?

Dabei ist ein anderer Gedanke der Beziehung von Original und Nachbildung in diesem Zusammenhang von *szenischer Darstellung* zu akzentuieren, nämlich: „*Mimesis*“ in Verbindung mit „*Mime*“; das mimetische Vermögen als mimische Artikulation des Körpers. In dieser Weise hat *Artistoteles* in seiner „*Poetik*“ die *Mimesis* als ein angeborenes Vermögen des Menschen defi-

niert, Andere(s) und andere Handlungen nachzuahmen. Roger Caillois, im Rückgriff auf Aristoteles und über ihn hinausgehend, bezeichnet diese mimetische Form des Spiels - als Verkörperung eines Anderen - mit dem Begriff der „Mimikry“. Caillois wählt dabei für die Bezeichnung der mimetischen Lust an der Verwandlung, an der Travestie, am Spiel bewußt den Begriff der Mimikry wie er in der Biologie insbesondere für die „Wandlungs- und Anpassungsfähigkeit der Insekten“ definiert ist. - Mimikry als Verstellung und Tarnung der Gestalt unter dem Gesichtspunkt des Performativen. Es geht um Theatralität in einem weiten Sinne. Ich greife diesen Gedanken der „Mimikry“ hier auf und versuche ihn im Hinblick auf Darstellung - im Sinne szenischer Repräsentation - zu akzentuieren. Dabei geht es nicht um „Mimesis“ im Sinne einer Schauspiel-Theorie, sondern um die Spielarten einer Inszenierung des 'Ich': und zwar als Form der (Selbst)-Konstitution in und durch „performance“. Mimikry ist, so gesehen, Imitation und Camouflage in einem.

Wie beispielsweise ist in diesem Fragehorizont das Darstellungsspiel des „Karaoke“, eines öffentlichen und geselligen Zeigens der Verwandlung des Subjekts im Medienzeitalter anders zu verstehen? Jenes „Sing-Spiel“ der Postmoderne, dessen Vergnügen und Unterhaltungswert darin besteht, daß der (Laien)-Sänger und -Darsteller einen Song seines Pop-Idols - ganz in dessen Gesangs- und Bewegungsstil - imitiert, während gleichzeitig auf dem Bildschirm eben jener Sänger und der eingeblendete Text des Liedes zu sehen sind. Der zugehörige Soundtrack sowie die entsprechende Verstärkung der „Imitatoren“-Stimme über Mikrofon und Tonanlage vermitteln die Illusion des „Originals“. Die Zuschauer/Zuhörer sowie der „Karaoke“-Darsteller selbst können in der Gegenüberstellung von TV-Medium und Live-Performance sowohl das „Original“ als auch dessen „Kopie“ betrachten; obwohl jeder Karaoke-Sänger sich mit mehr oder weniger Erfolg um eine getreue Nachahmung des Idols und seiner Stimm-Posen bemüht, geht es doch nicht um die perfekte Kopie. Gerade die doppelte Differenz - jene zwischen dem professionellen Darstellungsmodus des „Stars“ und der Amateur-Imitation, und jene zwischen der virtuellen Medien-Realität und der aktuellen Doppelgänger-Performance - bestimmt die Lust an der Inszenierung und an ihrer Wahrnehmung. Als Scharnier der „Verwandlung“, als Maske der Mimikry fungiert dabei nicht etwa das imitatorische Agieren des Karaoke-Spieles selbst, sondern die „Verstärkung“, die technisch-elektronische Verwandlung der Stimme: durch Mikrofon, Klangfülle, Halleffekte. Der mediale Sound ist gleichermaßen Camouflage und Präsentations-Medium der für die Zeit dieses Spiels geliehenen Stimme. Karaoke überträgt und transformiert damit eine Form der 'Darstellung von Darstellung' in den Bereich der alltäglichen Medienkultur, die in anderer Wei-

se eine lange Tradition in der Geschichte der Travestie besitzt: die Imitation von Darstellern, von berühmten Schauspielern, Sängern - die verblüffend ähnliche oder parodistisch verzerrte Nachahmung von „Performern“. Thomas Bernhards kleine Geschichte „Der Stimmenimitator“ skizziert den Moment einer derartigen Mimikry: Der Stimmenimitator, „eingeladen (...) als Gast der chirurgischen Gesellschaft (...) seine Kunst zu zeigen“, wird gebeten, verschiedene, „mehr oder weniger berühmte Stimmen“ zu imitieren. „Wir durften auch Wünsche äußern, die uns der Stimmenimitator bereitwilligst erfüllte. Als wir ihm jedoch den Vorschlag gemacht hatten, er solle am Ende seine eigene Stimme imitieren, sagte er, das könne er nicht.“

Das „Eigene“ verschwindet im Spiel der Illusion, hinter der Maske der Täuschung, als Leerstelle, - der aber zugleich das Beharren auf dem Gedanken von Authentizität eingeschrieben ist.

Das Konzept von Identität tritt so in Widerspruch zur Darstellung der Mimikry. Identität ist nicht „Gegenstand“ einer Nachahmung des Selbst und auch nicht der Effekt solcher mimetischer Prozesse. Stattdessen ließe sich eher sagen, Identität (oder vielmehr das Konzept von Identität) ist selbst schon immer „Nachahmung“, nämlich in der wiederholenden Aneignung eines Habitus und von Modellen einer performativen Praxis: etwa von Darstellungs-Modellen der Geschlechtsidentität, von Moden der Selbstinszenierung oder der spezifischen Posen einer Generation.

Mimikry führt - im Gegensatz zur 'einfachen' Nachahmung - eine Performance der Performance vor; das heißt, sie modelliert körperhaft eine Strategie, die durch Ähnlichkeit das Unähnliche zu verdecken sucht, mehr noch: Sie bezeichnet ein Verfahren der Darstellung, das diese Ähnlichkeit als Maske, als Tarnanzug gleichsam überstreift. Dennoch aber - wie in der Gegenüberstellung der Karaoke-Performance - läßt die inszenierte Mimikry die Differenz zwischen Idol und Imitator sichtbar werden. Der Spalt zwischen dem Model/Modell (als Pop- und Medien-Ikone) und der Maske der Abbildung bleibt stets ein wenig offen, ja diese Lücke ist geradezu im Design impliziert - eingefaltet - und definiert die Inszenierung selbst allererst als Mimikry: eine Täuschung, die vorgibt zu „fälschen“ und diese Strategie zugleich wieder aufdeckt.

Die Lust am Simulations-Spiel mit dem Medien-Double der Stimme bringt eine ganze Serie von „copy performances“ hervor. Ähnlich wie „Karaoke“ präsentieren sich die Inszenierungen von Imitationen bekannter Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens durch ein TV-Publikum, das in unterschiedlichen Varianten das Spiel „Einmal Paloma Picasso sein“ (mit)spielt. Anstelle von „Paloma Picasso“ könnten auch „Steffi Graf“ oder

ein anderer Name erscheinen. Die „Persona“ - jene Maske, durch die „etwas“ hindurchtönt - ist, wie das Stimm-Double des Karaoke durch eine zufällige oder durch „Body Modification“ erreichte Ähnlichkeit produziert. In extremer und kritischer Weise greift die Performance-Künstlerin ORLAN diese Praxis der „Mimikry“ in ihren ins eigene Fleisch geschnittenen 'Simulationen' von historischen Körperkonzepten auf. - Die inszenierte Ähnlichkeit von Unähnlichkeit (die in diesen Copy Performances entscheidend mit zum Effekt gehört), wurde 1969 von Diane Arbus in einer Foto-Serie aufgegriffen, unter dem Titel „People Who Think They Look Like Other People“.

Der Wunsch nach solch 'einfacher' Transgression, der in den unterschiedlichsten Varianten auch das - freilich die Differenz umso mehr wieder konsolidierende - Spiel mit der Mimikry der Geschlechterdifferenz einschließt, geht Hand in Hand mit der Ausbildung von Kulturtechniken und der Akzeptanz der Simulationsmöglichkeiten der elektronischen Bild- und Sound-Medien. Und die Modellierung einer solchermaßen als Fake - der Stimme und des Gesichts - konzipierten Maske des Anderen oszilliert zwischen den alltäglichen Kulturmustern des Persönlichkeits-Designs und der Lust an der Mimikry und Subversion von eindeutigen Identitätskonzepten. Die Ambivalenz der Situation freilich ist offenkundig, - in dem doppelbindenen Diktat solcher Doublierung: „Sei absolut individuell!“ und zugleich: „Kopiere die aktuellen Leitbilder und den durch sie repräsentierten Modetrend!“