

7. Transrealismus zwischen futuristisch und funky

7.1 Zu Besuch bei Rudy Rucker

»The thing is, with science fiction, we are not really about predicting ways for people to make money, that's not really something that we care about«, sagte Rudy Rucker auf die Frage, was die Zukunftsvisionen der Science-Fiction von jenen der Futuristinnen und Futuristen unterscheidet. »A lot of us are somewhat left-wing and we hate business people anyway.«¹ Er lacht. Es ist ein Scherz, aber ein nicht ganz unernst gemeinter. Es ist ein warmer und sonniger Tag im November 2019, und wir sitzen auf der Terrasse von Ruckers Haus nahe der Bay Area von San Francisco. Wir sind also auch ganz in der Nähe des Silicon Valley, und dort sind die Futuristinnen und Futuristen am Werk, auf die sich Ruckers Scherz bezieht.

Bekanntermaßen hat diese Techindustrie Kaliforniens ganz eigene Mechanismen, in denen Wetten auf die Zukunft und das Spiel mit Erwartungen größten Einfluss haben.² Nach wie vor sind hier in Südkalifornien einflussreiche Think-Tanks wie etwa die RAND Corporation angesiedelt, die gezielt Zukunftsvisionen für Management, Politik und Militär entwerfen und ausloten. Ebenso finden sich hier Institutionen, die in ähnlicher Herangehensweise auf die Zukunft blicken, aber auf Öffentlichkeitsarbeit, Lobbying und Meinungsbildung ausgerichtet sind, wie etwa die 1996 von Stewart Brand gegründete Long Now Foundation mit Sitz in San Francisco oder das in Palo Alto beheimatete Institute for the Future (ITFF), das 1968 als Spin-off aus RAND hervorging.³ Die geographische Nähe all dieser Institutionen

-
- 1 Gespräch am 13.11.2019. Als bearbeitetes Radiointerview zu hören in: Grillmayr, Julia/Rucker, Rudy: »The future, jellyfish, cyberpunk and the Transreal – talking to Rudy Rucker«, in: *Super-science Me* [Podcast], Episode 27, 10.12.2019, <https://cba.fro.at/436053> [01.06.2025].
 - 2 Wie zukünftige Wirtschaftssysteme in SF vorgestellt werden und welche Rolle bestehende Strukturen dabei einnehmen, beschäftigt Sherryl Vint, wie im Abschnitt 5.3.2 ausgeführt. Siehe außerdem die Mini-Serie *Silicon Valley versus Science Fiction* im Rahmen des Podcasts *Our Opinions Are Correct* von Charlie Jane Anders und Annalee Newitz unter: <https://www.ouropinionsarecorrect.com/> [01.06.2025].
 - 3 Vergleiche die Websites der jeweiligen Institutionen unter <https://www.iftf.org/about-iftf/> sowie <https://longnow.org/> [beide 01.06.2025].

prägt Ruckers Auseinandersetzung mit Technologieentwicklung, Wissenschaft und Fiktion sowie seine Überlegungen dazu, wie sich diese zueinander verhalten. Den Einfluss des Silicon Valley auf sein Denken beschreibt er, abermals ernsthaft scherzend, in seinem Essay »Gnarly SF« so:

I'm a writer first and foremost, but for much of my life I had a day-job as a professor, first in mathematics and then in computer science. Although I'm back to being a freelance writer now, I spent twenty years in the dark Satanic mills of Silicon Valley. Originally I thought I was going there as a kind of literary lark – like an overbold William Blake manning a loom in Manchester. But eventually I went native on the story. It changed the way I think. I drank the Kool-Aid.⁴

Weil Rucker Wissenschaftler ist und wissenschaftsbasierte SF schreibt, darin aber in völlig abstruse Richtungen ausschlägt, und auch weil er genau dazu eigene Science-Fiction-Theorien entworfen hat, ist er ein interessanter Ansprechpartner, um darüber nachzudenken, wie SF und Futurologie ineinandergreifen – und zwar im speziellen Kontext des von Gegenkultur sowie Technikbegeisterung geprägten Kalifornien, das, wie an dem historischen Abriss weiter oben deutlich wurde, den allgemeinen futuristischen Diskurs maßgeblich geprägt hat. Er ist außerdem jemand, der sehr genau benennen kann, welche Schreibstrategien er in seiner SF verfolgt, und gleichzeitig jemand, der sich nur sehr schwer in Kategorien einordnen lässt.

Rucker spricht ernsthaft und analytisch über Kunst und Literatur, wenn ich aber danach frage, ob die futuristische Rahmung die künstlerische Freiheit seines Schreibens einschränke, lacht er mich ein bisschen aus. Ich habe wohl eine falsche Vorstellung von der ökonomischen Situation von Menschen in seinem Arbeitsfeld. Wenn jemand für eine Kurzgeschichte im Vorhinein bezahlt und dann auch noch für damit zusammenhängende Diskussionen, sei das doch wunderbar. Rucker ist, so würde ich es zusammenfassen, auf beste Weise antipuristisch. Und freilich geht es ihm auch bei seinen Ausflügen in die Futurologie nicht allein um Geld, vielmehr erkennt er ähnliche Prozesse in der Science-Fiction und in der Szenariotechnik, die ihn interessieren. »With science fiction, often the process is in a way similar to futurism«, erklärte er. »I look at the present and my surroundings and what's happening around me and then I'll think what if I dial that up just another notch, just a little further. And that is sort of what futurists do too.«⁵

4 Rucker, Rudy: »Gnarly SF«, in: ders.: *Collected Essays*. Los Gatos: Transreal Books 2012 [E-Book], verfügbar unter: https://www.rudyrucker.com/transrealbooks/collectedessays/#_Toc03 [01.06.2025].

5 Gespräch am 13.11.2019.

SF ALS LABOR

Ich hatte Rudy Rucker mit Fragen zu Futurologie, Realismus und Spekulativer Literatur kontaktiert und gefragt, ob er sich für ein Gespräch Zeit nehmen könnte. Wir entschieden uns dazu, ein Audiointerview aufzunehmen.⁶ Das ist ein Rahmen, der uns beiden geläufig ist; der eine gewisse Form und Konzentration vorgibt, aber informell genug ist, um ein angenehmes Gespräch zu führen. Außerdem war es nicht zuletzt einer von Ruckers Podcasts, der mich auf die Spur gebracht hatte, unterschiedliche Formen des Schreibens über die Zukunft miteinander zu vergleichen. Am Rande eines Gesprächs, in dem es vorwiegend um Künstliche Intelligenz ging, machte Rucker folgende Bemerkung über einige Spezifika des Genres:

Science Fiction let's you step back from the world a few feet and kind of look at it a little bit from the outside. My education was as a mathematician and in mathematics, you get these axioms and try to deduce things from them. And Science Fiction is a little bit like that: You set up the story and you have these sort of ideas, what if we had this, what if we had this ... and then you sort of let it cook in there, in a story or in a novel and you see what grows out of that. And it takes a while to see what resolves from some ideas, that's why going at length and creating a narrative is a good way. Some futurologists use that similar technique, they write scenarios. With Science Fiction though we want it to be a little funkier.⁷

SF orientiere sich also an Axiomen und Hypothesen. Sie kreierte eine fiktionale Welt, die man, ähnlich einem Labor, betreten könne, und schaffe dadurch Raum und Zeit, aber auch eine gewisse Distanz, um bestimmte Entwicklungen durchzuspielen. Wie bereits an anderen Beispielen gezeigt wurde, ist dies eine durchaus übliche Auffassung, wie Science-Fiction als Rahmen und Werkzeug für ein Nachdenken über die Zukunft verstanden werden kann. Auch in unserem Gespräch erklärte Rucker, dass Szenarios zu verfassen ein ähnlicher Prozess sei, nur dass in der SF die trockenen, einfachen Szenarios der Futuristik so ausgebaut werden, dass sie bewohnbar und plastisch werden:

[Y]our imagination, it kicks into gear more if you populated it; if you're making up a scenario, if you put people in it, then that animates it and they're reacting to

6 Neben der oben zitierten Ausgabe von *Superscience Me* ist das Gespräch auch in das vierteilige Ö1-Radiokolleg »Das spekulative Zeitalter« eingegangen. Vgl. Grillmayr, »Das spekulative Zeitalter«.

7 Rucker, Rudy: »If Chatbots Talk, Where Will AI Go?«, in: *Rudy Rucker's Podcast*, Episode 102, 22.08.2017, <http://www.rudyruicker.com/blog/2017/08/22/podcast-102-if-chatbots-talk-where-will-ai-go/> [01.06.2025], Minute 3:00-3:50. Dieses Zitat diente mir als Rahmenerzählung für das Audioessay: Grillmayr, »The Many-Layered Cake«.

it and you care about the story more than if you just make a dry prediction like »people use more solar power« or »telepathy might be possible«, but if you put characters into it, the story grows itself, because then the people interacting and they have problems – so is it a very useful tool and of course science fiction writers are good at that because we do that all the time.⁸

Mit den Leuten, die Probleme haben, miteinander interagieren und die Geschichte wachsen lassen, meint Rucker literarische Protagonistinnen und Protagonisten, also wiederum: die Fiktion als Labor. Das ist ein Aspekt der SF, mit dem auch in SF-Futurologien immer wieder argumentiert wird. Was mich aber an Ruckers Podcastaussage am meisten zum Nachdenken gebracht hat, war der kleine Nachsatz, dass in der SF, im Vergleich zur Szenariotechnik, die Geschichte schon ein wenig ausgeflippter – »funktier« – sein sollte. Ein literarisch ausformuliertes Szenario ist nun nicht notwendigerweise aufregender oder merkwürdiger als seine trockene Kurzform, was hat es also mit diesem Anspruch auf *funkiness* auf sich und wie steht er in Zusammenhang mit dem Weltbezug von SF und dem Anspruch, realistische Zukünfte zu entwerfen?

TRIPPIG, ABER MIT REALITÄTSBEZUG

Wie nun wiederholt festgestellt wurde, beruht die Science-Fiction per Genredefinition auf einem gewissen Realitätsbezug. In unserem Gespräch – direkt auf den Zusammenhang mit der Futurologie angesprochen – beschreibt Rudy Rucker sein Verständnis von Realismus in SF wie folgt:

Another thing in the motivation of science fiction – again, I'm not really interested in predicting future business conditions –, I want to find a great story that's trippy and that's exciting and that will maybe enlighten me a little bit or frightened me and amuse me and I do like it to be realistic, though. And so, there is a sort of intersection with futurism, that, I always like my science fiction stories to make sense. That's sort of a difference between science fiction and fantasy. The scenarios that they depict are not really so different, I mean, there's people flying or people shrinking or people traveling in time or reading other people's minds, but in fantasy you are not obligated to provide any sort of explanation, you know, you just wave a wand or something like that. In science fiction we feel like we have to make up some sort of explanation. Though, usually these explanations are only paper-thin; they are not very logical, necessarily. It is a process that we do. [...] So, there is this overlap from science fiction and futurism, but in many ways they are

8 Gespräch am 13.11.2019.

different, because the goals of science fiction are more to create art and the goals of futurism are more to tell people how to make money.⁹

In dieser Beschreibung von Rucker wird ein gewisses Hin und Her zwischen zwei Polen spürbar, das auch bei den oben zitierten (Selbst-)Beschreibungen der SF-Futurologien erkennbar ist. Aufregend und ausgeflippt soll die Geschichte sein, aber auch realistisch. Sie soll die merkwürdigen Phänomene, die sie beschreibt, mit Informationen über mögliche Wissenschaft und Technik belegen, aber es ist in Ordnung, wenn diese Erklärung nicht ganz vollständig oder logisch ist. Um Vorhersage geht es sowieso nicht, sondern um Kunst. Wie schon festgestellt, ist dies eine Pendelbewegung, die das Science-Fiction-Genre seit jeher auszeichnet und die kein Gleichgewicht ansteuert, sondern in Bewegung bleibt – Stichwort: Oxymoron.

Meine bisherige Kritik an SF-Futurologien bezog sich vorwiegend darauf, dass behauptet oder zumindest suggeriert wird, man könne die eine ohne die andere Seite nutzbar machen; also dass zum Beispiel behauptet wird, das sei zwar Literatur, aber eine, die nicht interpretiert werden muss, denn sie sei in genau nur einer Weise zu lesen, und zwar als eindeutiges mimetisches Zukunftsszenario. Aufgrund der Ähnlichkeit der Argumentation könnte man annehmen, Rudy Ruckers SF-Geschichten ließen sich nahtlos mit den Ambitionen der SF-Futurologien verknüpfen. Wie aber bereits an »Quantum Telepathy«, seinem Beitrag zu *Hieroglyph*, deutlich wurde, geht Rucker in puncto »funky« noch ein paar Schritte über den Nahzukunftsrealismus hinaus, der in den meisten SF-futurologischen Projekten gefordert wird.

RUCKERS KURZGESCHICHTE »APRICOT LANE«

Ein weiteres Beispiel für Ruckers eigenen und eigenartigen Futurismus ist die Kurzgeschichte »Apricot Lane«, erschienen in *An Aura of Familiarity. Visions from the Coming Age of Networked Matter* (2013). Diese Anthologie ging aus dem Technology Horizons Program des IFTF hervor, das sich in Expertinnen- und Expertenworkshops und mittels Science-Fiction mit der Zukunft von vernetzten Systemen und Umwelten beschäftigt hat. Unter dem Titel *The Coming Age of Networked Matter* beauftragte das IFTF sechs SF-Kurzgeschichten von etablierten Autorinnen und Autoren, nämlich Madeline Ashby, Cory Doctorow, Warren Ellis, Ramez Naam, Bruce Sterling und Rudy Rucker. Das Vorwort von Herausgeber David Pescovitz schlägt einen sehr ähnlichen Ton an, wie die bereits behandelten SF-Futurologien – und greift darüber hinaus die kalifornische Ausprägung der Futuristik in kritischer Weise auf:

9 Gespräch am 13.11.2019.

At Institute for the Future (ITF), the Silicon Valley nonprofit think tank where I'm a researcher, we are constantly reminded that nobody can predict the future. In fact, if someone tells you that they can predict the future, you shouldn't believe them. Especially if they're from California. You see, one of the fundamental laws of futures studies is that there are no facts about the future. Only fictions. Our work at Institute for the Future is about exploring tomorrow's fictions — informed by today's facts — to make better decisions in the present.¹⁰

In weiterer Folge zeigt sich Pescovitz vergleichsweise offen für das fiktionale Spiel mit Wahrscheinlichkeiten und Realitäten und spricht sogar explizit von Magie, ein Begriff, der, wie gezeigt wurde, in anderen SF-Futurologie-Begleittexten eher als ein Pfui-Wort auftaucht, weil damit nichtrealistische, phantastische Einfälle verbunden werden, von denen sich eine wissenschaftsbasierte SF-Futurologie abzugrenzen versucht.

But while science is constrained by the laws of nature, art is limited only to the imagination. [...] Art can shift our perception, changing the way we see reality. Art can be magic, sparking us to become change agents. And at its core, art is a form of communication, of storytelling. All of those functions make art a rich source of signals when developing future scenarios, and studying the myths and realities that will shape tomorrow.¹¹

Das ist eine brauchbare Beschreibung für die Richtung, die Rudy Ruckers »Apricot Lane« einschlägt. Die Kurzgeschichte ist voll von magischen Elementen, die die Leser:innen einladen, nachzuspüren, wie sich eine vernetzte, smarte Umgebung anfühlen könnte – mit einiger Überspitzung und, wie immer, mit ernsthaftem Witz. Erzählt wird in der ersten Person von Tuck, der vom Lippenstift und dann auch von einem Stöckelschuh seiner Freundin erfahren hat, dass diese ihn betrügt. »The shoes are all spies now.«¹² Er hört per Quantentelepathietechnologie die Stimmen all dieser Gegenstände direkt in seinem Kopf; ein Phänomen, das sich nach einem Software-Update auch nicht mehr ausschalten lässt.

QUANTENTELEPATHIE MIT FOLGEN

Bereitgestellt wird diese Technologie von der Firma Quarpet, die durch die Vernetzung von allen und allem immer mächtiger wird. Schließlich führt sie das Prinzip

10 Pescovitz, David: »Introduction. Science, Art, And Magic«, in: ders. (Hg.): *An Aura of Familiarity. Visions from the Coming Age of Networked Matter*. Palo Alto: Institute for the Future 2013, S. 9–12, hier S. 9.

11 Pescovitz »Introduction«, S. 10.

12 Rucker, Rudy: »Apricot Lane«, in: Pescovitz, *An Aura of Familiarity* (2013), S. 15–29, hier S. 21.

der *universal monetization* ein. Da durch die quantentelepathische Vernetzung jeder Blick und jede Gefühlsregung registriert werden kann, können diese auch kommerzialisiert werden: »A sidewalk. A fork. A chair. A doorknob. Even a picture on the wall. You look at it, you enjoy it, you get charged.«¹³ Auch Wasser und Lebensmittel und ihre Behältnisse sind mit den Gehirn- und Gefühlswellen der Menschen verschränkt und verlangen nach Kaufkraft. Und so fehlt es vielen Menschen, deren digitales Konto in diesem neuen Bezahlssystem schnell gen null unterwegs ist, bald an überlebensnotwendigen Grundlagen – und sogar ihr Blickfeld wird zensiert, wenn sie dafür nicht bezahlen können.

When I awoke in the morning, I thought I was blind. Looking up at a somewhat blotchy sky, I didn't see my oak tree overhead. Just a motionless vertical line. A placeholder. The oak was a Quarpet client and my vision centers were tweaked. It cost money to see the oak. And if you were a bum, the oak's image was edited out.¹⁴

Tuck und seine neue Freundin Cambria zetteln eine Revolution gegen dieses System an, und zwar in einer genauso wissenschaftsmagischen Weise. Sie verschränken sich gegenseitig und mit den umliegenden Objekte quantentelepathisch und senden Wellen der Liebe aus, die sich in einer Kettenreaktion in der inzwischen vollends verschränkten Welt ausbreitet; sie bewirken einen totalen »love merge«.¹⁵

Cambria, the oak tree, and I began awakening the Quarpet clients around us – the plants, the tables, and the sidewalks – reminding them to quantum entangle with each other, reminding them to fall in love. To obsess over each other once again. To forget about bosses on the net. To melt with tenderness and joy. The wave of quantum entanglement spread across the planet in the blink of an eye. Once again things were their good old selves – merged into a convivial mutual reality, not giving a damn about Quarpet at all. Dumb as rocks and yet, in some wider sense, all-knowing and omnipotent.¹⁶

Alles ist wieder beim Alten. Die nichtmenschlichen Wesen und Gegenstände widersetzen sich ihrer Kapitalisierung durch die Privatwirtschaft. Sie sind wieder stumm. Gleichzeitig wissen wir nun um das Potenzial, die Lebendigkeit und die Intelligenz dieser vermeintlich unbewussten Wesen und der scheinbar leblosen Welt.

13 Rucker, »Apricot Lane«, S. 22.

14 Rucker, »Apricot Lane«, S. 27.

15 Rucker, »Apricot Lane«, S. 27.

16 Rucker, »Apricot Lane«, S. 28.

UNTERSCHIEDLICHE LESARTEN

Man kann diese Geschichte auf verschiedene Weise für die Betrachtung einer möglichen Zukunft aufbereiten. Auf einer motivischen Ebene wird anhand der quantenmechanischen Telepathie, die Rucker beschreibt, ein »kommendes Zeitalter der vernetzten Materie« vorgestellt, wie im Untertitel und dem Vorwort der Anthologie versprochen. Was dabei ins Auge sticht, sind die Interfaces beziehungsweise gerade die Abwesenheit von uns vertrauten technologischen Schnittstellen. Weder Knöpfe noch Regler noch Displays sind hier zu finden. Körper und Geist – von Menschen, anderen Lebewesen und auch Gegenständen – sind durch kleinste physikalische Teilchen in einem Netzwerk verbunden, was nicht zuletzt dazu führt, dass mit dieser Vernetzung ein Kontrollverlust einhergeht.

Wie bereits in Ruckers Beitrag zu *Hieroglyph*, in dem es ebenso um Quantentelepathie ging, ist Vernetzung daher auch immer ein Stück weit Ansteckung. In den Cyberpunkwelten, an denen seit den 1980er-Jahren – unter anderem auch von Rucker – geschrieben wird, ist der Computervirus, der auch den (kybernetisch modifizierten) menschlichen Körper und Geist befallen kann, ein zentrales wiederkehrendes Motiv. Nur wenige Zeit später wird dieses Motiv auf Bio- und Nanotechnologie übertragen – man spricht von Biopunk – und Rucker wiederum überträgt dies auf eine weitere Stufe, ganz nach der von ihm benannten Strategie: »... if I dial that up just another notch«.¹⁷ Seine fiktionale Technologie basiert auf noch kleineren Teilen, die nur noch quantenphysikalisch beschreibbar sind. Was Rucker hierbei interessiert, ist wohl eher die Feststellung, dass die kommende Technologie ganz andere Oberflächen, Zugänge und Züge haben wird, als die These aufzustellen, dass uns die Quantenphysik konkret in dieser Weise telepathiefähig machen wird.

Auch in unserem Gespräch kam Rucker auf seine Spekulationen zur Biotechnologie zu sprechen, die ihn nach seinen mehr auf Robotik und Prothetik konzentrierten Romanen *Software* (1982), *Wetware* (1988) und *Freeware* (1997) zunehmend zu interessieren begann.

The thing with biology is that it's always so much more complicated than you imagine. It is just so unbelievably gnarly. We are really walking in Baby shoes there. But, yeah, it seems reasonable to imagine that in 100 years we won't be

17 Eine berühmte frühe Biopunkfiktion, die stilistisch nahe am Cyberpunk ist, ist Greg Bears kurzer Roman *Blood Music* aus dem Jahr 1985. Für weitere Beispiele und eine systematische Aufarbeitung des Subgenres Biopunk siehe Lars Schmeinks Forschung, zum Beispiel: Schmeink, Lars: »Biopunk«, in: McFarlane et al., *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (2019), S. 73–80. Sowie Schmeink, Lars: *Biopunk Dystopias. Genetic Engineering, Society and Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press 2017 (Liverpool Science Fiction Texts and Studies).

using chip-based computers at all, just seems, it shouldn't be that hard to make living things that can act like a cell phone.¹⁸

Auf einer übertragenen Ebene liegt es nahe, »Apricot Lane« darüber hinaus als eine Warnung vor der Kapitalisierung und Kommerzialisierung jeglicher Lebensbereiche zu lesen. Dabei geht es abermals mehr um die Wirkweisen von Technologie als ihre konkrete Ausführung; es geht also nicht um eine Blaupause, sondern um die Beschreibung und das Ausloten gewisser Mechanismen und Strukturen, die bereits jetzt existieren oder angelegt sind. Die Kurzgeschichte eignet sich weniger dazu, zu spekulieren, ob Quantentechnologie es möglich machen könnte, Blicke und Affekte zu registrieren, zu quantifizieren und zu monetarisieren. Sie stellt aber sehr deutlich dar, wie eine Gesellschaft aussehen könnte, die von Geld regiert ist und somit das Ziel hat, möglichst alles mit einem Geldwert zu belegen, vom Trinkwasser bis zum Blick auf eine Baumkrone.

EINE DURCH UND DURCH LEBENDIGE WELT

Apropos Baum: Nicht unterschlagen werden sollte, dass Ruckers Science-Fiction, so abstrus und lustig sie auch ist, ein sehr überlegtes philosophisches Fundament hat. »Im übertragenen Sinn« meint hier oftmals weniger, dass es sich um Analogien oder Metaphern handelt, sondern vielmehr, dass Rucker mit seinen Spekulationen über Quantentelepathie Begriffe und Konzepte sucht, um Phänomene fassbar zu machen, die für ihn zu einer Wirklichkeitsbeschreibung dazugehören; also »übertragen« auf eine Welt, für deren Beschreibung uns das Vokabular und vielleicht auch die Vorstellungskraft fehlen.

So ist die Quantentelepathie auch in Zusammenhang mit der Idee der *universal computation* zu beschreiben, die Rucker als Mathematiker, Computerwissenschaftler sowie SF-Autor interessiert; also jedes Phänomen als Rechenleistung und Informationsaustausch zu beschreiben.¹⁹ In unserem Gespräch erklärte er mir dies so:

18 Gespräch am 13.11.2019.

19 Eine Denkerin, die über *computation* in dieser Weise nachgedacht hat, ist N. Katherine Hayles. In ihrer berühmten Monographie *My Mother Was a Computer*, schreibt sie: »Computation« in the sense it is used here connotes far more than the digital computer, which is only one of many platforms on which computational operations can run. Computation can take place in a variety of milieu and with almost any kind of material substrate.« Hayles, N. Katherine: *My Mother Was a Computer. Digital Sand Literary Texts*. Chicago: University of Chicago Press 2005, S. 17. Wie auch bei Rudy Rucker und im Gegensatz zu anderen Philosophinnen und Philosophen, die mit diesem Argument eher in eine transhumanistische Richtung gehen, rückt dabei die materielle Ebene für Hayles nicht in den Hintergrund, sondern wird, umgekehrt, akkurater beschreibbar und gewinnt an Relevanz: »Following Bruno Latour's call for a turn from ›matters of fact‹ to ›matters of concern‹; I like to think of materiality as constructions

An example I always think of is looking like at the leaves on the tree, if they are moving slightly in the wind, they are doing something: a chaotic computation. And generally, any chaotic system is, logically speaking, is capable of universal computation. That is, it can emulate any behaviors whatsoever. If you find a way to do the input and output.²⁰

Diese Beschreibung der Wirklichkeit als Rechenleistung dient Rucker allerdings nicht dazu, diese zu vereinfachen oder zu entzaubern, sondern ganz im Gegenteil dazu, ihrer Komplexität, Unvorhersehbarkeit und Lebendigkeit Ausdruck zu verleihen. Ausgehend von seiner Literatur, aber auch seinen Malereien, um die es später gehen wird, würde ich Rudy Rucker als Vertreter eines gewissen mathematisch-wissenschaftlichen Animismus beschreiben. Darauf angesprochen, erklärte er sein Konzept von Lebendigkeit wie folgt:

[I]f you look at a stone, how can you say that a stone is alive? Well, it has octillion atoms in it and they are connected to each other via things, a little bit like springs, the forces, they are vibrating, and then there's a quantum field around them, they are entangled. So this is an exceedingly rich system. So, I mean, why not say that that could be »alive« and »conscious«. [...] I have always liked that idea and the idea of the universe as a whole being alive, that's also an idea that I like, that's a sort of pantheism, and I'm comfortable with that, it makes me feel at home in the universe.²¹

»Apricot Lane« sowie »Quantum Entanglement« können auch vor diesem Hintergrund und als Ausdruck eines solchen Weltbildes gelesen werden. Aus dieser Perspektive handelt es sich also nicht um Analogien (etwa der Konsumgesellschaft), sondern um realistische Erzählungen einer durch und durch lebendigen Welt. Anhand der genauen Beschreibung wissenschaftlicher Möglichkeiten und einer Treue zu der oben beschriebenen Philosophie wird dieser Realismus allerdings als gewagte science-fiktionale Spekulation oder sogar eine Art Magie lesbar. »It's a strange realism, but it is a strange reality«, schrieb Ursula K. Le Guin über den Realitätsbezug von Science-Fiction-Romanen in ihrem berühmten Essay »The Carrier Bag Theory of Fiction«.²²

of matter that matter for human meaning. This view of materiality goes hand in hand with what I call the Computational Universe, that is, the claim that the universe is generated through computational processes running on a vast computational mechanism underlying all of physical reality.« Hayles, *My Mother Was a Computer*, S. 3.

20 Gespräch am 13.11.2019.

21 Gespräch am 13.11.2019.

22 Le Guin, *The Carrier Bag Theory of Fiction*, S. 36.

REALITÄTSBEZUG UND LESEHALTUNG

In diesem Zusammenhang ist es hilfreich, noch einmal klassische SF-Narratologie zurate zu ziehen und das weitreichende Konzept des Novums in Erinnerung zu rufen. Wie oben skizziert, bezeichnet Darko Suvin mit diesem Begriff jenes Element der SF, das für die »kognitive Verfremdung« ausschlaggebend ist, die die Leser:innen über die SF-Lektüre erfahren können. Es ist, wie der Name schon sagt, das Neue oder Eigenartige, das bei der Rezeption dazu anregt, die fiktionale Welt als designten Raum mit eigenen Regeln wahrzunehmen und zu erforschen. Nun sind der Realitätsbezug und die Gestaltung des Novums in der Science-Fiction natürlich eng miteinander verknüpft beziehungsweise bedingen einander.

Carl Malmgren beschreibt diesen Realitätsbezug in *Worlds Apart* – und hierin sieht die SF-Forschung zumeist einig – als einen, der auf wissenschaftliche Erkenntnis und Erkenntnismöglichkeiten aufbaut: »In general, we can say that SF rests upon a scientific epistemology, one which assumes, first and foremost, that the external world is both real and phenomenal.«²³ Das bedeute ganz grundlegend, dass Science-Fiction-Weltenbau auf der Vorstellung einer eigenständigen, materiellen und durch unsere Sinne erfahrbaren Welt beruht, über die es möglich ist, faktische Aussagen zu treffen. Darauf basierend beschreibt Malmgren das Verfahren der kognitiven Verfremdung in folgendem Bild, das der weiter oben zitierten Aussage von Rucker sehr ähnlich ist: Das Novum erzeuge einen gewissen Abstand zwischen der erfahrbaren Welt der Leser:innen und der fiktionalen Welt und schaffe in diesem Zwischenraum eine Art Labor, um die empirische Welt zu untersuchen.

So it is with the novum of SF, which distances the reader from the empirical world, generating a cognitive space which the reader must negotiate. An SF world is thus less a reflection *of* than a reflection *on* empirical reality. [...] The reader knows he or she must work to achieve cognitive satisfactions. The challenge of all serious SF lies in the working out of its *vraisemblance*.²⁴

Das französische *vraisemblance* kann auf Deutsch wörtlich als Wahrscheinlichkeit übersetzt werden. Es ist aber zu bedenken, dass hier aus literaturwissenschaftlicher Perspektive gesprochen wird und es somit, anders als in den oben behandelten Wahrscheinlichkeitsverhandlungen der Futuristik, weniger um die Eintrittswahrscheinlichkeit der dargestellten Handlung geht als um die Glaubhaftigkeit des Dargestellten. Diese beiden Faktoren hängen zwar zusammen, sie fallen aber nicht in eins.²⁵

23 Malmgren, *Worlds Apart*, S. 4–5.

24 Malmgren, *Worlds Apart*, S. 11. Hervorhebungen im Original.

25 Der Begriff *vraisemblance* steht, literaturhistorisch, mit den Theaternormen und -regeln in Verbindung, die im 17. Jahrhundert in Frankreich dominant wurden, der sogenannten *doctri-*

Wie in Bezug auf Gedankenexperimente angeführt, können Literatur beziehungsweise Science-Fiction, anders als futuristische Szenarien, verschiedene Ebenen von Realismus und Wahrscheinlichkeit aufweisen. Was an Malmgrens Ausführungen deutlich wird und für einen science-fiktionalen Realismus wie jenen von Rucker zentral ist, ist, dass hierfür die Lesehaltung entscheidend ist. Die Herstellung einer gewissen Lesehaltung spielt auch für SF-Futurologien eine wichtige Rolle, wie bereits an mehreren Stellen gezeigt wurde und uns im letzten Teil dieses Buches noch beschäftigen soll.

Jede Art von Fiktion braucht einen gewissen Vertrauensvorschuss in Form der berühmten *suspension of disbelief*, also das absichtliche und bewusste Aussetzen von Ungläubigkeit, aber nicht umsonst taucht dieses Konzept besonders häufig in Bezug auf Spekulative Literatur auf. Science-Fiction verlangt von ihren Leserinnen und Lesern einen spekulativen Sprung, für den manchmal auf ziemlich fragwürdigem Terrain Anlauf genommen wird, um dann, im besten Fall, bei einer Einsicht zu landen, die einen konkreten Bezug zur Welt und zu möglichen Zukünften der Leser:innen herstellen will. So kann man schon einmal ein Sachbuch über zukünftige Technologien in die Hand bekommen und dann feststellen, dass diese zukünftigen Technologien vom Ghostwriter eines alten Hippies erklärt werden, der behauptet, mithilfe von Außerirdischen und ihrem UFO in die Zukunft gereist zu sein – dazu im kommenden Abschnitt mehr.

7.2 Überraschtwerden als futurologisch-realistisches Verfahren

Für Rudy Rucker kann sich eine Science-Fiction-Geschichte aus verschiedenen Elementen zusammensetzen, wie er in seinem Essay »Gnarly SF« ausführt, wo er über seine eigene Herangehensweise an SF berichtet. Er schreibt von »four particular techniques«, auf die er zurückgreift, und schildert diese als »transrealism, monomyths, power chords, and thought experiments«. ²⁶ In Bezug auf die Monomythen bezieht sich Rucker auf den Literaturwissenschaftler und Mythologieforscher Joseph Campbell und sein einflussreiches Buch *The Hero with a Thousand Faces* (1949). Hier schildert Campbell die einzelnen Stationen und Elemente der Heldenreise, wie sie (tatsächlich oder metaphorisch) in unzähligen Narrativen auftauchen. Rucker tastet sein eigenes Werk auf diese Elemente ab.

ne classique. Vgl. die Einträge zu »vraisemblance« im Glossar der Plattform Literaturwissenschaft Online der Universität Kiel unter: <https://www.litwiss-online.uni-kiel.de/glossary/vraisemblance/>, sowie Meyer, Heinz-Hermann: »vraisemblance«, in: Brössel, Stephan/Gradinari, Irina/Körber, Martha-Lotta/Ludwig, Sandra/Pause, Johannes (Hg.): *Lexikon der Filmbegriffe*, o.D., <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/v:vraisemblance-5958> [beide 01.06.2025].

26 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

Looking back over my other novels, I was surprised to see how many of them had monomythic patterns in them – it's hard in fact to avoid them. For instance, the odd-sounding »The Belly of the Whale« stage of Campbell's monomyth occurs as a faster-than-light trip in *White Light*, as a boat ride down a river in *The Hollow Earth*, as a stint inside a hyperspherical creature named Om in *Realware*, as a ride inside Kangy the hyperspace cuttlefish in *Spaceland*, and so on.²⁷

In Anlehnung an Rockmusik spricht Rucker im Weiteren von »power chords« und bezeichnet damit wiederkehrende und für die SF typische Motive:

I'm talking about certain classic tropes that have the visceral punch of heavy musical riffs: blaster guns, spaceships, time machines, aliens, telepathy, flying saucers, warped space, faster-than-light travel, immersive virtual reality, clones, robots, teleportation, alien-controlled pod people, endless shrinking, the shattering of planet Earth, intelligent goo, antigravity, starships, ecodisaster, pleasure-center zappers, alternate universes, nanomachines, mind viruses, higher dimensions, a cosmic computation that generates our reality, and, of course, the attack of the giant ants.²⁸

Es handelt sich hier also um eine ähnliche Idee wie das oben zitierte Konzept des *sf megatext* von Damien Broderick. Diese für das Genre charakteristischen Motive stellen eine Kommunikation zwischen SF-Autor:in und SF-Fans oder zumindest informierten Leserinnen und Lesern her; es wird auf Vorkenntnisse und einen gewissen Kanon zurückgegriffen und so ein Gemeinplatz geschaffen, auf dem Neues entstehen kann beziehungsweise, wie Rucker anmerkt, entstehen muss; »it's expected the writer will do something fresh with the trope«.²⁹ Besonders fruchtbar sind diese Rückgriffe auf bekannte Motive in Kombination mit transrealistischen Verfahren, erklärte Rudy Rucker in einem Interview mit dem Schriftsteller Terry Bisson: »If you're using the power chords, but also writing about your life, you end up with something richer than realism and more engaging than sheer fabulation«.³⁰ Dazu gleich mehr.

Mit dem Gedankenexperiment, dem vierten Element der Rucker'schen SF-Narratologie, ist eine gewisse Wissenschaftlichkeit verbunden, die nicht nur motivisch, sondern auch als literarisches Verfahren verstanden werden sollte; gemeint ist das Aufstellen und Testen von Hypothesen und die generelle Orientierung an Was-wäre-wenn-Fragen. In Ruckers Verständnis ist es dieses Element, dass SF mit Futurologie verbindet, wie er in unserem Gespräch erklärte:

27 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

28 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

29 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

30 Rucker, Rudy: *Surfing the Gnarl*. Oakland: PM Press 2012, S. 107–108.

A thought experiment, that's the »what if«. What if what if I could fly? What if I had telepathy? What if I could travel backwards in time? And then what would happen? And here you can get into that futurism scenario thing, because if you just say »what if«, then you can say, I don't know, maybe this, maybe that. But if you embody it in a story, then it becomes – as Einstein famously used that phrase – a thought experiment. You start filling it in and having characters subject to these conditions. Then, by writing about it, you observe the outcomes which are not always what you expected.³¹

Wiederum ist dies auf den ersten Blick eine recht übliche Herangehensweise, um über SF nachzudenken. Wir sollten hier aber vor allem Ruckers Hinweis weiterverfolgen, dass dabei etwas rauskommen kann, was man nicht erwartet hatte. Das Überraschtwerden gehört zur Science-Fiction nämlich ebenso dazu wie der Bezug auf Wissenschaft. Dies kann anhand von Ruckers Texten, wie gleich deutlich werden wird, gut beobachtet werden, gilt aber für SF allgemein.

Auch wenn man mit der Genredefinition einverstanden ist, dass sich SF an realer Forschung und Technologie orientiert und über deren zukünftige Entwicklungen nachdenkt, wird man einräumen müssen, dass die Erwartungshaltung, mit denen Science-Fiction-Fans ein Buch aufschlagen, wenig mit dieser nüchternen Beschreibung zu tun hat. Wir erwarten vielmehr, auf möglichst Überraschendes und also Unerwartetes zu treffen, zum Beispiel, um bei Ruckers Werk zu bleiben, auf Außerirdische, die durch verschiedene Dimensionen reisen, um einem zerstreuten Hippie die Zukunft zu zeigen. Das ist die Handlung des Romans *Saucer Wisdom* aus dem Jahr 1979. »It's a very cool book, the strangest book, I ever wrote«, sagt Rucker. »It is my most transrealist novel.«³²

TRANSREAL SCHREIBEN

Der von Rucker geprägte Begriff des Transrealismus – ein weiteres der vier zentralen Elemente seiner SF – ist eine interessante Art, um mit dem paradoxen Wirklichkeitsbezug der Science-Fiction umzugehen. Am *roman à clef* orientiert, also an Literatur, die suggeriert, dass hinter verfremdender Fiktionalisierung eine wahre Geschichte zu lesen ist, bedeutet »transreal« zu schreiben für Rucker in allererster Linie, konkrete Bezüge zum Alltag herzustellen. »What is ›transrealism? Transmuting your ordinary life into science fiction«, schreibt er in der Einleitung zu seiner *Transreal Trilogy*.³³ Dabei geht es durchaus darum, die Fiktion realistischer

31 Gespräch am 13.11.2019.

32 Gespräch am 13.11.2019.

33 Rucker, Rudy: »Preface«, in: ders.: *Transreal Trilogy*. Los Gatos: Transreal Books 2014, verfügbar unter: <https://www.rudyrucker.com/transrealtrilogy/transrealtrilogypreface.pdf> [01.06.2025], zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

und plastischer zu gestalten, was aber im Kontext von Science-Fiction für Rucker vorwiegend bedeutet, dass durch den Alltagsbezug besonders überraschende Elemente in die Erzählung kommen.

In den Notizen zu seiner mit Bruce Sterling verfassten Kurzgeschichte »Big Jelly«, die im Sammelband *Transreal Cyberpunk* (2016) erschienen ist, schreibt er: »In transreal writing, roman a clef elements are jammed into a narrative, not because they're appropriate to the story-line, but because real-life incidents become surreal and provocative within the context of science fiction.«³⁴ In dieser Logik wird die Erzählung also realistischer, indem Protagonistinnen und Protagonisten sich unerwartet und oftmals absurd verhalten.

Das schlagende Argument Ruckers ist, dass unsere Mitmenschen schließlich auch ständig Dinge tun, die uns erstaunen. Fiktionale Figuren sollten am besten auf real existierenden und der Autorin beziehungsweise dem Autor bekannten Personen basieren, denn so entkomme man der in Genrefiktion üblichen Falle, dass sie zu leeren und willenlosen Handlangerinnen und Handlangern der oder des Schreibenden werden. Lässt man sich beim Schreiben aber von vorgestellten Mitmenschen leiten – Rucker spricht von Simulationen –, dann gäbe man die Kontrolle ein Stück weit an die Figuren ab, und somit werde die Erzählung realistischer.³⁵

The transrealist writes about immediate perceptions in a fantastic way. Any literature which is not about actual reality is weak and enervated. But the genre of straight realism is all burnt out. Who needs more straight novels? The tools of fantasy and SF offer a means to thicken and intensify realistic fiction.³⁶

Ruckers Transrealismus konfrontiert uns also mit Grundfragen des literarischen Realismus beziehungsweise mit verschiedenen Wirklichkeitsbezügen von Spekulativer Fiktion. Der Transrealismus trägt, genauso wie der Begriff der Science-Fiction, eine Ambivalenz im Namen, die für das Genre charakteristisch ist: Science-Fiction gilt als *die* Literatur, die über die Zukunft unterrichten kann, und gleichzeitig als jenes Genre, das sich die unwahrscheinlichsten und überraschendsten Situationen, Figuren und Landschaften vorstellt.

34 Ruckers Kommentar zu »Big Jelly« in: Rucker, Rudy/Sterling, Bruce: *Transreal Cyberpunk*. Los Gatos: Transreal Books 2016, S. 112–113.

35 Vgl. Rucker, Rudy: »The Transrealist Manifesto« [1983], in: ders., *Collected Essays* (2012), verfügbar unter: https://www.rudyruker.com/transrealbooks/collectedessays/#_Toc01 [01.06.2025], zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

36 Rucker, »The Transrealist Manifesto«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

RUCKERS ROMAN SAUCER WISDOM

Rucker beschreibt *Saucer Wisdom* in seinem Vorwort ganz nüchtern: »A transreal novel about living in the San Francisco Bay Area just before the Millennium hit the fan. A novel where one of the main characters is a writer named ›Rudy Rucker‹.«³⁷ Rudy Rucker (die Figur), ein Wissenschaftler und Autor, trifft mit einem Mann namens Frank Shook zusammen, der behauptet, in Kontakt mit Aliens zu stehen. Diese würden ihn immer wieder in ihrer fliegenden Untertasse – die titelgebende *saucer* – in eine andere Zeitachse mitnehmen: »The aliens can make my time axis run perpendicular to regular time. We get into what I call *paratime*.«³⁸ Auch für die technologisch hochentwickelten Außerirdischen ist es, so erklärt Shook, sehr schwierig, an unterschiedliche Orte zu reisen, aber wenn sie einmal auf der Erde angekommen sind, sei es für sie sehr einfach, unterschiedliche Zeiten des gleichen Ortes zu besuchen. »We go and look at the future, even though we always stay right here in California.«³⁹

Shook überzeugt Rucker (die Figur) davon, über seine Erfahrungen, die er während dieser Reisen in die Zukunft macht, ein Buch zu schreiben. Sie fokussieren dabei auf die neuen Technologien, die Shook beobachten kann. Hier finden sich zahlreiche Anwendungen, Materialien, Objekte und Wesen, die auch in anderen Romanen und Kurzgeschichten sowie Sachbüchern von Rudy Rucker (dem Autor) auftauchen und eine zentrale Rolle in seinem Denken spielen: Es gibt Piezoplastik, das etwa ermöglicht, softe Displays und smarte Möbel herzustellen. Es gibt Nachtschnecken, die durch ihren versatilen Schleim zum praktischen Transportmittel werden. Die *lifebox* wird vorgestellt, ein kleines Gerät, das die gesamte Lebensgeschichte und die Eigenheiten einer Person abspeichern und »remixen« kann, sodass man sich mit dem Gerät fast so unterhalten kann wie mit der Person selbst, zum Beispiel nach deren Tod.⁴⁰ In der Zukunft tummeln sich außerdem diverse biotechnologisch erzeugte, oft dinosaurierartige Chimären, und es gibt völlig neue Wohnformen, etwa in der Schale eines genmanipulierten Riesenkürbisses.

Saucer Wisdom enthält zahlreiche solcher Ideen und Erfindungen, erzählt wird aber auch immer wieder von einzelnen Charakteren, die Shook in der Zukunft beobachten kann, und auch über das Verhältnis von Shook und Rucker (der Figur), denn dieses ist alles andere als ungetrübt. Nicht nur Shook, der zerstreut,

37 Rucker, Rudy: »Second Preface«, in: ders.: *Saucer Wisdom*. [1999] First Night Shade Books edition, New York: Night Shade Books, 2019, S. xv-xx, hier: S. xix-xx.

38 Rucker, *Saucer Wisdom*, S. 22. Hervorhebung im Original.

39 Rucker, *Saucer Wisdom*, S. 25.

40 Vgl. Rucker, Rudy: »Lifebox Immortality« [2009], in: ders., *Collected Essays* (2012), verfügbar unter: https://www.rudyrucker.com/transrealbooks/collectedessays/#_Toc36 [01.06.2025], zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

unberechenbar und eher instabil wirkt, tritt als unzuverlässiger Erzähler hervor, auch Rucker (der Figur) traut man nicht so richtig über den Weg, denn er ist selbst nicht restlos von dem Buchprojekt überzeugt. Außerdem streiten sich die beiden andauernd um Geld.

FUTUROLOGISCHER ZEITSTRAHL

Das Buch schließt allerdings ganz futurologisch mit einem Zeitstrahl, nämlich der *timeline for frank shook's future history*. Man könnte sich hier an den weiter oben zitierten Zeitstrahl aus Arthur C. Clarkes *Profiles of the Future* erinnern, der mit Schlagworten wie *climate control*, *artificial life* oder *immortality* auch einigermaßen phantastisch wirkte. Allerdings plädierte Clarke dafür, keine Aussagen über die weit entfernte Zukunft zu machen, und setzte die Grenze von sinnvoller Futuristik bei einer Vorausschau von 150 Jahren an. Frank Shook kann mithilfe der Aliens noch viel weiter in die Zukunft reisen, sein Zeitstrahl endet im Jahr 4050. Hier ist vermerkt: »People free to move in the astral plane.«⁴¹ In näherer Zukunft, nämlich ab 2030, gibt es »Piezoplastic«, ab 2070 die soften »Sluggie Processors«, ab 2080 »Radiotelepathy« und ab 2125 »Grown Homes«.⁴² Beim Jahr 3400 steht: »People like Ang Ou get hundreds of bodies. Spacebug people«, bei 3666: »Teleportation«.⁴³

Es ist also einerseits folgerichtig, andererseits sehr kurios, dass *Saucer Wisdom*, Rudy Ruckers (des Autors) selbstbezeichnet eigenartigstes Buch, anfangs als futurologisches Sachbuch vermarktet wurde. »The book evolved in a strange way«, erklärt Rucker an anderer Stelle.⁴⁴ Das Magazin *Wired* wollte eine Buchreihe starten und fragte ihn an, eine »speculative futurology« zu schreiben.⁴⁵ Er schlug vor, die vorgestellte Zukunft als einen Erlebnisbericht zu schildern; »from a man who'd actually been there«, nämlich Frank Shook.⁴⁶ Und damit sie sich diese Rahmenhandlung noch besser vorstellen können, schlüpfte Rucker (der Autor) für die Herausgeber:innen von *Wired* in die Rolle von Rucker (der Figur) und engagierte einen Frank-Shook-Imitator:

41 Rucker, *Saucer Wisdom*, S. 345.

42 Rucker, *Saucer Wisdom*, S. 344.

43 Rucker, *Saucer Wisdom*, S. 345.

44 Rucker, Rudy: »Autobiographical Overview (2004)«, in: ders., *Collected Essays* (2012), verfügbar unter https://www.rudyruicker.com/transrealbooks/collectedessays/#_Toc41 [01.06.2025], zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

45 Rucker, »Autobiographical Overview (2004)«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

46 Rucker, »Autobiographical Overview (2004)«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

My old friend Gregory Gibson was visiting me at the time, and I took him along to the pitch meeting with the *Wired* editors. On the drive from San Jose to San Francisco, Greg and I cooked up the scheme that he would present himself as actually being Frank Shook the saucer nut. Greg has a full beard, wears his hair very long, and has a piercing glare. At the pitch meeting, with four editors present, Greg made a few tense, distracted remarks, and then stalked out, muttering that it was too painful to be talking about his experiences to so many of us at once.

There was a stunned silence. I had the deal. After a bit, I let on that Greg really had been hoaxing them, but the editors didn't quite want to let go of the illusion. It was decided they'd present the book as a factual *Communion*-style true-life adventure starring the characters Rudy Rucker and Frank Shook.⁴⁷

In seinen autobiographischen Notizen hält Rucker fest, dass er sich mit dieser Idee letztendlich nicht wohl gefühlt hat. Er hatte Bedenken, damit seinen Ruf zu schädigen, außerdem: »I even got a little paranoid that the aliens – if they existed – might show up to harass me«.⁴⁸ Er entschloss sich schließlich dazu, »a particularly close-to-the-bone transreal novel« zu schreiben, also einen besonders transrealistischen Roman, der aber gleichzeitig ein futurologisches Werk ist (»work of futurology«).⁴⁹ Doch es kam ohnehin anders, *Wired* sagte die ganze Buchreihe ab, und Rucker verkaufte sein Manuskript an den Verlag Tor Books. Dort hielt man wenig von der Idee, *Saucer Wisdom* als wahre Geschichte zu rahmen, aber man hielt an dem futurologischen Aspekt fest und vermarktete den Text als Sachbuch.

For whatever misguided reasons, in 1999 Tor and I chose to market *Saucer Wisdom* as a nonfiction book of speculations about the future. By way of helping us out, Bruce Sterling wrote a wonderful preface, making the point that the book is a heady blend of fiction, memoir, and pop science. But these distinctions were too subtle for the market. The book didn't sell well. Better just to call it a novel.⁵⁰

Saucer Wisdom wird inzwischen als Fiktion gehandelt und ist Teil von Ruckers *Transreal Trilogy*, gemeinsam mit den Romanen *The Secret of Life* (1985) und *White Light* (1980). In besagtem Vorwort zu *Saucer Wisdom* schreibt Bruce Sterling: »What Rucker has created in this book is not ›Science‹, not ›Fiction‹, and not conventional ›Science-Fiction‹, but a daintly little genre all its own: Science/Fiction, you

47 Rucker, »Autobiographical Overview (2004)«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion. *Communion: A True Story* ist ein populäres Buch des amerikanischen Ufologen und Autors Whitley Strieber, das 1987 erschien.

48 Rucker, »Autobiographical Overview (2004)«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

49 Rucker, »Autobiographical Overview (2004)«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

50 Rucker, Rudy: »Second Preface«, xix-xx.

might call it. With the emphasis on the slash.«⁵¹ Hier sind wir also wieder beim vielbeschworenen Oxymoron. Wie eingangs gezeigt, gab es viele Versuche, diese Spannung zwischen S und F produktiv zu machen oder aufzulösen, nicht zuletzt durch das Ausrufen von eigenen Genres oder Subgenres. Auch Sterlings Vorschlag, SF als S/F zu schreiben, wird keine weitere Klärung bringen, aber es ist interessant, dass hier nicht auf einen der beiden genrekonstituierenden Begriffe fokussiert wird, etwa, wie bei den meisten hier behandelten Beispielen, auf die Wissenschaftlichkeit (wenn zum Beispiel von *science-based SF* die Rede ist), sondern explizit auf den Zusammenhang zwischen den beiden.

7.3 Elemente einer transrealistischen Futurologie

»Transrealism was the only way out«, schreibt Rucker (der Autor) im Vorwort (»second preface«) zu *Saucer Wisdom* in Bezug auf die gesetzte Prämisse, die zukünftigen Technologien in der Rahmenhandlung von UFO-Entführungen zu beschreiben.⁵² Und im anschließenden Vorwort (»first preface«), das nach dem Buchtitel kommt, lässt sich erahnen, was dieses transrealistische Schreiben beinhaltet, denn hier spricht Rucker (die Figur) und gibt einige Hinweise darauf, wie Transrealismus und Zukunftsschau zusammenhängen könnten:

Do I believe everything that Frank told me? It doesn't matter. What counts is that Frank's visions make up a remarkably detailed and coherent set of speculations about humanity's future. Far more than being a work of ufology, *Saucer Wisdom* is a futuristic vision of the coming millenia. Not to mention the fact that it's a hoot.⁵³

Kohärente und detaillierte Spekulationen über die Zukunft der Menschheit, die in einer unterhaltsamen Geschichte vermittelt werden – das klingt nach charakteristischer SF-Futurologie. Die »millenia« machen allerdings stutzig, denn schließlich geht es SF-Futurologie normalerweise um eine nahe Zukunft. Und auch, dass ausgerechnet für die Beschreibung der zukünftigen Technologien ein unzuverlässiger Erzähler zweiten Grades auftritt (man kann, wie gesagt, auch den Ausführungen der Figur namens Rudy Rucker nicht immer trauen), scheint für ein klassisches SF-futurologisches Programm, wie es in den oben behandelten Projekten zutage tritt, eher gewagt.

Nicht zuletzt ermöglicht mir das Werk von Rudy Rucker zu formulieren, was mich an diesem Programm immer wieder irritiert und gestört hat. Das ist, soweit

51 Sterling, Bruce: »First Introduction«, in: Rucker: *Saucer Wisdom*, S. xxi-xxiv, hier S. xxiii.

52 Rucker, Rudy: »Second Preface«, S. xvii.

53 Rucker, Rudy: »First Preface«, in: ders.: *Saucer Wisdom*, S. 1–8, hier S. 1.

man das so allgemein auf den Punkt bringen kann, ein gewisser naiver Abbildungsrealismus; also die Annahme, dass die Welt uns allen in gleicher Weise gegenübertritt und dass es möglich und wünschenswert wäre, Fiktionen zu produzieren, die eine eindeutige Lesart haben, indem sie diese Realität mimetisch abbilden. Zwar wird in den hier behandelten Projekten auf Perspektiven- und Stimmenvielfalt Wert gelegt und diese auch meistens erreicht, aber auf einer künstlerischen Ebene bricht man kaum aus dem Erwartbaren und eigens Erfahrbaren aus – beziehungsweise tun dies die einzelnen Fiktionen schon, aber das SF-futurologische Programm ermutigt nicht dazu.

Wiederum ist dies keine Kritik an den einzelnen Kurzgeschichten und Anthologien, sondern eher ein Begehren meinerseits, den spezifischen Beitrag der Science-Fiction zur Futurologie nicht nur aus *einer* Art der SF abzuleiten, die Szenarioschilderungen bereits sehr ähnlich ist, sondern dabei auch jene Werke der SF einzubinden, die Kategorien des Wahrscheinlichen und Plausiblen, ja sogar des Realen ins Wanken bringen. Ruckers Texte und insbesondere sein transrealistisches Verfahren, das zuverlässig zwischen treuem Weltbezug und Exzentrik springt, sind hierfür ein gutes Beispiel.

Wie dieses Ins-Wanken-Bringen geschieht, erläutert nicht zuletzt auch Damien Broderick, der Ruckers Begriff des Transrealismus aufgegriffen hat, um damit einen neuen Blickwinkel auf SF und genreübergreifende Texte zu schaffen. In seiner Monographie *Transrealist Fiction* vergleicht er Ruckers Realismus etwa mit jenem von Philip K. Dick, der ebenso nicht nur von seinem Umfeld, sondern von seiner Autobiographie aus SF schreibt. Broderick fragt, wie denn nun transrealistisches Schreiben von etwa Surrealismus oder absurder Literatur unterschieden werden könne. Schließlich fänden sich auch bei Rucker (auch explizit referenziert) Hieronymus-Bosch-artige Phantasiewesen und M.C.-Escher-hafte Räume, die für surrealistisch oder magisch-realistische Literatur typisch sind.

Broderick kommt zu dem Schluss, dass, anders als bei vielen Erzählungen von Dick und anderen Autorinnen und Autoren, die aus realen Erfahrungen etwas Phantastisches weben, Ruckers mathematisch-physikalisch-philosophische Absurditäten nicht durch Delirien der erzählenden Figur erklärt werden können. Sie können somit keinem konventionellen Realismus eingegliedert werden. Vielmehr wird suggeriert, so argumentiert Broderick, dass es sich hier um eine andere Wahrnehmung der gleichen Realität handelt; etwa der Wahrnehmung eines Wesens, das nicht auf drei oder vier Dimensionen beschränkt ist: »These Escher fancies and Lewis Carroll pranks are literally *how it is* in the larger world beyond our limited space-time continuum.«⁵⁴ Um es, wie eingangs, mit Nelson Goodman zu formulieren: »All possible worlds lie within the actual one.«⁵⁵

54 Broderick, *Transrealist Fiction*, S. 152. Hervorhebung im Original.

55 Goodman, *Fact, Fiction, and Forecast*, S. 56.

REALITÄTSKONSTRUKTIONEN HINTERFRAGEN

Für Rucker hat dies wiederum auch eine gesellschaftskritische und politische Komponente. Transrealismus ist für ihn nicht eine Schreibweise unter vielen, sondern ein visionärer Modus, um inspirierte und kunstvolle SF zu schreiben, die etwas über die Welt zu sagen hat. Das für mich überzeugendste Argument, das Rucker dazu ins Treffen führt, ist, dass der spezifische Realismus der Science-Fiction (er kann mit dem »strange realism« von Le Guin in Verbindung gebracht werden) sie zu einem Genre macht, das Nonkonformismus kultivieren kann, und zwar durch ein Darstellen der »strange reality« (in den Worten von Le Guin).⁵⁶ Rucker sieht genau darin die Werkzeuge der SF (*tools of SF*) und schließt sein Manifest wie folgt:

Transrealism is a revolutionary art-form. A major tool in mass thought-control is the myth of consensus reality. Hand in hand with this myth goes the notion of a »normal person«. There are no normal people – just look at your relatives, the people that you are in a position to know best. They're all weird at some level below the surface. Yet conventional fiction very commonly shows us normal people in a normal world. As long as you labor under the feeling that you are the only weirdo, then you feel weak and apologetic. You're eager to go along with the establishment, and a bit frightened to make waves – lest you be found out. Actual people are weird and unpredictable, this is why it is so important to use them as characters instead of the impossibly good and bad paperdolls of mass-culture.

The idea of breaking down consensus reality is even more important. This is where the tools of SF are particularly useful. Each mind is a reality unto itself. As long as people can be tricked into believing the reality of the 6:30 news, they can be herded about like sheep. The »president« threatens us with »nuclear war«, and driven frantic by the fear of »death« we rush out to »buy consumer goods«. When in fact, what really happens is that you turn off the TV, eat something, and go for a walk, with infinitely many thoughts and perceptions mingling with infinitely many inputs.⁵⁷

Diese unendlich vielen Gedanken, Wahrnehmungen und Eindrücke und die Suche nach einer Literatur, die ihnen Ausdruck verleihen könnte, sind gute Schnittstellen, um die beiden Essays, zwischen denen ich in diesem Kapitel hin und her springe, zusammenzubringen – und außerdem auf die eingangs befragte *funkiness* zurück-zukommen. »Transreal Manifesto« und »Gnarly SF« sowie weitere Schriften und Interviews von Rucker argumentieren dafür, nicht vorschnell von einer Realität als Gemeinplatz auszugehen. Das kaum zu übersetzende *gnarly* ist dabei einer der Lieblingsbegriffe von Rudy Rucker. Es findet sich gleichermaßen in seinem aktiven

56 Le Guin, *The Carrier Bag Theory of Fiction*, S. 36.

57 Rucker, »The Transrealist Manifesto«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

Sprachgebrauch, wie zahlreiche Interviews zeigen, wie auch in seinen literarischen Werken und Essays.

The original meaning of »gnarl« was simply »a knot in the wood of a tree«. In California surfer slang, »gnarly« came to describe complicated, rapidly changing surf conditions. And then, by extension, something gnarly came to be anything with surprisingly intricate detail. As a late-arriving and perhaps over-assimilated Californian, I get a kick out of the word.⁵⁸

In »Gnarly SF« erklärt Rucker seine spezielle Gebrauchsweise des Wortes, das wiederum sogleich auf eine gewisse Realismusverhandlung verweist: »I use *gnarl* in an idiosyncratic and somewhat technical sense; I use it to mean a level of complexity that lies in the zone between predictability and randomness.«⁵⁹ Die Komplexität einer Geschichte erfasst Rucker auf einer Skala von *predictable* über *low gnarl* und *high gnarl* zu *random*. So trägt er etwa verschiedene Formen von »Scientific Speculation« in SF auf dieser Skala ein und beschreibt diese in einer Tabelle wie folgt:

Predictable Rote magic or pedagogic science, emphasizing limits rather than possibilities. Power chords.

Low Gnarl Moderate thought experiments: the consequences of a few plausible new ideas.

High Gnarl Extreme thought experiments: the consequences of some completely unexpected new ideas.

Random Irrational and inconsistent; Anything goes. Logic is abandoned.⁶⁰

Da wir es in unserem Leben oftmals mit *High-gnarl*-Situationen zu tun haben, seien Science-Fiction (und auch Fantasy) relevant, da sie einerseits den Status quo hinterfragen (»SF is one of the most trenchant present-day forms of satire«⁶¹) und anderseits sehr subtil kollektive Begehren, Vorstellungen und Politiken auffassen und wiederum beeinflussen können.

I mentioned that SF helps us to highlight the specific quirks of our society at a given time. It's also the case that SF shows us how our world could change to radically different set of strange attractors. One wonders, for instance, if the world wide web would have arisen in its present form if it hadn't been for the popularity

58 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

59 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion. Hervorhebung im Original.

60 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion. Hervorhebungen im Original.

61 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

of Tolkein [sic!] and of cyberpunk science fiction. Very many of the programmers were reading both of these sets of novels.⁶²

Ganz im Einklang mit dem, was wir nun schon sehr oft von SF-Futurologinnen und -Futurologen gehört haben, schreibt Rucker abschließend: »In short, SF and fantasy are more than forms of entertainment. They're tools for changing the world.«⁶³ Allerdings, anders als die oben zitierten Formeln und Methoden, macht Rucker klar, dass die Einflüsse beziehungsweise Hin- und Her-Flüsse zwischen Erfahrung, Fakt und Fiktion, niemals linear, geschweige denn in eine lenkbare Richtung verlaufen. »Our society is made up of gnarly processes, and gnarly processes are inherently unpredictable.«⁶⁴ Und so kann auch eine fiktive Simulation dieser Komplexität nicht vorher ihren Ausgang kennen, argumentiert Rucker. Er schreibe daher niemals ausgehend von einem zuvor abgesteckten Szenario, sondern lasse sich von der Geschichte, den Figuren, ihren Interaktionen und ihrem Eigenleben leiten.

What, by the way, do I mean by »predicting a process«? This means to have some procedure for determining the processes result very much faster than the time it takes to simply let the process run. Saying that a gnarly process is unpredictable, means there are no quick short-cut methods for finding out what the process will do. The only way to really find out what the weather is going to be like tomorrow is to wait twenty-four hours and see. The only way for me to find out what I'm going to put into the final paragraph of a book is to finish writing the book.⁶⁵

ESKAPISMUS IN DIE REALITÄT

In dem Interview mit Terry Bisson, das in der kleinen Textsammlung *Surfing the Gnarl* (2012) abgedruckt ist, erklärt Rucker einen weiteren verführerischen Aspekt dieses In-die-Fiktion-Eintauchens: »One reason I write is so I can travel out of my ordinary world. I like running with any crazy idea that pops into my head, fleshing it out and giving it substance. I really do feel that there are some as yet unsuspected levels of reality, and SF can help us find our way there.«⁶⁶

Auch Rucker betreibt also Eskapismus, aber er flüchtet nicht in eine ganz andere Welt, sondern tiefer in die uns umgebene, komplexe und durch und durch belebte Welt. Das macht seinen *strange realism* oder vielleicht besser: *funky realism* aus.

62 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

63 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

64 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

65 Rucker, »Gnarly SF«, zitiert nach der nicht paginierten Onlineversion.

66 Rucker, *Surfing the Gnarl*, S. 115.

Auch das Buch *Better Worlds* kann eine Vorstellung davon geben, wie Ruckers Fiktionen die Komplexität – die *gnarliness* – der Welt aufgreifen.⁶⁷ Es handelt sich allerdings nicht um einen Roman, sondern um einen Bildband, den Rucker regelmäßig in neuen, erweiterten Ausgaben herausbringt. Er versammelt hier die Dokumentation seiner Malereien. Die meisten sind mit Öl oder Acryl auf Leinwand gemalt. Man sieht Makro- als Mikrowelten und vice versa; riesige Ameisen, flache Kühe und hohle Planeten, jede Menge Pflanzen, Tiere und außerirdische Wesen, oder vielleicht sind es die Bewohner:innen einer weit entfernten Zukunft. Auch das Bild *My Life in a Nutshell*, das den Umschlag dieses Buches ziert, ist von Rucker gemalt.⁶⁸

»My pictures are realistic in that they contain recognizable objects, but fantastic in their use of heightened colors, cartoony simplifications, and odd scenarios«, schreibt Rucker in »Dreaming Better Worlds«, einer kurzen Notiz im Bildband.⁶⁹ Die Malereien sind tatsächlich allesamt sehr bunt. Rucker malt meist in groben Strichen und in einem Stil, den man naiv nennen kann. Neben konkreten Figuren und Titeln haben seine Bilder und Romane vor allem eines gemeinsam, wie Rucker auch in unserem Gespräch einräumt: »I love critters. I'm always putting them in my paintings and in my fiction«, erzählt er angesprochen auf seine wuselnden Bilder. »My wife always says, don't use so many critters this time, but I can't stop myself.«⁷⁰ Er lacht.

Rucker hat auch bezüglich seiner Malereien eine charmante und lustige Weise, mit seinem Werk umzugehen, nämlich es gleichzeitig sehr ernst und überhaupt gar nicht so ernst zu nehmen. Nach unserem Gespräch und einem Sandwich führt er mich in sein Atelier, wo leere Leinwände sowie seine fertigen Bilder gelagert sind. Ich bin fast am Ende meines USA-Aufenthalts und will die Gelegenheit nutzen, eines seiner Werke nach Österreich mitzunehmen. Wir gehen seine Sammlung durch und Rucker sagt abwechselnd so etwas wie: »You should get this, this is a masterpiece«, und: »Maybe not this one«. Ich nehme schließlich *Honeymoon* mit, ein Ölbild, das im Hintergrund zwei grüne Hügel zeigt, aus deren Mitte ein Bach über einen Streifen Erde in einen größeren Wasserkörper, vielleicht das Meer, fließt. Im Vordergrund und über fast zwei Drittel der Leinwand ist ein UFO gemalt, eine fliegende Untertasse mit einer transparenten Fensterkuppel, in der man den Kopf eines Menschen

67 Rucker, Rudy: *Better Worlds*. Los Gatos: Transreal Books 2016.

68 *My Life in a Nutshell* ist eine Hommage an den Maler Philip Guston. Die Ölmalerei nimmt das zentrale Motiv von Gustons *Head and Bottle* auf. Auf seinem Blog erklärt Rucker: »I've always loved this picture by Guston; it's such a great representation of obsession with alcohol. My take-off, or homage, picture shows a guy who's enslaved himself to his keyboard instead. His only hope of escape may be the alien inside the sun.« Rucker, Rudy: »Philip Guston Homage, My Life In A Nutshell«, 16.7.2005, <https://www.rudyrucker.com/blog/2005/07/16/philip-guston-homage-my-life-in-a-nutshell/> [01.06.2025]

69 Rucker, *Better Worlds*, o.S.

70 Gespräch am 13.11.2019.

sieht und ein orange-rotes Wesen mit dunkelblauen Umrissen, das sieben Augen hat (oder an Augen erinnernde Flecken) und sechs rote Arme (oder an Arme erinnernde tentakuläre Auswüchse).

Warum eigentlich all die Tentakel sowohl in seinen Geschichten wie auch in seinen Bildern? »I like that kind of curve, it's mathematically very interesting«, sagt Rucker.⁷¹ Und außerdem weisen die Tentakulären auf ganze andere Formen der Kognition und Wahrnehmung hin. »For octopuses they say that their each tentacle has really as much intelligence as their brain. That's really cool to think about. We give too much credit to the brain sometimes, tentacles are very cool.«⁷² Dem ist nichts hinzuzufügen.

71 Gespräch am 13.11.2019.

72 Gespräch am 13.11.2019.

