


Die Gesellschaft des Tentakels

Fröhliche Wissenschaft 185

Matthias Wittmann

**Die Gesellschaft
des Tentakels**

 Matthes & Seitz Berlin

»It's the ends of the world.«

»End of the world?«

»Ends.«

China Miéville, *Kraken* (2010)

Inhalt

Die Gesellschaft des Tentakels	7
Vielzüngigkeit	7
Der Krake als Gestalt der Gegenwart	15
Tentakel I	
Krakenklasse (Transgression)	52
Tentakel II	
Krakenornament (Aperspektive)	76
Tentakel III	
Krakenkolorit (Überschuss)	92
Tentakel IV	
Krakenlist (<i>mētis</i>)	118
Tentakel V	
Krakenrelation (Responsivität)	130
Tentakel VI	
Krakenrenitenz (Zerstreuung)	146
Tentakel VII	
Krakenwrestling (Paranoia)	165

Tentakel VIII	
Krakenakrobatik (Verletzlichkeit)	181
Danksagung	205
Literatur	207
Anmerkungen	225

Die Gesellschaft des Tentakels

»Die Krisen zerreißen die Verträge.«
Michel Serres, *Der Naturvertrag* (1990)

Vielzüngigkeit

Tentakel sind bizarr, eigenartig und übermütig. Sie wenden sich ab und zu, sind da und dort, vorne und hinten, links und rechts, oben und unten zugleich. Ihre Absonderlichkeit macht sie unberechenbar. Als unaufhörliche Abweichung, auch von sich selbst, als Resonanzraum für Sensationen, als polyperspektivische Konfiguration sind sie Schauplatz widerstreitender Kräfte, multidirektionaler Vektoren, sich ständig neuformierender Achsen. Auch wenn sich Tentakel abwegig, eigenwillig und eher selten symmetrisch zueinander verhalten, zeichnet sich ihre Gesellschaft durch eine faszinierende Kohäsivkraft aus: einen Zusammenhalt im Zustand der Zerstreuung.

Kraken mögen notorische Einzelgänger sein, doch ist in der Tentakelsprache das *Ich* ohnehin ein *Wir*. »Wir sind viele, jeder einzelne von uns«,¹ züngeln uns die Kraken entgegen. Jeder Einzelne

der Oktopoden oder Oktopusse oder englisch *octopi* oder *octopuses* ist eine Mini-Gesellschaft von acht Tentakeln, die in der exakten Zoologensprache gerne »Arme« genannt werden. Im engeren Sinn »Tentakel«, nämlich zwei Stück pro Exemplar, haben demnach nur die zehnamigen Tintenfische: Sepien und Kalmare. Beim sogenannten Tentakelschuss werden diese Tentakel, die Saugnäpfe nur an der Spitze tragen, wie Lassos ausgeworfen, um kleine Krebse, Garnelen oder ähnliches zu fangen. Für diesen Essay ist der Unterschied zwischen *Arm* und *Tentakel* allerdings nicht relevant, zumal Oktopoden schon in der Antike, etwa bei Aristoteles oder Plinius, den Polypen, also *Vielfüßern*, zugeordnet waren, bevor sie in Georges Cuviers *Tableau élémentaire de l'histoire naturelle des animaux* (1797) zu Cephalopoden, also Kopffüßern, wurden.

Tentakel »Füße« oder »Arme« zu nennen, bleibt aus Perspektive der Tentakelsprache ein ausgesprochen hinkender Vergleich. Haben doch die knochenlosen Tentakel weder homologisch noch analogisch, weder strukturell noch funktional besonders viel Übereinstimmung mit diesen Gliedmaßen. Oktopoden haben acht Arme, die Füße und Hände und Augen und Schwänze und Gehirne und (provisorische) Gelenke und Zungen und Geschlechtsteile und noch viel mehr sein können. Zu den acht Armen, die ein Oktopus »be-

sitzt« oder vielleicht besser: von denen er besessen ist, kommt der Kopf als neuntes Gehirn hinzu. Doch wieso »Kopf« sagen, wenn Oktopoden das, was wir im Kopf haben, in den Beinen, Armen, Händen, Schwänzen, Zungen, Augen und Geschlechtsteilen haben? »Tentakel« sind in diesem Essay auch der Ausdruck für das, was vom Raster unserer Logiken und dem Netz unserer Sprachen schwer eingeholt werden kann. Entlang des Tentakels tauschen sich taktile und visuelle Sensationen, Daten und Bilder in für uns einigermaßen undurchsichtiger Weise unaufhörlich aus.

Caspar Henderson macht den Vorschlag, Tentakel in erster Linie als »Superzungen« zu betrachten: »Jeder Krakenarm ist ein muskulärer Hydrostat wie die menschliche Zunge, und auf jedem der Dutzenden oder Hunderten Saugnäpfe befinden sich Zehntausende Chemorezeptoren – für unsereins Geschmacksknospen – mit einer vergleichbaren Anzahl von Nervenenden, die ihm ein hervorragendes Tastgefühl vermitteln.«² So gesehen sprechen Oktopoden in acht Zungen zu uns. Oder vielleicht auch nur mit drei Zungen, während sie sich mit den restlichen fünf Zungen längst woanders hintasten, um sich hier wie dort, vorne wie hinten, oben wie unten, links wie rechts schmeckend umzusehen. Ein Krake hat viele Geschmacksrichtungen. Sich auf die Sprache der Tentakel einzulassen bedeutet, sich einem viel-

züngigen Spiel mit Ambiguitäten auszusetzen, das für uns zunächst einmal ein faszinierendes Schauspiel ist: eine »Akrobatik des Fleisches«³ zwischen Abstraktion und Figuration, De- und Rekombination, Dehnung und Kontraktion.

Gibt es ein anderes Tier, das so wandlungsfähig, so wendig, so resilient ist wie der Krake? Oder die Krake? Oder doch der Kraken? Schon hier haben wir es mit drei Formen auf einmal zu tun. Der Krake ist eine Virtuosa der Veruneindeutigung, ein Grauen für den Erkennungsdienst, ein Tentakelhieb ins Gesicht von Verwaltungsinteressen, die nach der Reduktion von Ambiguität trachten (siehe Tentakel II). In unsere Standardsprache eingebürgert hat sich die Krake als »der Krake«. Und doch kommt sie, »die Krake«, umgangssprachlich häufiger vor, vor allem als *die* Datenkrake.

Bei aller Wandlungsfähigkeit, Uneindeutigkeit und Formenvielfalt hat der Krake aber dann doch sehr eindeutige Erkennungszeichen: seine Tentakel. So viel, nur so viel, ist schon hier und nur hier gewiss: Ein Tentakel kommt selten allein. Es sei denn, er wurde im Liebesspiel abgerissen, von einem anderen Tier abgebissen, im Experiment abgetrennt; oder es handelt sich um das 1990er Computerspiel *Maniac Mansion II: Day of the Tentacle*, in dem ein einzelner *evil purple tentacle* sein Unwesen treibt. Zwar ist jeder Tentakel eine