

Mirjam Schaub

## Der Zombie als Interface

### Zum zivilen Gebrauch des Kontrafaktischen



*Tippoo's Tiger*, um 1795, Mysore/Indien, heute im Victoria & Albert Museum in London

#### **Ausschweifung**

*Tippoo's Tiger* ist der Name einer mechanischen Drehorgel aus Mysore, Indien (ca. 1795), die sich heute im Besitz des Victoria & Albert Museum in London befindet. Sie zeigt einen bengalischen Tiger in flagranti beim Verspeisen eines Vertreters der British East India Company. Die Mechanik sieht vor, dass das britische Opfer, ein *red coat*, den Arm hebt und senkt, während sich die Zähne des Tigers rhythmisch in Hals und Brustkorb graben. Man kann an einer Kurbel drehen, um seine Schmerzensschreie zu hören, während der Tiger brüllt. Die Töne kommen aus Löchern, die diskret in den Streifen des Tigerkopfes verborgen sind, außerdem aus dem Mund des Soldaten; letztere moduliert seine Schreie durch die eigene Hand, die sich hebt und senkt. Wem das als Verlebensigung nicht genügt, der kann auf einem hinter einer Klappe verborgenen Manual frei über die Szenerie improvisieren. *Tippoo's Tiger* ist die Ermächtigungsphantasie eines für seine Wut auf die Kolonialherren bekannten, südindischen Sultans (1750–1799), der im Bund mit den Franzosen, die selbst keine schlechten Orgelbauer waren, meinte, den Briten mit einem Automaten, der sie verspottete, narren und trotzen zu können ... The rest is history.

*Tippoo's Tiger* ist in jeder Hinsicht eine seltsame Kriegsbeute, da unsicher ist, wer hier wen

unterkriegt, verlacht, leidend macht. Der Automat setzte 1795 nicht auf Subtilität und Subversion, sondern auf den wahrscheinlichen Ausgang eines ungleichen Kampfes sowie auf die Mechanisierung der damit zusammenhängenden Wut. Aus der historischen Distanz heraus, empfinden wir heute beim Betrachten beides, den Anspruch und die Vergeblichkeit – und nehmen Witterung auf. Das Wissen um das kontrafaktische Schicksal des Artefaktes rührt uns und stachelt das Nachdenken an: Gängige zivilisatorische Hierarchien werden von der mechanischen Drehorgel umgestülpt, denn das Artefakt bietet nicht nur das Tier gegen den Menschen auf, sondern auch die Musik gegen das Gebrüll, die Automation gegen das vergängliche Leben. Das Artefakt spekuliert und zielt auf den posthumen Fortgang der Geschichte.

Ein musikalischer Automat wie *Tippoo's Tiger* gehört als drastisches, zugleich poetisches Beispiel in das Register der kollektiven Lust am Automatischen, folgt der Verlebendigung des Künstlichen mit den Mitteln des Technischen. Mich reizt hier, die kulturelle Funktion dieser Lust als eine *Lust am Kontrafaktischen* in ihre Extrem zu treiben, um durch die Ausnahme mehr über das Funktionieren des Regelfalls zu erfahren. Ich wende mich daher von der kraftvollen Sprungkraft des Tigers ab, mit der sich Tippoo identifizierte, und dessen größtmöglichen Gegenteil zu: dem grauen, glanzlosen, langsam schlurfenden Zombie, dem weder unsere Achtung noch unsere Rührung gebührt.

Die einigermaßen feine Verbindungslinie zwischen beiden läuft über eine Abstrahierung und eine Konkretisierung, wenn das Augenmerk von der kontrafaktischen Wirkung einer besonderen englischen Kriegsbeute hin auf die Lust am Kontrafaktischen im allgemeinen gelenkt und auf das gemeinsame Erbe des Kolonialismus gerichtet wird. Mit dem musikalischen Tiger tragen die Engländer ein atypisches Relikt ihrer kolonialen Vormachtstellung auf der Habenseite ein und stellen es wie eine doppelt trotzige Behauptung aus, in der idealerweise Sieger wie Besiegte Recht behalten sollen (*win-win*). Mit dem Zombie kehrt hingegen, so die These, eine Figur der Frustration, ein Menetekel des Selbsthasses in das kulturelle Bewusstsein zurück, dessen koloniale Entstehungsbedingungen weithin vergessen oder verdrängt sind. Nicht einzeln, stolz und schön, wie *Tippoo's Tiger*, sondern in ihrer Massierung wie in ihrer Hässlichkeit verstörend, sind Zombies vielmehr der Inbegriff des Verlierens (*lose-lose*). Was, wenn die Lust am Kontrafaktischen sich mit der Rückkehr des Verdrängten verbündet, paart, Inzest treibt?

## Herleitung des Zombi(e)s<sup>1</sup>

Das Wort *zombi(e)* oder *zumbi*, so weist es Metzlers Lexikon der Religion aus, bedeutet in der Bantusprache „versklavter Geist“. In der Haitianischen Voodoo-Religion, in der die Idee wie in der Karibik und in Südamerika weit verbreitet ist, bezeichnet der Begriff bereits zweierlei: „den (Toten-)Geist als die vom Körper getrennte Seele und den ‘lebenden Leichnam’ als seelenlosen Körper.“<sup>2</sup> Die Figur des Zombies ist dabei 1) an den praktischen Vollzug einer Leib/Seele-Spaltung gebunden, sowie 2) von der Vorstellung einer außerordentlichen Bindung an eine schwer zu definierende, andere Kraft (wie einem fremden Willen) begleitet. Ob der Körper auf der Suche nach seinem entführten Geist havariert wie in der brasilianischen Variante oder – wie in Haiti – eine entführte Seele in einem fremden Körper vagabundiert, ist nicht erheblich. Wichtig ist, dass der Zombie ein im fremden Namen Geschickter (Avatar) und daneben eine Attrappe (Dummy) sein kann, an der sich Gedankenexperimente, Kontrollphantasien wie Tötungsrituale erstaunlich real ausagieren lassen. Praktisch erreicht wird die Zombifizierung auch in Haiti weniger durch Schwarze Magie als durch ansteigende Atropingaben aus der Hand von Medizinmännern (*bokor*). Sie dienten bis in die 1940er Jahre traditionell zur Ruhigstellung von sozial auffälligen oder psychisch kranken Individuen, bis hin zum Verkauf als Sklaven zur klaglosen Erledigung von Schwerarbeit.

Foucault würde im Zombie deshalb in seiner haitischen Version eine Form der sozialen Ruhigstellung und also Disziplinarisierung entdecken, die interessanterweise nicht zu einer ‘Subjektivierung’ führt. Im Gegenteil: der ruhig-gestellte Zombie verliert alles Subjekthafte und wechselt ins Register der Objekte über, die dann durch Animation künstlich neu in Bewegung gesetzt werden. Interessant zu beobachten ist, dass diese – der Ethnologie, den *colonial studies*<sup>3</sup> wohl vertraute, jedoch – lokale Figur mit dem Ende der amerikanischen Besetzung Haitis (1915–1934) in völlig anderen, typisch westlich besetzten Wissensfeldern (wie der analytischen Philosophie) oder Kunstformen (wie dem Hollywood-Kino) Einzug hält und dort ein erstaunliches Eigenleben entfaltet.

Zugespitzt ließe sich sagen, dass als sich die USA aus Haiti zurückziehen, sie sich längst mit dem Zombie-Virus infiziert haben. Faszinierend, unwiderstehlich attraktiv ist offenbar die

---

<sup>1</sup> Zu den folgenden Überlegungen vgl. diese ältere Veröffentlichung von Mirjam Schaub: „Der Doublelieferant Bewusstsein und sein Gehilfe, der Zombie. Zur Zombifizierung von Begriffen durch die Theoriebildung“, in: Oliver Jahraus und Mario Grizelj (Hg.): *Nach der Theorie*. Würzburg: Königshausen & Neumann 2014, S. 111–127. Für die ursprüngliche Fassung der Thematik im Jahr 2012 geht mein besonderer Dank an Philipp Wüschner.

<sup>2</sup> Claudio Mattes (2000), „Zombie“, in: Christoph Auffahrt, Jutta Bernard, Hubert Mohr (Hg.), *Metzler Lexikon Religion. Gegenwart – Alltag – Medien*, Bd. 3 Paganismus – Zombie, Stuttgart/Weimar, S. 725–727.

<sup>3</sup> Als Klassiker gilt ein in Harvard lehrender Ethnobotaniker, der fälschlicherweise glaubte, Kugelfischgift sei für den Scheintod und die inszenierte ‘Wiederauferstehung’ der Zombies verantwortlich: Wade Davis (1983), „The ethnobiology of the Haitian zombi“, in: *Journal of Ethnopharmacology* 9 (1): 85–104; ders., (1988), *Passage of Darkness: The ethnobiology of the Haitian zombi*. Chapel Hill, North Carolina: University of North Carolina Press. In jüngerer Zeit s. Moreman, Christopher M., and Cory James Rushton (Hg.) (2011), *Race, Oppression and the Zombie: Essays on Cross-Cultural Appropriations of the Caribbean Tradition*. McFarland.

Willenlosigkeit, die Gefügigkeit, die Möglichkeit, etwas/jemanden zum vollkommenen Spielball des eigenen Willens zu machen: eine Automation ohne Automat, ohne sichtbare Technik. Wenn das keine Erfindung ist, die sich kopieren lässt! Was aber, wenn man wie in Goethes Zauberlehrling (1797) die Geister nicht mehr loswird, die man rief?<sup>4</sup>

### Die B-Movie-Qualitäten des Zombie-Films

Dabei ist der Zombie medial betrachtet von Anfang an eine weiße B-Movie-Phantasie, die Figur einer gescheiterten Aneignung und eines manifesten Medienumbruchs: Der erste Zombie-Film erscheint in den USA zwei Jahre, bevor sich die Amerikaner aus Haiti zurückziehen: *WHITE ZOMBIE* von Victor Halperin (1932), der auf dem Roman *Magic Island* von William Seabrook (1929) fußt; ein Autor, der sich auch rühmte, Menschenfleisch gegessen zu haben.<sup>5</sup> Es geht, wie könnte es anders sein, um böse Blicke, magische Handgriffe und dosierte Giftgaben, um eine schöne weiße Braut einem anderen, als dem Versprochenen, gefügig zu machen. Auf dem Filmplakat heißt es plain & simple über den dämonischen Voodoo-Master: „With these Zombie eyes he rendered her powerless. With this zombie grip he made her perform his every desire.“ Augen und Handgriff sind in Giftgrün als körperlose Partialobjekte mit Schmiss aufs Plakat gebracht, hypnotisch und komisch zugleich. Und nicht nur das: Eine Zombie-Armee betreibt in *WHITE ZOMBIE* eine Zuckerrohrplantage und wird durch den schon erwähnten, skrupellosen Voodoo-Master kontrolliert. Sobald der aber mithilfe eines christlichen Missionars entzaubert ist, torkelt die Zombiebrigade orientierungslos über die Klippen ins Nimmerwiedersehen.

Der Film wird weniger für die Erfindung eines neuen Genre, als für seine erzählerischen Schwächen, falschen Anschlüsse und das grottige Spiel<sup>6</sup> seiner Schauspieler\_innen berühmt, die – schlechtbezahlt – gerade ganz real gerade dem Umbruch von der expressiven Stummfilmära zum Tonfilm zum Opfer fallen.<sup>7</sup> Das seltsame Gebaren der Zombifizierten erscheint vor diesem zeithistorischen Hintergrund wie ein expressives Aufbäumen und Nachbeben einer ersterbende Kunstform, die sich ostentativ weigert, sich auf subtilere Ausdrucksformen zu verlegen. Die Sprachlosigkeit der schlurfenden Zombies erhält so einen erstaunlich handfesten Grund in der heute in Vergessenheit geratenen, ästhetischen Ausweitung des Leitmediums Film. Zufall oder

---

<sup>4</sup> „Seht, da kommt er schleppend wieder“ – Auch in Goethes Ballade besteht die Unheimlichkeit ja bereits darin, dass selbst der in-zwei-gebrochene Besen weitere Fluten herbeizaubert. – <http://www.lem.secd.pr.gov.br/arquivos/File/coletaneadetextos/zauberlehrling.pdf> (Letzter Aufruf, 1.12.2019)

<sup>5</sup> Diese Legende wird sich später als fake news herausstellen, denn der amerikanische Reisende galt dem afrikanischen Stamm als zu unrein, um an dem Ritual teilzuhaben. Seabrook musste sich also an ein lokales Krankenhaus wenden, um an Leichenteile zu kommen, die er dann bei sich zuhause einkochte ... Was immer an der seltsamen Geschichte dran ist oder nicht, sie erklärt wahrscheinlich, warum die späteren Zombies ausgerechnet Menschenfleisch essen möchten, obwohl sie ja gerade mangels eines eigenen Metabolismus 'von dererlei Gelüsten gänzlich kuriert sein dürften.

<sup>6</sup> Vgl. William Boehnel im New York World-Telegram: „The plot [...] is really ridiculous, but not so startlingly so as the acting.“ – Zit. nach Gary Don Rhodes: *White Zombie. Anatomy of a Horror Film*. McFarland, 2001, 265.

<sup>7</sup> Vgl. dazu Gary Don Rhodes: *White Zombie. Anatomy of a Horror Film*. McFarland, 2001, S. 92.

kongeniale Koinzidenz: die erste Zombiarmee wird 1932 sinnigerweise von ausrangierten Stummfilmstars gebildet, die mit den ihnen eigenen Mitteln der Pantomime versuchen, Rache an den über sich hinwegfegenden Zeitläuften zu nehmen. Versehentlich entsteht dabei ein neues Filmgenre, das bald seinen Siegeszug in der westlichen Popkultur (und darüber hinaus) antritt.

Dieser Siegeszug bliebe unverstanden, wenn er sich nicht mit älteren Kulturschichten, kollektiven Inbildern und Begierden verbündete. Wie ich an anderer Stelle versuchte, zu zeigen, unterhält der Horror-Film, als deren Subgenre sich der Zombie-Film einreicht, eine intime Beziehung zur Komödie.<sup>8</sup> Denn wie diese ist er als Reaktion auf den Horror der Gewöhnlichkeit zu lesen, der mit allen Mitteln der Kunst durchbrochen werden soll. Dazu perpetuiert und verstärkt der Horrorfilm bis zur Persiflage die Wiederholung des Ewig-Gleichen und bekämpft den Horror vor der Gewöhnlichkeit des däuenden Alltäglichen, ja, womit eigentlich? Man wiederholt nur das, was man nicht versteht, hat Gilles Deleuze einmal – sinngemäß – festgestellt. Für Sigmund Freud bezeugt Wiederholung das Wirken von etwas Verdrängtem.

Was könnte im besonderen Fall des Zombies Gegenstand der Verdrängung sein, was seine Massierung und zugleich seine Unausrottbarkeit erklärbar macht? Warum ist der Zombie nie allein und überhaupt erst in der Massierung bedrohlich? Verleiht letztere ihm Glaubwürdigkeit? Woher nimmt er seine Unverwundbar- und die Unausrottbarkeit?

Im besonderen Fall des Zombiefilms bietet es sich an, die Antwort in dem zentralen Trauma zu suchen, was eine eigentlich dominante Kolonialkultur wenig erfolgreich zu verdrängen sucht. Ich denke, es ist das Eingeständnis der Unmöglichkeit, nicht alles Fremde, Eingeborene, Indigene (wie in Haiti oder Nordamerika z.B.) ausrotten, noch, es sich aneignen und einverleiben zu können. Eine Zivilisation flieht den Zivilisationsbruch, über dem sie selbst errichtet ist.

Will man Sigmund Freuds Terminologie hier noch ein Stück weiterverfolgen, setzt das Plakat zu WHITE ZOMBIE völlig ungeschminkt auf die Totalisierung von Partialobjekten. Sind Zombies sich verselbstständigende Reste intensiver Zonen von Begehren, die ein kulturelles wie ästhetisches Eigenleben zu führen beginnen? Dass eine als unzivilisiert und unterlegen betrachtete Kultur wie die haitianische mit dem Voodoo-Kult eine unerhörte Handlungsmacht beweist, war für die amerikanischen Besatzer der 1930er Jahr wohl nur als Kränkung zu verstehen, die nach Einverleibung verlangte. In der aufkommenden amerikanischen Popkultur kehrt sich jedoch die Faszination an dem Voodoo-Master um auf die dabei auftauchende Kreatur; nicht mehr die Beherrschung des Zombies, sondern seine Unbeherrschbarkeit wird zum

---

<sup>8</sup> Vgl. hierzu auch im folgenden Textabschnitt Mirjam Schaub: „Der Horror des Alltäglichen. Das Spiel mit dem Unerträglichen im Genrefilm“, in: *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* (ZÄK), Sonderheft ›Ästhetik und Alltagserfahrung‹, hg. von Joseph Früchtel und Maria Moog-Grünwald, Hamburg: Meiner, Heft 54/2, 2009, S. 261–276.

dominierenden Thema.<sup>9</sup>

Der Zombie als eigentümlich unangreifbare Figur trägt diesem höchst unterschiedlich gelagerten Begehren auf unheimliche Weise Rechnung: dem Phantasma des aufoktroierten Willens ohne Protest, dem der Steuerung von etwas Dritten ohne (sichtbare) Technik auf der Seite des Voodoo-Masters; aber auch dem Phantasma der Passivität, der Unstoppbarkeit, der Unausrottbarkeit auf der Seite des Zombies. Der Zombie variiert das Thema der Animation auf eigensinnige Weise und zeugt gleichzeitig von der hemmungslosen Übertreibung der Wiederholungsstruktur, die allen Horrorgenres inhärent ist, deren performativer Grund das Leiden am Alltäglichen und Gewöhnlichen ist.

### Das Unheimliche

Der Zombie fügt sich in das von der Automatentheorie entwickelte Erklärungsmuster, das Sigmund Freud inspiriert durch Schellings Begriff des Unheimlichen ausbuchstabiert: „[U]nheimlich nennt man alles, was im Geheimnis, im Verborgenen, in der Latenz bleiben sollte und hervorgetreten ist“.<sup>10</sup> Der Moment des lapsusartigen Hervortretens ist wörtlich zu nehmen, als verbotener oder ungeschickter Weise ins Sichtbare gerückt. Freud kommt in seinem Aufsatz von 1919 nach einem Blick in die Wörterbücher (u.a. in den Grimm) zu dem Schluss, dass das Heimelige und das Heimliche in der Vorstellungswelt der Deutschen nicht nur eng verwandte Begriffe, sondern vor allem eng verwandte Phänomene seien. Heim(e)lig sei das „zum Hause Gehörige“, das Vertraute, Zahme, Trauliche, Anheimelnde wie das „Versteckte, verborgen Gehaltene.“<sup>11</sup> Freud macht für das Unheimliche schließlich zwei unterschiedliche Herkunfts-Quellen geltend:

- (1) Die Wiederkehr vermeintlich abgelegter und überwunden geglaubter Überzeugungen (z.B. Animismus, Magie, Zauberei, Fortleben der Toten), i.e. das Unheimliche des Überwundenen bzw. des Überwunden-Geglaubten;
- (2) Die Rückkehr infantiler Komplexe (wie der Mutterleibsphantasie, des Kastrationskomplexes u.ä.), i.e. das Unheimliche des Verdrängten.

Sodann erstellt Freud eine Art Liste, welchen Motiven, Spielarten und Erzähltechniken sich die Unheimlichkeit im Einzelnen genau verdankt. Seine Liste der Quellen des Unheimlichen – einmal motivisch, einmal erzähltechnisch gewendet – wird so lesbar als eine Art Inszenierungshilfe, d.h. eine Anleitung, wie das Unheimliche fortan künstlich zu erzeugen sei, in Film, Drama, Bild. Motivisch nennt er den Animismus, d.h. die Belebtheit des Unbelebten und

---

<sup>9</sup> Es beginnt eine Dynamik der Eskalation und der Massierung durch Vervielfachung, die sich anhand von Goethes Zaubrerlehrling, der mit dem Bild einer Springflut arbeitet, modellhaft analysieren lässt.

<sup>10</sup> F.W.J. Schelling, *Philosophie der Mythologie*, 28. Vorlesung, Stuttgart u. Augsburg: Gotta'scher Verlag, 1857, S. 649.

<sup>11</sup> Sigmund Freud, »Das Unheimliche«, in: ders., *Freud-Studienausgabe*, Bd. IV., Psychologische Schriften, Frankfurt a.M.: S. Fischer, 1970, S. 241–274, hier: S. 245. Im Folgenden zit. als *UH*.

die Unbelebtheit des Belebten; das Doppelgängertum, das wiederholte Auftauchen von sich-selbst-ähnlichen Personen, die Telepathie, d.h. der unvermittelte Übersprung der seelischen Verhältnisse von einer auf eine andere Person; zuletzt die Identifizierung einer mit einer anderen Person, „so daß man an seinem Ich irre wird“, mit der Folge von „Ich-Verdopplung, Ich-Teilung, Ich-Vertauschung“ (UH, 257).

Erzähltechnisch hingegen hebt Freud ab auf die gezielte Lenkung der Aufmerksamkeit durch Aussparung, Auslassung, Arbeit mit der das Bild vervollständigenden Einbildungskraft, Phantasie; auf die Verkleinerung, Vergrößerung oder Verunklarung des gewählten narrativen Bezugsrahmens (vgl. Traum, Wirklichkeit, Wahngelbilde wie z.B. in David Finchers *Fight Club*); zuletzt auf die Wiederkehr des Gleichen, d.h. „die Wiederholung der nämlichen Gesichtszüge, Charaktere, Schicksale, verbrecherischen Taten, ja der Namen durch mehrere nachfolgende Generationen“.<sup>12</sup>

Um eine einfache Form von Animismus, also als eine schlichte Wiederkehr des Überwunden-Geglaubten, wie es zumindest bei Freud steht, geht es im Fall des Zombies jedoch nicht. Die Automation bezieht sich nicht auf einen Automaten, sondern auf eine unbestimmte Menge Menschen, die sich zu einer Masse formieren ... Damit verschiebt sich, wenn man den kolonialgeschichtlichen Hintergrund mitdenkt, das Problem in Richtung Zivilisationskritik. Zombies als Inbegriff des Unüberwindbaren, Unausrottbaren, zeichnen sich erzähltechnisch darin aus, dass ihre Lebendigkeit lädiert, ja sediert erscheint. Der Zombie bildet damit eine interessante Kontrastfolie zur herkömmlichen Automatentheorie. Denn als die Verkörperung des Untoten, steht seine Lebendigkeit wie seine Verlebendigung ja gerade selbst in Frage. Schließlich ist das Untote nicht das von den Toten Auferstandene, sondern das, was strenggenommen nicht sterben – und eben darum auch nicht im klassischen Sinne je leben kann.

Der Zombie umfasst, mit Freud und Schelling, beides: er ist einerseits die Ausgeburt einer dominanten Kolonialkultur, die – durch die fehlschlagende Aneignung und gleichzeitig unmögliche Auslöschung einer Voodoo-Kultur provoziert – den Zombie als optischen Lapsus aus dem kollektiven Gedächtnis nicht mehr tilgen kann. Zombies (im Plural) sind längst zu einer notorischen Figur der westlichen wie östlichen Populärkultur geworden, wie John Cussans schreibt:

„The zombie-figure, beginning its popular unlife as a ghastly allegory for the horrors of colonial slavery and the potential of humans to be reduced, by sorcery and commerce, to soul-less, living-dead cadavers in the 1920s, has developed into the most ubiquitous figure for the end of humanity as we know it at the end Of history. In the process the figure has evolved two very distinct behavioural characteristics: one entirely passive, docile and manipulable, governed by the will of a sinister external agent, the other utterly ungovernable, massively

---

<sup>12</sup> Freud, UH, 257.

insurrectionary and driven only by a relentless need to feed.<sup>13</sup>

Diese divergente und inkongruente Figur wird **John Cussans** als 'zombi-complex' einen provisorischen Namen geben. Doch nicht seine B-Movie-Qualitäten stehen **länger** im Fokus, sondern die Vorstellbarkeit des Zombies gerät, gerade dann, wenn alles lächerlich, läppisch und lapsushaft zu werden droht, wahlweise zum Symptom, Menetekel oder zum Argument.

### **Der Zombie als Symptom und Menetekel?**

Nach Slavoj Žižek, entzieht sich ein Symptom nicht nur im medizinischen Sinne aufgrund seines lapsusartigen Hervortretens der Kontrolle seines Besitzers/Trägers. Dies zeugt für Žižek zugleich von seiner „unbewegliche[n], obszöne[n], abstoßende[n] Präsenz“. Der slowenische Philosoph deutet es als „ekelhaftes Partialobjekt“ in seiner veräußerlichten, „selbständigen, objekthaften Existenz“, als ein notwendigen „Parasit“ des bewussten Seelenlebens, d.h. ein „ekelhaftes Stückchen des Realen“, das sich nicht einfach beseitigen lässt, da es stillen Genuss verheißt, u.a. deshalb auf den Symptominhaber individuierend wirkt, sowie zur Identifikation einlädt und ihm deshalb zuletzt Schutz im Sinne der Selbstachtung gebührt.<sup>14</sup>

In meiner Lesart verbinden und verbünden sich die Lesarten als Symptom und als Menetekel. Als kulturelles Artefakt stehen Zombies in meinen Augen plausibel als Symptom für die Unmöglichkeit ein, weder alles Fremde aneignen, noch es zu missachten, noch es ausrotten zu können. Der Zombies **scheint** in seiner proliferierenden Gestalt, in seiner Unabweisbarkeit und Notorizität, das Menetekel, das Sinn- und Inbild für den immer noch virulenten Zivilisationsbruch zu sein, der sich nicht länger verdrängen und dessen Folgen sich nicht länger in Schach halten lassen.

So verstanden ist der Zombie das Gegenteil einer Ermächtigungsphantasie, das Gegenteil von *Tippoo's Tiger*: Er ist die Figur einer ästhetischen Kapitulation. Er markiert eine Nulllinie, denn er besteht ganz und gar aus Ressentiment. Er ist der Inbegriff von *white trash*, kolonialer Schund. Er verkörpert den Selbsthass einer sich immer noch überlegen glaubenden Zivilisation, die wie der Joker im **Keltischen** Kreuz des Tarot längst auf den Abgrund zutänzelt, der ihr Ende bedeuten kann.

Zu welchem Ende brauchen und gebrauchen wir also Zombies, Avatare, Dummies?

### **Organisierende Ideen**

1. Wir brauchen Zombies und gebrauchen Zombies, so die These, gerade weil

---

<sup>13</sup> John Cussans: *Undead uprising, Haiti, Horror and the Zombie Complex*. London: Strange Attractor Press, 2017, S. 3.

<sup>14</sup> Slavoj Žižek, *Liebe Dein Symptom wie Dich selbst! Jacques Lacans Psychoanalyse und die Medien*, Berlin: Merve, 1991, S. 101.



- sie dem phänomenal Kontrafaktischen, notorisch Vorstellungswirksamen zuzurechnen sind.
2. Unbelastet von der Frage, ob wir von der Inexistenz, der Läppischheit oder der Menschen-Gemachtheit des Zombies überzeugt sind, bleibt der Gebrauch des Kontrafaktischen und Abjekten selbst aufschlussreich für unserer kulturelle Identität wie für unser wissenschaftliches Selbstverständnis.
  3. Das Untote setzt dem Lebendigen wie dem Toten seine unheimliche Unabweisbarkeit entgegen. Es ist eine Figur des Notorischen, die transgressiv und bedrohlich wirkt, da es unmöglich ist, sie zu kontrollieren und in ihre Schranken zu weisen.

Welche strukturellen Ähnlichkeiten zwischen den unterschiedlichen Genesen und Geltungsweisen des Zombies in Ethnologie, analytischer Philosophie und zuletzt der Hirnforschung lassen sich entdecken und behaupten? Was verrät der Umgang mit dem Kontrafaktischen über uns?

### **Der Zombie als ein Fall von Theoriemigration?**

Bei dieser Wanderungsbewegung zwischen religiöser Praxis und ‘Anthropo-Technik’ (Sloterdijk) hin zu Kulturanalyse sowie methodisch erzeugten Phantasieprodukten, verwischen – so die Beobachtung – die Grenzen zwischen Entdeckung und Erfindung des Zombies. Hinter dem vordergründigen Grusel vor dem Untoten (und dessen vordergründigen Gier nach Menschfleisch) tritt dabei eine Denkfigur zutage, welche die Lust am Unmöglichen, ja Kontrafaktischen selbst zum Gegenstand des Nachdenkens macht. Es bedeutet, den Zombie in seinem Spektrum zwischen (wie in Haiti) extrem reduzierter bis (wie im Gedankenexperiment) kontrafaktischer ‘Existenz’ als etwas potentiell Unausrottbares ernst zu nehmen: – als Störgröße einer die eigene Modellierlust, Kontrollideen und Vernichtungsphantasien gewahr werdenden (westlichen) Zivilisation.

Mein Nachdenken gilt deshalb nicht dem untoten Widergänger, nicht dem Zombie als Schwellenphänomen zwischen Leben und Tod,<sup>15</sup> sondern den Spielregeln des Kontrafaktischen und seiner Rolle für das Denken und Philosophieren. Methodisch Neues scheint auf, wenn man den Zombie als eine Art notorisches „travelling concept“ begreift, wie es durch die *Cultural Analysis* um Mike Bal im Jahr 2002 angestoßen wurde.<sup>16</sup>

„Concepts are not just tools. They raise the underlying issues of instrumentalism, realism, and nominalism, and the

---

<sup>15</sup> Die Kulturstiftung des Bundes initiierte im Kampnagel, Hamburg, vom 12. bis 15. Mai 2011 die Tagung “Die Untoten – Life Sciences & Pulp Fiction”. Die Beiträge von Petra Gehring, Joseph Vogl, Georg Seeßlen, Markus Stiglegger u.v.m. wurden vorab veröffentlicht unter: <http://www.kulturstiftung-des-bundes.de/cms/de/mediathek/magazin/magazin16/index.html> (Letzter Zugriff: 19. 9. 2011). Vgl. auch Hortensia Völckers/Alexander Farenholtz (Hg.) (2010), *Das Magazin der Kulturstiftung des Bundes*, No. 16, Herbst/Winter 2010.

possibility of interaction between the analyst and the object. Precisely because they travel between ordinary words and condensed theories, concepts can trigger and facilitate reflection and debate on all levels of methodology in the humanities.”<sup>17</sup>

Wozu kann ein solch ‘fahrender Begriff’ mitsamt seinem semantischen ‘Gepäck’ gut sein, wenn er – ähnlich wie einst die fahrenden Künstler\_innen – ungefragt an verschiedenen Orten, in verschiedenen Diskursen auftaucht, um seine nicht immer erwünschten ‘Dienste’ anzubieten? Ob seines stereotypen Zuschnitts im Horrorfilm (z.B. in George A. Romeros NIGHT OF THE LIVING DEAD von 1968) oder in der Popkultur (z.B. in Michael Jacksons *Thriller*-Video von 1983 als Grufti-Persiflage), erscheint der Zombie als eine lächerlich-getriebene Figur, jedoch eine, die man nicht einfach wieder loswerden kann, obgleich man nicht an sie glaubt! Warum?

Fragen nach Agentenschaft, Wille, Ich-Bewusstsein, Begierden, Affektkontrolle usw. werden in unbekannter Schärfe aufgeworfen, gerade weil der Zombie als Erzeugnis der *Visual Culture* immer auch über eine – mal langweilige, mal trügerische, mal arbiträre – phänomenale ‘Oberfläche’ verfügt, die seinen reinen, thetischen Modellcharakter durchkreuzt:<sup>18</sup> Der Zombie hat ein Gesicht, und sei es noch so ausdruckslos; er läuft (oder schlurft), und sei es noch so langsam; er exekutiert ein uns unbekanntes ‘Skript’ und ist doch selbst der Fall eines ‘Konzepts’, das zwischen Abstraktion und Konkretion, zwischen Fleischwerdung und Derealisierung mit größter Selbstverständlichkeit auf ein für uns opakes Ziel geeicht zu sein scheint. Diese – durch die Ethnographie, den Spielfilm, die Philosophie je anders bereitgestellte – phänomenale Oberfläche, an der sich unsere Einbildungskraft in ihrer Ratlosigkeit schadlos hält, ist es auch, welche stetige Neubesetzungen durch das kollektive Unbewusste, kulturelle Projektionen, Übersprung- und Ersatzhandlungen erlaubt. Der Zombie lädt, so die These, ausdrücklich daher dazu ein, den Spielraum zwischen Theorie und Praxis, Phantasieprodukt und Medizinkunst, Deduktion und Invention auszuloten – und zu verkürzen. Selbst die Zurückweisung seiner transgressiven Tendenzen schlägt unfreiwillig in Anerkennung um, wie das folgende Zitat belegt:

„By zombies I don’t mean the living dead that populate horror films or Hollywood accounts of voodoo culture, like the James Bond film TO LIVE AND LET DIE. Rather I am using it in the way philosophers do. To a philosopher a zombie is a human being who seems perfectly natural, normal and alert but is in reality not conscious at all, but is rather some sort of automaton (very much, in fact, like Roger Moore in TO LIVE AND LET DIE): Animals are the Roger Moores of the natural world: creatures who behave as if they are rational, thinking and conscious, but all of

---

<sup>16</sup> Vgl. Mike Bal (2002), *Travelling Concepts in The Humanities. A Rough Guide*, Toronto/Buffalo/N.Y.: University of Toronto Press.

<sup>17</sup> Ebd., S. 29.

<sup>18</sup> Zu der hier als *interface*-Lösung aufgefasste Versinnlichung von abstrakten Ideen später mit Immanuel Kant systematisch mehr.

whose behaviours can be explained without invoking such concepts.”<sup>19</sup>

## Der Zombie als Reflexionsfigur der Philosophie

Interessanterweise ruft die in bestimmten Kulturen als real und wirksam beschriebene Zombifikation, die gewaltsame Spaltung und Gefügigmachung eines Menschen, zwei so prominente wie widerspenstige philosophische Größen auf den Plan: *res extensa* und *res cogitans*. In Descartes *Meditationes* (1643) heißt es dazu wie in einem Zombie-Manifest avant-la-lettre:

„Aber lasst uns einen Moment hier innehalten. Bis hierher erkennst Du an, daß Du ein denkendes Ding bist; aber was dieses denkende Ding ist, weißt Du nicht. [...] Denn wie willst Du beweisen, daß ein Körper nicht denken kann, oder daß die Bewegungen des Körpers nicht das Bewusstsein selbst sind? Aber auch der ganze Aufbau (*systema*) Deines Körpers, den Du da ausgeschaltet zu haben meinst, oder einige Teile von ihm, etwa des Gehirns, können zur Bildung der Bewegung, die wir Vorstellungen (*cogitationes*) nennen, zusammenwirken. Du sagst, ich bin ein denkendes Ding; aber woher weißt Du, ob Du nicht die Bewegung eines Körpers oder ein bewegter Körper bist?“<sup>20</sup>

Der Streit um den autonom bewegten Körper und das Bewusstsein als sein *bloßer Oberflächeneffekt*, dem Descartes vor über 350 Jahren mit seinem Leib-Seele Dualismus begegnete, ist nicht beigelegt. Es sieht bei der derzeitigen Konfliktlage zwischen Neurowissenschaft, Psychologie und Philosophie auch nicht nach einer baldigen Schlichtung aus. Denn die *Extended-Mind*-Theoretiker um Andy Clarke und David Chalmers wenden sich sowohl gegen den o.g. materialen oder auch eliminativ genannten Reduktionismus (den u.a. Patricia und Paul Churchland vertreten), als auch gegen Descartes' scheinbar elegante Lösung durch eine Zwei-Welten-Theorie.

Während die materialen Reduktionisten den Zombie zum unspektakulären Regelfall erklären und unser Bewusstsein – unfreiwillig in der Nachfolge Nietzsches stehend – zum trügerischen Interface erklären, das uns Tiefe vorgaukelt, wo physiologische Kurzschlüsse (*short circuits*) walten, schlägt der *Extended-Mind*-Verfechter eine systematische Ausweitung des Geistigen über Descartes' *res cogitans*, über intentionale Zustände (wie Hoffnungen, Begierden, Überzeugungen) hinaus vor: Geist ist dann – ähnlich wie bei Hegel – nur als in der Welt verkörperter wirksam. Er findet sich dann mit dem gleichen Recht in Büchern, Netzwerken oder Institutionen wieder: Im erstgenannten Fall scheint Geist eine Art 'Übersprungshandlung' der Materie zu sein; im zweiten erscheint umgekehrt Materie als kongeniale Realisierungsplattform des Geistigen.

Zu unterscheiden ist dabei eine Dummy- oder Stellvertreter-Theorie des phänomenalen Bewusstseins (wie im Fall der materialen Reduktionisten) von einer Sendboten- oder Avatar-Theorie (wie im Fall der *Extended-Mind*-Theoretiker). Der Zombie, der sich – wie eingangs

---

<sup>19</sup> Kenan Malik (2000): *Man, Beast, and Zombie. What Science Can and Cannot Tell Us About Human Nature*, London: Weidenfeld & Nicolson, S. 199f.

festgestellt – sowohl für eine Avatar- als auch als Dummy-Ausdeutung anbietet, wird in der Folge zum Hauptakteur eines Experiments: eines Gedankenexperiments mit entwaffnender Zielsetzung: Es soll den eliminativen Reduktionismus mithilfe der ihrerseits auf funktionale Reduktion angewiesene Zombifizierung ‘zur Kenntlichkeit entstellen’.

Inwieweit sich Robert Kirk Mitte der 1970er Jahre darüber bewusst war, als er den Zombie zum ersten Mal explizit in die philosophische Debatte einführte, ist nicht zu klären. Anders als in ethnologisch und popkulturell relevanten Kontexten geht es Kirk darum, Zusammenhänge zwischen Bewusstsein und der physischen Welt so genau und variablenarm wie möglich zu diskutieren. Der kirk’sche Zombie unterscheidet sich weder in seinem sichtbaren Verhalten, noch in seiner physiologischen Beschaffenheit vom Menschen – und soll dabei doch nicht über Bewusstsein verfügen. David Chalmers nimmt, sich der populären Wirkung des Zombies wohl bewusst und mit ihr spielend, den so konstruierten Zombie auf, um ihn als Argument gegen jenen Materialismus ins Feld zu führen, der in jedem gedachten *physischen* Duplikat (eines Teils unserer Welt) immer auch ihr *vollständiges* Duplikat erblickt, womit auch Bewusstsein als gehirnbasiertes Ereignis vollständig auf neurologischen Vorgänge reduzierbar scheint.<sup>21</sup> In Chalmers Gedankenexperiment betritt der Zombie als leibgewordene Gegenthese zu diesem Materialismus die ‘Bühne’, weil seine (vorgestellte) Physis *per definitionem* kein Bewusstsein, auch nicht als Oberflächenphänomen, ausbildet. Im Kern geht es dabei um einen Schluss, der von der Vorstellbarkeit einer Sache auf ihre Möglichkeit zielt. David Hume bringt das folgendermaßen auf den Punkt: „’Tis an established maxim in metaphysics, *That whatever the mind clearly conceives includes the idea of possible existence, or in other words, that nothing we imagine is absolutely impossible.*“<sup>22</sup>

Mit der postulierten Vorstellbarkeit des Zombies und seiner daraus folgenden ‘minimalen’ Existenzmöglichkeit, erhält Chalmers Gedankenexperiment plötzlich eine phänomenale Oberfläche, mit deren popularisierenden Effekten er zwar spielt, die er aber gleichwohl nicht kontrollieren kann. Nicht als Resultat schamanistischer Praktiken, sondern als imaginärer Avatar für philosophische Gedankenexperimente entworfen, handelt es sich bei diesem Zombie um ein Produkt unserer philosophischen Vorstellungskraft. Der gelingt, sich in der Negation präzise das vorzustellen, was konkret zu erklären, ihr nicht gelingt: *Bewusstsein*.

Zwischen Vorstellbarkeit und phänomenaler Realisierung des Zombies klafft eine Lücke, welche die philosophische Fantasie, die für das fehlende Interface des Zombies einspringen muss, mit ihren eigenen Bildern zu füllen beginnt: Die Furchtbarkeit und der Grund unseres

---

<sup>20</sup> René Descartes (1643/1994), Meditationen über die Grundlagen der Philosophie. Mit sämtlichen Einwänden und Erwiderungen, Hamburg, S. 111.

<sup>21</sup> Für einen solchen auf modalen Erwägungen basierenden Materialismus vgl. Frank Jackson (1994), *Finding the Mind in the Natural World*, in: R. Casati, B. Smith, G. White (Hrsg.), *Philosophy and the Cognitive Sciences*, Wien.

<sup>22</sup> David Hume (1793/1958): *A Treatise of Human Nature*, ed. L. A. Selby-Bigge, Oxford, S. 32.

Ausweichens vor dem Zombie liegen in jenem Moment aller unheimliche Dinge, die uns das Fremde als das Ähnliche vorstellen. Denn das brisante Ergebnis von Chalmers' Gedankenexperiment ist, dass ein Mensch am Ende dem Zombie ähnlicher sein wird – als einem anderen Menschen. Inwieweit unterscheidet sich das von genau jener Botschaft des materialistischen Reduktionismus, gegen den Chalmers sich ursprünglich wenden wollte? Führt nicht eine radikal zu Ende gedachte *Extended Mind Theory*, welche das Bewusstsein (auch) außerhalb des menschlichen Körpers verorten möchte, zwangsläufig zu einer Vorstellung von Zombies, denen der Geist abhanden gekommen, ja 'weggelaufen' ist?

Spricht man Computern, Notizbüchern und sogar Institutionen funktionale Äquivalenz zum menschlichen Geist zu, um ihn damit radikal zu externalisieren, entgleitet einem paradoxerweise genau jede Fähigkeit, mittels Bewusstsein praktisch und zielgerichtet auf die Welt zuzugreifen, ins Nirgendwo. Paradigmatisch wirft somit der Zombie das Problem auf, was unsere geistigen Konstruktionen rückwirkend über uns aussagen, wenn wir ihnen in von uns losgelöster Form begegnen. Die aus Angst und Ähnlichkeit geborene Lächerlichkeit des Zombies gibt damit gleichzeitig Aufschluss über die Probleme, denen wir begegnen, wenn wir unsere intellektuelle Anschauung mit dem Kontrafaktischen in Kontakt bringen.

### **Versinnlichung und phänomenales 'Unding'**

Der Zombie existiert nicht losgelöst von unserer Anschauung, sondern – als Produkt ihres Scheiterns – als kontrafaktische „Versinnlichung“<sup>23</sup> im Sinne Immanuel Kants. In der *Kritik der Urteilkraft (KU)* geht es u.a. um die Notwendigkeit, jedem Begriff sinnliche Anschauung zu verleihen. Im Fall der empirischen oder reinen Verstandesbegriffe geschehe dies durch Beispiele oder Schemata; bei reinen Vernunftideen bleibt Kant skeptischer. Anders als seine idealistischen Nachfolger lehnt er eine Intellektualisierung der Anschauung ausdrücklich ab: „Verlangt man gar, dass die objektive Realität der Vernunftsbegriffe, d.i. der Ideen, zwar zum Behufe des theoretischen Erkenntnisses derselben dargetan werden, so begehrt man etwas Unmögliches [...]“<sup>24</sup>

Dennoch wird Kant einen Ausweg aus dem Dilemma der Erkenntnisblockade mangels Anschaulichkeit vorschlagen. Er greift dazu auf einen alten Terminus der Rhetorik zurück, den der Hypotypose.<sup>25</sup> Dabei geht es um ein Mittel der erlaubten Übertreibung, um eine rhetorische Figur, die Drastik und Dringlichkeit so verkörpert, dass die Differenz zwischen Kunst/Leben für

---

<sup>23</sup> Vgl. Immanuel Kant (1790, 1793, 1799/1990), *Kritik der Urteilkraft*, darin: § 59. Von der Schönheit als Symbol der Sittlichkeit, hg. von Karl Vorländer, mit einer Bibliographie von Heiner Klemme, Hamburg: Meiner, S. 211. Fortan zit. als KU.

<sup>24</sup> Kant, KU, § 59, 211.

<sup>25</sup> „Alle Hypotypose (Darstellung, *subiectio sub adspectum*) als Versinnlichung ist zwiefach: entweder schematisch, da einem Begriffe, den der Verstand fasst die korrespondierende Anschauung a priori gegeben wird; oder symbolisch, da einem Begriffe, den nur die Vernunft denken, und dem keine sinnliche Anschauung angemessen sein kann, eine solche unterlegt wird, mit welcher das Verfahren der Urteilkraft demjenigen, was sie im Schematisieren beobachtet, bloß analogisch ist, d.i. mit ihm bloß die Regel dieses Verfahrens, nicht der Anschauung selbst, mithin bloß die Form der Reflexion, nicht dem Inhalte nach übereinkommt.“ – Kant, ebd.

einen Wimpernschlag in Vergessenheit gerät.<sup>26</sup> Kant erkennt in der Übertreibung jedoch noch etwas anders, nämlich: eine Art negative exhibitio, d.h. eine bewusst unangemessene Darstellung, welche präzise den Zweck erfüllen soll, auf ihre Uneigentlichkeit aufmerksam zu machen. Es geht also darum, eine Versinnlichung zu erreichen, welche von der „Übertragung der Reflexion über einen Gegenstand der Anschauung auf einen ganz anderen Begriff“ geleitet ist, „dem vielleicht nie eine Anschauung direkt korrespondieren kann.“<sup>27</sup>

Unter Zuhilfenahme der Hypotypose gelingt es also, das ‚Begehren nach dem Unmöglichen‘ zu stillen, und zwar, wie Kant listig feststellt, um „in subjektiver Absicht zum Mittel der Reproduktion“ von ‚unmäßigen‘ Anschauungen beizutragen, die das gedachte Ding überhaupt erst zum phänomenalen Unding machen, vulgo: zombifizieren. Wozu solch eine solche Reproduzierbarkeit dennoch gut sein soll? Zum „Behufe des theoretischen Erkenntnisses“<sup>28</sup>, so Kant nüchtern. In unserem Fall erwächst daraus ganz konkret die zombiehafte Massierung von Vorstellungen über den bewusstseinsfreien Menschen. Assoziationen, die dann, wie Quintilian zur Hypotypose feststellt, dem lesenden Publikum „vor die Augen (*sub oculos* subiecto) geworfen werden können“ – oder eben dem reduktiven Materialismus vor die Füße.<sup>29</sup>

In ihrer Direktheit und Drastik überwindet die Hypotypose den Hiatus zwischen Objekt und Rezipienten. Sie suggeriert größte Ähnlichkeit und Nähe, selbst da, wo ontologische und epistemologische Differenz herrscht.<sup>30</sup> Die auf Erkenntnis angelegten imaginären Übertreibungen genuin nicht sichtbarer Dinge tragen entscheidend zu der phänomenalen Erschaffung als ‚Undinge‘ bei. Die unscheinbare Figur der Hypotypose verspricht nicht nur eine Konstante im Umgang mit dem Kontrafaktischen zu sein, sondern könnte *en passant* auch erklären, warum der Zombie so abstoßend aussehen muss, während er sich dabei doch zuverlässig schlurfend – wie hilfesuchend? – auf uns zubewegt.

### **Sub- statt Trans-Humanität**

Hat man den populären Beigeschmack einmal überwunden, eignet sich der Zombie unerwartet gut, um gleich zahlreiche Neubewertungen einer in Konventionen steckengebliebenen Debatte vorzunehmen, wobei die wichtigste Neuerung darin liegt, das Inhumane und Kontrafaktische *nicht* in der maschinellen, mechanischen oder elektrotechnischen Überwindung des Menschen in Richtung einer Trans-Humanität zu suchen, sondern in den viszeralen Abgründen einer unappetitlichen Sub-Humanität, wie sie der Zombie mit der ihm eigenen Eindringlichkeit verkörpert.

Der Reiz, der von der Figur des Zombies ausgeht, und der ihn interessanter macht als seinen

---

<sup>26</sup> „Others give the name hypotyposis of any representation of facts, which is made in such vivid language that they appeal to the eye rather than the ear.“ – Quintilian (1953), *De Institutione Oratoria/The Institutio oratoria*, lat.–engl., London/Cambridge, S. 406.

<sup>27</sup> Kant, KU, § 59, 213.

<sup>28</sup> Kant, KU, § 59, 211.

<sup>29</sup> Vgl. ebd., S. 406.

<sup>30</sup> Vgl. Mirjam Schaub (2010): *Singularität und Exemplarität. Zu Logik und Praxis der Beispiele in Philosophie und Ästhetik*, Berlin, S. 107.

romantischen Gegenspieler den Vampir, liegt darin, dass er Humanität mimen kann und dabei jedes Kriterium für Menschlichkeit konsequent unterläuft. Es stellen sich also am Zombie kaum diskutierte, interdisziplinär aufschlussreiche Fragen bezüglich unserer Vorstellung von Bewusstsein. Sie werden genau dann virulent, wenn wir uns vorzustellen versuchen, dass Bewusstsein fehlen könnte. Die konkreten Fragen, auf die sich die Konferenz Aufschluss erhofft, lauten daher:

Nach welchen Spielregeln funktioniert der Umgang mit dem Kontrafaktischen in Geistes- und Naturwissenschaft? Wie verhält sich dieser Umgang zur alltäglichen Interaktion von Menschen? Nach welchen Kriterien gestaltet sich die vorausgesetzte Ähnlichkeit von Experimentaldesigns zur realen Welt und welche Rückschlüsse lässt das auf die jeweiligen Erklärungsversuche des menschlichen Bewusstseins zu? Begegnen wir in den Humanwissenschaften wirklich uns, oder unseren unheimlichen Doppelgängern, deren Tun und Lassen uns zwar bis ins Kleinste gleicht, jedoch von keinem noch so strengen Versuchsaufbau kontrolliert werden kann?

Hier, in der versuchten Interaktion mit dem auf einen Zombie reduzierten Menschen, wird der Mangel an Bewusstsein als fehlendes Interface zur Umwelt in einer Drastik, die sich als Lächerlichkeit verkleidet, deutlich. Wir können, um mit Niklas Luhmann zu schließen, jedoch womöglich nicht anders, als den interface-losen Zombie nach demselben Muster 'handhabbar' ('entscheidbar') zu machen, wie es Systeme mit ihrer jeweiligen 'Umwelt' tun (die sie selbst mitproduzieren, deren chaotischen Effekte sie aber nicht zähmen könnten): durch entschiedene Selektion und die Reduktion von Komplexität.

## **Zusammenfassung**

Das Problem des Bewusstseins, seiner Genese und der Fähigkeit als Interface zwischen Mensch und Welt zu fungieren, ist nicht nur weiterhin ungelöst, sondern Gegenstand konkurrierender wissenschaftlicher Bemühungen: Um gegenseitige Abgrenzung bedacht, interessieren sich Philosophie, Psychologie, Neurowissenschaft, Ethnologie wie Kulturwissenschaft für die Struktur und die Rechtfertigung des phänomenalen Bewusstseins. Dabei kehrt eine Figur wieder, die zur Abgrenzung wie zur Erprobung desselben immer neue Wiedergänger gebiert: der Zombie, wie er (1) in den Gedanken- und Zwillingswelt-Experimenten der *Philosophy of Mind* auftritt, als ernstzunehmendes Gegengewicht zu materialistischen Sichtweisen, während er (2) in seiner lächerlichen Massierung in Hollywoodfilmen vor einer psychoanalytisch informierten Kulturphilosophie als 'unausrottbares' Symptom, ja Manifestation der Rückkehr des Verdrängten erscheint. Die schiere Vorstellbarkeit des Zombies gerät damit wahlweise zum Argument oder zum Symptom. Mit Blick auf die Neurowissenschaft pendelt sie sich (3) zwischen 'Faktenbeschreibung' und Menetekel ein. Denn eine physikalistische Neurowissenschaft erklärt die Diskrepanz zwischen phänomenalem Freiheitsbewusstsein und gehirnephysiologischem

Determinismus gerne mit dem Verweis, dass wir uns allein dank unseres mentalen *interface* darüber täuschen könnten, was wir in Wirklichkeit seien: nämlich gehirn- und nicht bewusstseinsgesteuerte Zombies. Das wirft, wie der radikale Konstruktivist Gerhard Roth entgegnet, „natürlich die Frage auf, warum sich evolutionäre Zustände evolutionäre herausbilden konnten, ohne eine Funktion zu haben.“<sup>31</sup>

Für manche NeurowissenschaftlerInnen ist Bewusstsein so überflüssig wie für den Cineasten der Zombie – als ein Wesen ohne Bewusstsein – unerlässlich. Wir brauchen und gebrauchen Zombies just unter der Prämisse, dass sie dem Kontrafaktischen und dennoch Vorstellungswirksamen zuzurechnen sind. Unbelastet von der Frage, ob wir von der Inexistenz, der Läppischheit oder der Menschen-Gemachtheit des Zombies überzeugt sind, gibt es – so die These – einen charakteristischen Gebrauch des Kontrafaktischen, der aufschlussreich für unserer kulturelle Identität wie für unser wissenschaftliches Selbstverständnis ist.

Was geschieht, wenn wir die durchaus auf Popularität abzielenden Zombie-Gedankenexperimente des *Extended-Mind*-Theoretikers David Chalmers mit den Augen eines an Filmen und anderen Produkten der Popkultur geschulten Kulturtheoretikers lesen? Inwieweit infizieren unsere affektiven Besetzungen des Zombies die vermeintlich sterile Welt des Gedankenexperiments? Welche strukturellen Ähnlichkeiten zwischen den unterschiedlichen Genesen und Geltungsweisen des Zombies in Ethnologie, analytischer Philosophie und zuletzt der Hirnforschung lassen sich entdecken und behaupten?

### **Schluss: Sechs miteinander verbundene Ideen**

- (1) Zombifikation beschreibt eine Transformation, die sich der ‘Operation der Reduktion’ – potentiell *ad absurdum* – verdankt. Ausgetestet wird, wie (wenig) weit man etwas reduzieren muss, bis es seine Wesensmerkmale, nicht aber das Dasein verliert. (*Reductio ad absurdum, doch ohne Widerspruchsbeweis*)
- (2) Zombifikation ist daher nicht auf Menschen beschränkt, sondern eine kommode Form der Abgrenzung und der Selbstverständigung, die auch auf Theorien selbst und ihre Darstellung durch TheoretikerInnen anderer Schulen Anwendung findet. Die Nähe zum Stereotyp, zum Klischee, zur Lächerlichkeit ist stets gegeben. (*Selbstverständigung bis zur Lächerlichkeit*)
- (3) Die Lächerlichkeit ändert jedoch nichts an der Unabweisbarkeit der Figur des Zombies noch an der Praxis der Zombifikation. Im Gegenteil, die Wanderungsbewegungen zwischen den Disziplinen und die Massierung in der Popkultur bei gleichzeitig stabil bleibendem Kern (s. Reduktion unter Punkt 1) haben dazu geführt, dass das Notorsche der Figur den Fokus auf das Problem der Unausrottbarkeit verschiebt. (*Unabweisbar bis zur Unausrottbarkeit*)

---

<sup>31</sup> Gerhard Roth (2010), *Einzigartig ist der Mensch? Die lange Evolution der Gehirne und des Geistes*, New York et.



- (4) Für eine psychoanalytisch informierte Kulturanalyse ist der Fall des Zombies damit verhältnismäßig einfach gelagert: Der Zombie kündigt von der 'Rückkehr' des zivilisatorisch 'Verdrängten'. Er wird dann zum Menetekel des Untötbaren und der Unausrottbarkeit, wenn eine Zivilisation fürchten muss, über das Stupende, Läppische, Missliebige und Unerwünschte weder durch Aneignung, noch durch Missachtung, noch durch Ausrottung länger triumphieren zu können. (*Die Rückkehr des Verdrängten*)
- (5) Der Zombie ist eine dem Menschen zum Verwecheln ähnliche Figur; ähnlicher als jeder Mitmensch. Es ist diese minimale Differenz (wie der Mangel an Verletzlichkeit), welche überraschende Wirkungen zeitigt und die Reflexion befeuert. Die Ähnlichkeit ist es auch, welche der konkreten phänomenalen Gestalt des Zombies 'interaktive' Bedeutung beimisst und damit die Interface-Problematik in den Vordergrund rückt: die Frage also, aufgrund welcher Eigenschaften, Gegebenheiten oder Voraussetzungen *wir* überhaupt in der Lage sein könnten, mit einem Zombie in Verbindung treten. (*Ähnlichkeit als Differenz Erfahrung und Interface-Problematik*)
- (6) Nicht der Zombie für sich genommen ist also interessant, sondern die in den verschiedenen Wissensfeldern erstaunlich vehemente Reaktion, egal, ob es sich dabei um Abwehr oder Bejahung handelt. In den Fokus rückt damit unser Anschluss-Handeln an die – wie auch immer moderierte – Begegnung mit dem Zombie, der uns nicht erst von seiner realen Existenz überzeugen muss, um ihm vorausgehend auszuweichen. Wir können offenbar nicht anders, als noch aus dem Kontrafaktischen Sinn zu machen – und sei es in Gestalt eines Bedrohungsszenarios, das alte Urängste weckt. (*Anschluss handeln trotz Ausschluss Erfahrung*)

## **VERÖFFENTLICH UNTER:**

***Der Zombie als Interface. Zum zivilen Gebrauch des Kontrafaktischen.* In: Automaten, Androide, Avatare. Diskurse zu Technik und Lebendigkeit. Hg.: Natascha Adamowsky. Wien: Turia + Kant, 2020, S. 161–194.**