

**Michael Weisser**  
im Interview mit  
**Thomas Hammerl**  
Musikjournalist, Buchautor  
Tour-Promotor



Computer und Musik  
Kreativität und Innovation  
Das Software-Music-Project



Michael Weisser  
Medienkünstler und Musikproduzent

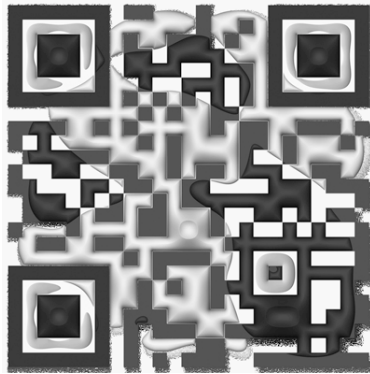
im Interview mit

Thomas Hammerl  
Musikjournalist, Buchautor  
Tour-Promotor

\*

*Always the beautiful answer /  
who asks the more beautiful question?*  
(Edward Estlin Cummings / 1894-1962)

## Der QR-Code



„Dea Alba Part I.“ – 20:12 und „Dea-Alba Part II.“ – 20:45  
Computermusik von SOFTWARE (Mergener/Weisser)

\*

„Wenn der bekannte Musikkritiker und Kommunikationsspezialist Thomas Hammerl aus Augsburg Fragen stellt, dann geht es von der Oberfläche schnell in die Tiefe. Hammerl hat bis heute weltweit mit vielen Kreativen aus dem Musikbusiness zu tun und zählt zu den profiliertesten Fachjournalisten, der in nahezu allen bekannten Magazinen wie Stereo, HiFiVision seine Artikel veröffentlicht hat und auch stets über die Musikformation SOFTWARE berichtete.“

*Michael Haitel, Verleger (August 2015)*

**Thomas Hammerl**  
**mit Michael Weisser**  
**Mastermind der Musikformation SOFTWARE**

*Thomas Hammerl: Hallo Michael, wir haben lange nicht mehr voneinander gehört. Ein guter Grund, mich einmal wieder bei dir zu melden. Seit 1997 bin ich Inhaber von Hammerl Kommunikation, einer Agentur für Öffentlichkeitsarbeit im Musikbereich. Bei mir geht es konkret um Tour-, Festival- & CD-Promotion im Print- & im Online-Bereich. Ich bin also dem Musikbusiness treu geblieben und arbeite heute für Künstler wie Deep Purple, Lenny Kravitz, Ian Anderson, Beach Boys, Jean-Michael Jarre, Chris de Burgh, Meat Loaf, Roger Hodgson, Foreigner und andere.*

*Wenn man ständig mit solchen „Kreativen“ zu tun hat, dann kommt irgendwann die Frage auf, was „Kreativität“ ist, welche Bedeutung sie hat und wie sie unsere Zukunft verändern wird – das sind Überlegungen, die auch dich immer beschäftigt haben und vermutlich auch heute noch beschäftigen.*

*Ich plane ein Buch zum Thema Kreativität in Musik, Kunst und Design und möchte mich im Vorfeld zu diesem Thema ganz allgemein austauschen – so auch mit Dir. Mich interessiert, was Dich zu Deiner speziellen Arbeit bewegt, was Dich inspiriert, was Dich motiviert und wie Du mit deiner Kreativität umgehst.*

*Einer Vorankündigung im Internet habe ich entnommen, dass das literarische Werk von Herbert W. Franke neu aufgelegt werden soll und dass in diesem Zusammenhang euer gemeinsamer Roman „DEA ALBA“ wieder veröffentlicht wird. Franke ist ja ein Pionier nicht nur der deutschsprachigen SF sondern auch der Computerkunst – es gibt also einige Schnittpunkte in eurer Kreativität.*

*DEA ALBA war 1988 das erste Buch im Suhrkamp Verlag, das zusammen mit einer Musikkassette herausgegeben worden ist. Diese Kombination war innovativ und hat damals Furore gemacht. Seither hat sich viel verändert. Die Musikkassette gibt es faktisch nicht mehr und auch die CD ist nicht mehr das Maß aller Dinge, da viele Menschen mittlerweile Musik nur noch virtuell konsumieren. Mich interessiert deshalb, welchen Weg Du für die geplante Franke/Weisser/Software Ausgabe 2016 gefunden hast, um heutzutage die Musik mit dem*

*Buch zu verbinden? Überhaupt: Welche Entstehungsgeschichte liegt hinter diesem ersten Kassettenbuch in der deutschen Medienlandschaft von 1988 und wohin geht es bei Dir in der Zukunft?*

MW: An Künstler wird immer wieder die Frage herangetragen, was es mit der Kreativität auf sich hat. Man muss aber ganz klar festhalten, dass wir diese Fähigkeit keinesfalls gepachtet haben, sondern dass in allen Lebens- und Arbeitsbereichen vielfache Ausprägungen von Kreativität gefragt sind und auch in hohem Maß täglich stattfinden, sonst könnten wir uns nicht den sich wandelnden Lebensbedingungen anpassen. Die Kunst wird dabei gerne überbewertet. Ich bin sogar der Meinung, dass sich in der Kunst mindestens genau so viel Banalität, Übertreibung, Eitelkeit, Überschätzung und Überheblichkeit die Beine vertritt wie im Verein der Bierdeckelsammler – wenn nicht sogar noch mehr.

Kunst ist im Grund eine Form von Arbeit und jede Arbeit gehört wertgeschätzt und auch kritisiert. Aber ich weiß, was Du meinst. Kunst ist ein Ort gewisser Privilegien und Freiheiten. Die Kunst hat es sich auf die Fahnen geschrieben zu experimentieren und das ist auch mein persönlicher Ansatz. Ich möchte Forschen und sehe mich im Risiko des Experiments und nicht im Mainstream.

*TH: So gesehen bist Du wie Herbert W. Franke mit Kopf und Herz Forscher und Entdecker, das ist eine eurer Schnittmengen. Aber: Herbert W. Franke wohnt südlich von München, Du in Bremen – das sind mehr als 800 Kilometer Distanz. Wie habt Ihr im Jahr 1987 miteinander am Text für euren Roman DEA ALBA gearbeitet – zu einer Zeit, als es noch keine e-Mails gab und die Datenfernübertragung noch in den Kinderschuhen steckte?*

MW: Wir hatten damals beide den gleichen Computer und haben beide den gleichen Texteditor benutzt. Der Text wurde als Datei auf eine Diskette kopiert und die Diskette wurde ganz konventionell mit der Post als Brief verschickt. Hin und her. Und der Text wuchs und wuchs, bis der Roman fertig war.

*TH: Wofür steht DEA ALBA, der Titel eures crossmedialen Projektes?*

MW: „dea alba“ ist lateinisch und bedeutet „die weiße Frau“. Die weiße Frau habe ich als Synonym für Verlockung und Fremdartigkeit gewählt, denn die Idee dieser „phantastisch klingenden Geschichte“ liegt in der Begegnung des Menschen mit einer fremden Spezies.

Nach langer Reise durch das Weltall ist der Mensch zur Begegnung mit fremdem Leben bereit ... es gibt eine Bewegung, doch von welcher Art ... man trifft auf ein schillerndes Ornament der Phantasie ... und erkennt, dass hinter der Suche nach dem Fremden eigentlich die Suche nach sich selbst liegt. Das Risiko, bei dieser Suche „verzehrt“ zu werden, nehmen wir, getrieben von unserer Neugier, auf uns.

*TH: Zuerst gab es Dein Gedicht „Zielposition erreicht“. Es handelt von der intergalaktischen Begegnung des Menschen mit dem Fremden, oder besser mit einer Fremdheit. Hat sich aus dem Gedicht der Roman entwickelt oder wie ist das Werk entstanden?*

MW: Am Anfang war eine poetisch formulierte Vision (nennen wir sie ein Gedicht), hinzu kam eine sphärische Musik, die auf den Text hin komponiert wurde. Den Text habe ich selber in unserem Studio in die Musik eingesprochen und die Produktion wurde auf Musikkassette kopiert. Diese MC habe ich an Herbert W. Franke geschickt und den Vorschlag gemacht, ob wir nicht im Team das Gedicht zu einer Geschichte erweitern.

*TH: Dabei gab es zwei Kooperationen, nämlich die von Peter Mergener und Michael Weisser als Software-Music-Team und die von Herbert W. Franke und Michael Weisser als Autoren-Team. Warum hast du die Geschichte des Buches nicht selber geschrieben?*

MW: Es hat mich sehr gereizt, wieder einmal Neues auszuprobieren. Und neu war auch die Idee, gemeinsam mit jemandem über die neue Technik des Computers zu schreiben. Da war der Kontakt zu Herbert W. Franke, dessen Bücher ich sehr schätze und der mir den Kontakt zum Suhrkamp Verlag vermittelt hat, da waren zwei gleiche Computer und die Chance einer ganz neuen Form von Kommunikation und da war Peter Mergener mein Musikerfreund, mit dem ich wenige Jahre vorher das Electronic-Music-Projekt SOFTWARE gegründet hatte. In allen Fällen ging es um Innovation, um Risiko, um Experiment, um die Vernetzung dieser Chancen und um die Frage, ob man gesteckte Ziele erfüllen kann.

*TH: Wenn zwei Autoren gemeinsam an einem Buch arbeiten, kann das kompliziert werden. Das gleiche gilt bei der Zusammenarbeit von Produzent und Musiker. Wie wird bei unterschiedlichen Auffassungen eine Einigung erzielt, beziehungsweise wie hat eure Zusammenarbeit im konkreten Fall geklappt?*

MW: Die Zusammenarbeit war makellos. Es hat uns großen Spaß gemacht. Wir waren hoch motiviert und natürlich neugierig, wie sich unser gemeinsamer Text und die gemeinsame Musik von mal zu mal veränderte und wuchs. Das Ganze begann wie gesagt mit dem Gedicht, das ja nicht nur Text ist, sondern auch zur Musik inspiriert. Die Musik war spacig mit sanften Teppiche, einperlenden Sequenzen, freien Melodien und für die Zeit mit ganz neuen Klangfarben. Das war eine sehr gute Basis für die Idee, eine dramatische Situation zu entwerfen, an deren Ende die Begegnung mit dem „Undenkbaren“ stand.

Was ist wirklich „neu“, was liegt jenseits unserer Vorstellungskraft? Und: Können wir so eine Situation überhaupt denken, fühlen und ertragen?

*TH: Wie hat sich dieser Spagat zwischen dem Bekannten und dem zu beschreibenden Neuen für dich angefühlt?*

MW: Meine Situation im Jahr 1988 war für mich der erste Höhepunkt von intermedialer Arbeit. Einige Zufälle kamen zusammen, vernetzten sich und verschmolzen zur Absicht. Im Einzelnen: 1982 hatte ich auf dem Meeting von World-SF zur ars electronica in Linz einen Vortrag zum Thema „Wohin führt uns die neue Technik“ gehalten. 1983 wurde in der Fachzeitschrift „Werben&Verkaufen“ ein Artikel über „Die Zukunft der Werbung“ veröffentlicht. 1983 folgte ein langes Interview mit dem Elektronik-Musiker Klaus Schulze (das später als LP veröffentlicht wurde) und 1984 hatte ich für die Abteilung Kultur und Gesellschaft von Radio Bremen ein Stundenfeature zum Thema „Die Zukunftsmacher“ geschrieben und dabei mit Klaus Schule, Herbert W. Franke und dem SF-Guru Wolfgang Jeschke über Zukunft spekuliert.

1984 veröffentlichte das „Buch-Magazin“ einen Artikel „News from Nowhere“ und 1984 baten mich der Mathematiker Prof. Dr. Peitgen und seine „Forschergruppe Komplexe Dynamik“ an der Universität Bremen um Beratung bei der Entwicklung der ersten farbigen Fraktale (genannt „Apfelmännchen“) und ich entwickelte eine Wanderausstellung für das Goethe-Institut. Im gleichen Jahr veröffentlichte Hans Joachim Alpers ein Interview mit mir im „Lesebuch der Deutschen SF“. Meine Romane über Gen-Technologie und Computer-Technologie waren 1982/1983 in der Phantastischen Bibliothek von Suhrkamp erschienen, ich schrieb ab 1982 Artikel über Computerkunst, elektronische Musik und Science-Fiction für das SF-Magazin „Star-Ship“.

1985 bekam ich einen Forschungsauftrag von IBM über „Kunst und Technik“, dessen Ergebnisse in vier Artikeln im „IBM-Magazin“ veröffentlicht wurden. In der April-Ausgabe der Süddeutschen Zeitung veröffentlichte ich 1984 einen ganzseitigen Artikel zum Thema SF über „Spiegel der Ängste und Träume“.

Neben diesen Aktivitäten war das SOFTWARE-Musik-Projekt gut angelaufen. Wir hatten bis 1988 acht Alben herausgegeben, einige Live-Auftritte mit Musik, Poesie und Projektionen realisiert, waren auf dem Kultlabel „IC“ von Klaus Schulze und erste Lizenzverträge im Ausland liefen an.

Wenn ich diese einzelnen Erlebnisse so ausführlich aufliste, dann deshalb, um dabei die Hintergründe für Kreativität zu beschreiben. Kreativität, die Innovation entwickelt, ist in den überwiegenden Fällen nicht Absicht sondern Intuition, Atmosphäre und das Zusammenwirken zahlreicher Umstände, Begegnungen und Kräfte. Ein Bündel von Kräften ballt sich zur kritischen Masse und explodiert zur Idee.

*TH: Was verstehst du unter „Kreativität“ in Abgrenzung zu „Innovation“?*

MW: Bei der Klärung von Begriffen haben wir grundsätzlich das Problem, unser eigenes Verständnis in ein Verhältnis zur offiziellen Begriffsbildung zu setzen, wie sie im Lexikon oder neuerdings bei Wikipedia formuliert wird. Da Wikipedia von vielen Menschen in einem Diskussionsprozess ausgehandelt wird, setze ich gerne auf diese Begriffsbestimmungen, die allerdings immer einen aktuellen Konsens und nichts Absolutes darstellen.

Für mich ist Kreativität demnach erst einmal eine Eigenschaft lebender Systeme, kann also derzeit noch nicht von Maschinen geleistet werden. Kreativität geht auf „creare“ zurück, was so viel bedeutet wie „etwas neu schöpfen, etwas erfinden, etwas erzeugen, etwas herstellen“, aber auch der Akt des „auswählens“ ist erfasst. Dazu enthält Kreativität die Bedeutung von „crescere“ (das meint „werden“, „geschehen“, „wachsen-lassen“) und verbindet insgesamt eine aktive mit einer passiven Form des Entstehens.

Der Begriff „Innovation“ wird abgrenzend dazu für „Neuerung“ oder „Erneuerung“ genutzt. Für mich erfasst die Kreativität den schöpferischen Prozess und die Innovation die geschöpfte Anwendung zumeist im Umfeld von Wissenschaft und Technik.



*TH: Und wie entsteht Kreativität, die zu einer Innovation führt?*

MW: Ich kann da nur vermuten oder/und aus eigener Erfahrung berichten. Wenn ich von Kreativität spreche dann meine ich keinen Ideenblitz im Nichts, sondern einen Raum, in dem verschiedene Energien wirken. Der sogenannte Zufall spielt eine große Rolle und ganz wichtig ist das Erkennen und Annehmen von Chancen. Die in Zeit und Raum wirkenden Kräfte, die gerichtet verformen oder beschleunigen brauchen Zeit (selbst wenn uns das nicht unbedingt bewusst ist). Stell Dir einen guten Braten vor, der erst scharf angeröstet und dann mit vielen Zutaten bei mittlerer Temperatur im Ofen vor sich hin schmurgelt oder simmert oder gart bis er fertig ist.

*TH: Wenn Du ein Problem lösen willst oder auf der Suche nach Neuem bist, was machst du dann? Hast du eine Technik entwickelt? Kannst Du Dich erinnern, was 1987 Deine Idee für DEA ALBA ausgelöst hat, die dann 1988 zum Kassettenbuch geführt hat?*

MW: Ich habe es im Ansatz schon beschrieben. Es war eine spezielle Atmosphäre in der ich lebte, gedacht und gefühlt habe. Es ging mir bereits bei meinen Romanen „Syn-Code-7“ und „DigIt“ in den frühen 80er Jahren um die Frage welche Kräfte die Gesellschaft von morgen bestimmen. Damals sah ich wesentlich neue Technologien wie Gentechnik und Computertechnik, die den Alltag radikal neu definieren. Danach hat mich die ökologische Frage nach den letzten unverseuchten Nahrungsmitteln beschäftigt, das war das Thema von „Off-Shore“, einem „Bericht am Rand der Wirklichkeit“. Bei der Frage nach den kommenden Veränderungen, den Risiken und den Gefahren hat mich aber auch immer eine neue Ästhetik interessiert. Welche neuen Erscheinungen wird es geben und wie werden sie aussehen, schmecken, riechen, sich anfühlen und insgesamt wirken.

Um für solche Extrapolationen genügend „BrainFood“ zu gewinnen habe ich viel gelesen. Nicht unbedingt Fachbücher, sondern Wirtschaftsmagazine und Zeitschriften zu Mode und Trends, zu Design, Kunst, Sportarten und Reisen. Und sehr wichtig waren mir immer Anzeigenwerbungen aller neuen Dienstleistungen und Produkte. Am besten ganzseitig mit viel Raum für Slogans, Texten und Bildern. Zu all diesem kam meine Ambition für das Reisen. Ich bin weltweit viel gereist.

*TH: Und wie hast Du aus diesen Anregungen dann eine Idee gekocht?*

MW: Nicht direkt. Ich habe mich erst einmal voll gelesen und dann Musik gehört: Klaus Schulze, Dead Can Dance, Iron Butterfly, Pink Floyd und Mozart aber auch die eigenen Produktionen SOFTWARE und G.E.N.E.. Musik mit neuen Strukturen, tief gestaffelten Räumen und frischen Klangfarben, Musik die treibt, zieht, lockt, die neue Räume öffnet, den Körper leicht werden lässt und den Geist mitreißt. Oder ich habe in Straßencafés gesessen und mir das Treiben der Menschen angesehen. Ohne zielgerichtet zu denken, wie in offener Entspannung. Und plötzlich entstehen Gedanken, springen, wachsen zu Vernetzungen, bilden Konzentrate. Bilder von Organigrammen entstehen, ähnlich wie Strukturen, Muster, Ornamente. Die habe ich auf Servietten skizziert, durch Begriffe ergänzt und es entwickelte sich eine Idee und nahm die Form eines Konzepts an.

*TH: So auch bei „DEA ALBA“?*

MW: Ja. Aber der Prozess dauerte eine Zeit lang. Ich will versuchen, diesen Ablauf zu beschreiben, weil er für mich exemplarisch viel zu tun hat mit der ganz allgemeinen Frage nach Entstehung und Wirkung von Kreativität, die nicht aus dem Off wie ein Blitz einschlägt, sondern vorher Spannung aufbaut und Potentiale schafft.

Zu Beginn der 1980er Jahre hatte sich in meiner Arbeit ein intermediales Netz mit vielen Informationen und Kontakten gesponnen, so dass ich mutig genug war, 1985 ein Konzept für ein Magazin „ZUKUNFT! Beiträge zu Kunst, Technologie und Gesellschaft“ zu schreiben und an die Firmen Olivetti, Philip Morris, IBM und Digital Equipment mit dem Vorschlag der Finanzierung zu schicken.

*TH: Wie haben die Unternehmen reagiert?*

MW: Auf verschiedene Weise mit unterschiedlichen Interessen. Interessant wurde DEC. Von der Digital Equipment Corporation meldete sich die Pressesprecherin Frau Dr. Imai Alexandra Roehrecke, sie lud mich nach München ein und gab mir nach langer Diskussion spontan den Auftrag, für das Unternehmen eine Sammlung zur Entwicklung der „Computerkunst“ aufzubauen. Diese sollte verbunden werden mit der Präsentation multimedialer Events zum Thema „ComputerKultur“. Und: Sie stellte unter anderem mir und Herbert W. Franke jeweils den Personalcomputer „Rainbow 100“ kostenfrei zur Verfügung.

Dieser Rainbow 100 war ein Microcomputer, der im Jahr 1982 mit zweifacher 8 und 16-Bit-CPU auf den Markt gekommen war. Die Zentraleinheit verfügte standardmäßig über 64 kB RAM und arbeitete mit 5 ¼ Zoll Disketten! Der Rainbow ist aus heutiger Sicht ein Dinosaurier der Personal-Computer, aber damals war er Innovation, denn es wurde eine ganz neue Form des Publizierens möglich. Nicht mehr mit der IBM-Kugelkopf-Maschine schreiben, die Texte korrigieren, mit der Schere schneiden, neu zusammenkleben, fotokopieren und die Endversion an Redaktionen senden, sondern im Texteditor des Computers mit direkter Korrektur an jeder Stelle des Textes sogar in jedem Wort. NUR diese neue Technik machte das Projekt DEA ALBA möglich.

*TH: Wie ging es weiter mit dem Computer und seinem Einfluss auf die Verbindung von Computermusik, Poesie und SF-Literatur in einem neuen Medium, dem Kassetten-Buch?*

MW: Vor dem Hintergrund meiner Themen hatte ich mit neuer Poesie und Prosa in Kombination mit elektronischen Klängen experimentiert. Im SOFTWARE-Studio in der Eifel entstand die Produktion „Zielposition erreicht...“

*TH: Wie hat der traditionsreiche Suhrkamp Verlag damals auf die Idee reagiert, das klassische Buch mit einer Musikkassette zu verbinden – das war zweifelsohne Neuland für das einheitliche Format der „Phantastischen Bibliothek“?*

MW: Das Buchformat liegt bei 107x175mm und das Format der Musikkassette liegt bei 107x70mm. Das war unser Glück, denn so konnte man die Kassette bündig auf das Buch legen und brauchte nur noch das Restformat von 107x105mm mit einer Styroporplatte ausfüllen. Dann hatte man den Buchblock, über den ein durchsichtiger Schuber geschoben wurde. So konnte man Buch und MC als ein Produkt zusammenfassen und doch gemeinsam sehen.

*TH: War Suhrkamp mit dem Ergebnis von DEA ALBA zufrieden?*

MW: Die Lektorin Renate Laux schrieb mir im Brief vom 20. Mai 1988: »Hier haben wir das Pionierwerk des Verlages – Sie sind inzwischen ja schon manchen Schritt weiter!« Für mich war dieser Brief ein Kompliment und mit dem Verkauf des Buches waren alle sehr zufrieden.

*TH: Warum hast Du eigentlich nach deinen Suhrkamp-Romanen „Syn-Code-7“ (1982), „DigIt“ (1983) und „DEA ALBA“ (1988) nicht weiter für den Verlag geschrieben? Immerhin ist Suhrkamp eine der besten Adressen in Deutschland.*

MW: Nach „DigIt“ hatte ich 1984 ein Romanmanuskript eingereicht, das als „Bericht am Rand der Wirklichkeit“ unter dem Titel „Off-Shore“ die extremen Bedingungen auf einer Bohrinsel im nördlichen Eismeer schilderte. Der Lektor der Phantastischen Bibliothek Franz Rottensteiner bat mich, einige Passagen in diesem Text zu streichen bzw. zu „entschärfen“, weil ihm diese zu brutal bzw. zu erotisch waren. Da diese radikalen Szenen authentisch mit dem Ort und der Situation verbunden waren konnte ich der Bitte nicht nachkommen und habe deshalb den Text zurückgezogen. Das Buch erschien 1984 als Hardcover im Corian-Verlag und wurde parallel dazu von Wolfgang Jeschke im Heyne Taschenbuchverlag herausgegeben. Manchmal bieten vermeintliche Einschränkungen ganz neue Perspektiven.

*TH: Wie ging es weiter?*

MW: Im Jahr 1984 gründete ich die Musikformation SOFTWARE, bei der sich Klänge, Bilder und poetische Texte verbinden ließen. Und um mich ganz auf dieses spannende Feld neuer Mixed-Media-Projekt konzentrieren zu können beschloss ich, die Literatur in Form des Romans aufgrund des hohen Zeitaufwands erst einmal aufzugeben.

*TH: Kommen wir von der Literatur und dem Kassetten-Buch DEA ALBA zu SOFTWARE. Diese „Sprache von morgen“ erschien in Form des Teams Peter Mergener und Michael Weisser. SOFTWARE wurde als ungewöhnliche Musikformation wahrgenommen aber für Dich war dieses Projekt immer noch mehr als Musik. Ich möchte diese Gelegenheit nutzen und auf diesen besonderen Aspekt zu sprechen kommen.*

*Peter Mergener aus der Eifel bei Trier und Michel Weisser aus dem norddeutschen Bremen kamen über eine weite Distanz zusammen. Wie habt ihr euch kennengelernt?*

MW: Diese Begegnung war die typische Mischung von Zufall und Absicht! Im Jahr 1982 kam das neue Farb-Magazin »SF-Star« auf den Markt. Der Saarbrücker Verlag fragte nach dem »Meeting of World-SF« auf der »ars electronica« in Linz bei mir an und bat um Texte zum Thema Science-Fiction. Ich startete mit einem Artikel über Klaus Schulze, der erschien in der Ausgabe des »SF-Star« im Dezember 1982. Es folgte ein Interview mit Herbert W.

Franke im Januar 1983, dann erfolgte die Herausgabe des Interviews mit Klaus Schulze auf LP im März 1983 und ein Artikel über »Science-Fiction – Elektronische Visionen« ebenfalls im März 1983.

Diese Artikel und mein zwischenzeitlich erschienenenes Buch »Syn-Code-7« las auch ein Musiker im kleinen Eifelort Welschbillig. Peter Mergener schrieb mir von seinem Interesse an meinen Büchern und Artikeln und lud mich ein, ein Projekt zusammen mit ihm zu machen. Wir trafen uns im Herbst 1984 in Welschbillig, einem winzigen, romantischen Ort in der Südeifel. Das war ländliche Idylle in purer Form. Ein Jagdhaus am steilen Hang eines Mühlenbachtals. In der Aue 2 war die Adresse. Einsam gelegen am Rand des beschaulichen Ortes. Umgeben von Wald und Wiesen. Unten rauschte ein kleiner Bach. Wir saßen in der warmen Herbstsonne, unterhielten uns mit Blick über das Tal. Ich beschrieb Peter, wie ich mir eine neue Form von Musik vorstelle. Sehr schnell war uns bewusst: Wir vertreten die gleichen Ansichten.

Als »Mergener & Weisser« starteten wir 1984 mit der Produktion »Beam-Scape«, es folgten »Phancyful-Fire« und »Night-Light«, die als Vinyl-LP unter Klaus Schulze auf dem Label »Innovative Communication« erschienen und weltweit von der da-music in Diepholz vertrieben wurden.

Unser Konzept basierte auf der Verbindung von Natur und Technik. Die Coverabbildungen zeigten experimentelle Fotos, die im Zuge meines Seminars an der Kunsthochschule in Bremen entstanden. Umgebaute Silvesterraketen wurden in kahle Winterbäume geschossen und explodierten in den Baumkronen. Im 6x6-Format der Hasselblad wurde bei langer Zeiteinstellung die Bewegung des Lichts eingefangen.

*TH: Und wie kam es zur Idee und zum Namen SOFTWARE?*

MW: Schon im Jahr 1984 ging ich einen Schritt weiter und setzte den Begriff „Software“ als „die Sprache von morgen“ ein. Aus dem Team Mergener&Weisser wurde die Formation SOFTWARE. Die erste Musikproduktion »Chip-Meditation« erschien 1985, es folgte »Electronic Universe« ebenfalls 1985, »Past Present Future« (1987) und »Syn-Code« (1987). Die Titel sagen worum es geht: Es geht um Zukunft! Um die Entfaltung der elektronischen Fantasie, um Grenzüberschreitung zwischen Akustik und Elektronik, von analog und digital, um Aufbruch in unbekannte Räume.

Der Audio-Track »Voice Bit« auf der ersten Software-Produktion von 1985 hat schon damals eine SF-Poesie (von Horst Breiter gesprochen) mit einem elektronischen Soundteppich verknüpft. Dieser Text ist programmatisch zu sehen. Er steht für meine grundlegende Auffassung von Science Fiction: »Sphäre – denkbare Räume – Suche nach fremdem Leben – ewige Suche des Menschen nach seiner Herkunft, nach seiner Zukunft, nach seinem Ebenbild...«

*TH: Sehr auffällig waren damals auch eure Coverbilder...*

MW: Die Covergestaltung des kompletten »Software«-Projektes war vorausschauend als Sammlung der ersten komplexen Computergrafiken angelegt, die ab Mitte der 80er Jahre mit Kunstanspruch entstanden. Musiktitel wie »Frontiers of Chaos«, »Julias Dream« und »Self Similarity Life« thematisierten mit Anspielungen auf Chaos und Ordnung, die Julia-Mengen und das Prinzip der Selbstähnlichkeit in der Fraktaltheorie von Benoit B. Mandelbrot, die an der Bremer Universität von den Professoren Peitgen (Mathematiker) und Richter (Biologe) in Bilder umgesetzt wurden. Ich hatte damals die Aufgabe, diese Forschungsarbeit künstlerisch zu beraten und (wie schon gesagt) 1982 die erste Ausstellung mit dem Titel »Schönheit im Chaos« als Wanderausstellung des Goethe-Instituts auf den Weg zu bringen.

Der faszinierende Zoom der Forschergruppe in die selbstähnlichen Fraktale des sogenannten »Mandelbrot-Sets« offenbart eine fremde Welt bizarr-vegetativer Formen, die an elektrische Entladungen erinnern und die kein SF-Film hätte besser machen können.

*TH: Wie kam es dazu, internationale Computerkunst als Cover für Eure SOFTWARE-Tonträger zu nutzen?*

MW: Auch das ergab sich aus einer Mischung aus Zufall, Gelegenheit und Absicht. Es entstand ein Netz durch meine Kontakte zur Forschergruppe „Komplexe Dynamik“ an der Uni in Bremen, durch meinen Kontakt zu Digital Equipment Corporation in München, zu IBM in Stuttgart, zu Herbert W. Franke und zum Österreichischen Fernsehen ORF, dessen Intendant Dr. Leopoldseeder auch die ars electronica in Linz leitete, der mich bereits 1982 mit einem Kunstprojekt zum Festival beauftragte und für den ich 1988 das erste Buch über die ars electronica produziert habe.

So entstand aus Kontakten zum Thema Computer-Kunst ein Bild-Pool, aus dem ich mit freundlicher Unterstützung der Urheber neueste Grafik und Animation schöpfen konnte.

*TH: Wie sah die Rollenverteilung bei SOFTWARE aus: Wer war Ideengeber, wer Musiker?*

MW: Peter war der Musiker, der mit mir eine Symbiose eingegangen ist. Meine Aufgabe war es, als Produzent eine Projektidee (z.B. ein Thema) zu entwickeln, diese Idee zu beschreiben und mitzuteilen, die Atmosphäre durch eine Sammlung von elektronischen Sounds per Klangsynthese oder Soundsampling mit Verfremdung zu prägen, die Texte zu schreiben, beim Endmix mitzuarbeiten und die Ästhetik, also die Form und Erscheinung des Tonträgers zu gestalten. Bei so einer engen Zusammenarbeit verschmelzen die Schwerpunkte und wir haben uns darauf geeinigt, dass wir gemeinsam die Komponisten sind, Peter die Musik einspielt und ich das Werk produziere.

*TH: Welche Vision hast Du mit SOFTWARE verfolgt?*

MW: Mir ging es um die Erforschung der Möglichkeiten, neue akustische Atmosphären in neuen Klangräumen zu erzeugen, mit extremen stereophonen Verteilungen zu spielen und die Musik mit Bildern und Worten zu verbinden. Mir ging es um eine „Beauty of High-Tech“.

*TH: Wie stellte sich die Zusammenarbeit von Euch beiden dar, zumal Mergener und Du fast 500 Kilometer von einander entfernt gewohnt habt?*

MW: Wir haben telefoniert, ich habe meine Konzepte schriftlich per Post geschickt und wir haben uns mehrfach im Jahr in Welschbiling nach einer nächtlichen 5 Stundenfahrt im frühen Morgen in unserem Studio getroffen. Dann bin ich oft bis zu eine Woche lang dort geblieben.

*TH: Ihr hattet ein eigenes Studio?*

MW: Ja, das war notwendig, um in Ruhe experimentieren zu können. So eine Produktion konnte man nicht in einem gemieteten Studio machen, weil ein großer Teil der kreativen Arbeit in der Erfindung neuer Sounds und spannungsreicher Tonfolgen lag. Das kostet viel Zeit.

*TH: Und wie habt ihr das finanziert?*

MW: Ganz einfach ;-))) Ich habe damals allen Mut zum Risiko und all mein Geld zusammengenommen und wir haben die notwendige, jeweils neueste Technologie gekauft.

*TH: Wie habt ihr euer Studio organisiert?*

MW: Es gab eine ganze Menge klangerzeugender Synthesizer, Sequenzer und später Musik-Computer. Man braucht einen zentralen Computer wie den Atari zur Steuerung und dazu den Kompositions-Editor „C-Lab Notator“ und das Mini-Interface, um die Geräte über den Computer zu synchronisieren und die Musik auf den internen Speicher, die Diskette oder die Festplatte aufzuzeichnen.

Wir hatten ein „Allen-And-Heath“ 16 Kanal Mischpult, um die einzelnen Geräte in Bezug zu setzen und als Bandmaschine die „Tascam“ 8-Spur ½ Zoll mit DBX-Rauschunterdrückung, um in Mehrspurtechnik die einzelnen Musik-Spuren aufzunehmen. Am Ende einer Produktion mischt man über das Pult und verschiedene Effektgeräte wie Denoiser, Hall und Echo, Vocoder und Flanger die Spuren auf einen sogenannten „Senkel“ der auf unserer „Tandberg“ Stereo-Mastertape entstand. Von diesem „Mastertape“ haben wir dann im LP-Schnittstudio die Matrize gravieren lassen, die als Vorlage für die LP-Pressung notwendig war. Als sich die CD durchsetzte haben wir vom analogen „Senkel“ ein digitales PCM-Master in einem Spezialstudio kopieren lassen und dieses Master dem CD-Presswerk eingereicht.

*TH: Was für Equipment hattet ihr in der Zeit von 1982-1998 im Einsatz?*

MW: Wir hatten unter anderem Geräte wie Korg Delta, Korg M1, Crumar Stringperformer (für Flächenounds), Yamaha TX 816 Soundmodul, Korg SQ 10 (Analogsequenzer), Emulator II+ Sampler mit großem Soundarchiv, MiniMoog, Micromoog, Korg MS10 (analog Sequenzing), Korg MS 20 (Solostimmen), Korg MS 50 Korg VC 10 (Vocoder), Roland JX 3p, Roland S750 Sampler, Roland TR-808 Drumcomputer, Yamaha dx 15 Drumcomputer, MFB Drumcomputer, MFB Digitalsequenzer, Sequential Sixtrak, Sequential Modell 64 (Sequenzer), Sequenzer QX7 um nur einige zu nennen. Dazu brauchte man natürlich noch möglichst gute Mikrophone und ein wachsendes Archiv mit Klängen, die damals auf Disketten gespeichert wurden – Du wirst dich erinnern.



*TH: SOFTWARE hat von Anfang an Deine Lyrik mit Eurer Musik verbunden. Um was für Texte hat es sich gehandelt und wie sind diese Texte entstanden?*

MW: Die erste Produktion war, wie schon gesagt, das Gedicht „Zielposition erreicht...“. Es ist die Basis für „DEA ALBA“.

1985 schufen wir eine Auftragskomposition für den Südwestfunk. Unter dem Titel „LIT und BIT“ entstand die Performance „Gesang der Elektronen“, ein bis heute noch nicht veröffentlichtes Werk, bei dem die Schauspielerin Tirzah Haase den Text „Galaxy-Cygnus-A“ rezitiert, der auf der ars electronica aufgeführt wurde und in der Phantastischen Bibliothek bei Suhrkamp als Text erschienen ist. „LIT und BIT“ wurde im Kulturzentrum Igel in Trier aufgeführt und vom SWF zwei mal im November 1985 gesendet.

1986 entstand der Titel „Syn-Code-Sunset“ mit einer Gedicht-Rezitation der New Yorker Schauspielerin Pamela Lambert in englischer Sprache. Der Song erschien 1987 auf LP und auf CD und wurde mit Bildprojektionen u.a. im Kreativen Haus Worpswede und im Planetarium Stuttgart (1989) aufgeführt.

Ebenfalls 1985 entstand der Titel „Voice-Bit“, er basiert auf einer SF-Poesie, die vom Worpsweder Schauspieler und Rezitator Horst Breiter gesprochen wurde und erschien 1985 auf der LP und CD „Chip-Meditation“.

1998 entstand die Komposition „Crisanthemum-Beauty“, hier rezitiert nochmals Pamela Lambert ein englisches Poem, der Song erschien auf der SOFTWARE-CD „Fire-Works“.

*TH: Seid Ihr Eurer Zeit voraus gewesen?*

MW: Was war typisch? Wir haben eigene Sounds entwickelt, für unser Projekt typische Atmosphären erzeugt und in extremer Weise mit der Verschiebung von Stereosignalen und mit Hallräumen experimentiert. Einzigartig ist bei SOFTWARE sicher die Covergestaltung, die namhafte Werke der frühen Computerkunst zeigt und einzigartig war damals sicherlich das Konzept „High-Tech meets Soft-Touch“.

*TH: Hattet ihr mal die Möglichkeit, im Funk oder im Fernsehen Euer Gesamtkonzept vorzustellen?*

MW: Am 8. August 1988 stellte die Kultur-Sendung „Nachtexpress“ bei TV-Tele 5 in München unser Projekt vor. Der Moderator Daniel Kovac sprach mit uns ausführlich über das Verhältnis von Kunst, Technologie, Gesellschaft und die Musik von Software. Eigens für diesen Anlass wurde der Musik-Clip „Island Sunrise“ mit Computeranimation von Herbert W. Franke produziert.

*TH: Wer oder was war SOFTWARE, im Rückblick gesehen:*

*a) Eine mit elektronischer Musik experimentierende Musikformation der 1980/90er Jahre, die mehr als 20 Alben veröffentlicht hat und mit über einer Million Titel-Veröffentlichungen weltweit präsent war oder*

*b) das SF-Konzept für eine digitale Ästhetik der Zukunft oder*

*c) ein multimediales Kunstkonzept?*

MW: Für Peter ging es im Schwerpunkt um Musik und für mich war SOFTWARE als Projekt ein visionäres Kunstkonzept mit der Vernetzung von Klang, Bild und Wort.

*TH: Welchen Stellenwert in der Kategorie „Elektronische Musik made in Germany“ hat SOFTWARE zwischen den auch international populären und immer wieder als einflussreiche Ideengeber genannten Vorreitern Kraftwerk, Tangerine Dream & Co. gehabt?*

MW: Hinter uns stand kein Konzern wie die WEA, die Metronome oder Sony mit den gewaltigen finanziellen Ressourcen, besten Kontakten und internationalen Netzwerken. Wir haben nicht auf Live-Auftritte gesetzt, sondern ziemlich still aber dafür ohne Stress gearbeitet. Unter diesen Bedingungen waren wir immer zufrieden mit unserem Erfolg – aber natürlich konnte und kann es immer (!) noch etwas mehr sein ;-)))

*TH: Und wie steht SOFTWARE im internationalen Kontext, also im Vergleich zu Künstlern wie Jean Michel Jarre oder Kitaro, da?*

MW: Unsere Musik ist weniger kommerziell angelegt, da werden meine SOFTWARE-Partner Peter Mergener, Steven Toeteberg, Klaus Stettner und Klaus Schulze sicherlich zustimmen. Ich hatte einige Gespräche damals mit dem Musikmanagement großer Firmen. Aber die Verträge und Rahmenbedingungen hätten uns in eine Maschinerie der Verpflichtungen gezogen, aus der es kaum noch ein Entrinnen gibt. Mit solchen Verträgen

wird man Teil einer gnadenlosen Kommerzialisierung. Was Erfolg bringt muss wiederholt werden. Es hat wenig mit Kreativität oder Innovation zu tun, wenn es primär um Verkäufe und Image geht. Wir sind klein geblieben und hatten unsere Freiheit.

*TH: Welche musikalischen Hauptwerke hat SOFTWARE geschaffen und was macht diese Werke für Dich persönlich bis heute besonders?*

MW: Für mich stehen die vier großen Themenwerke „Electronic-Universe“ von 1985, „Syn-Code“ von 1987, „Heaven to Hell“ von 1995 und „Fire-Works“ von 1998 im Vordergrund. Als konsistentes Gesamtwerk schätze ich am meisten die Produktion „Heaven to Hell“. Die besten Einzeltitel finde ich auf „Fire-Works“. Wenn ich nur eine einzige Produktion auf eine einsame Insel mitnehmen dürfte, dann wäre das ohne Zögern „Heaven to Hell“. Dieses „Requiem für analoge Seelen“ haben wir erstmals nachts in der romanischen Pfarrkirche im Eifelort Welschbillig aufgeführt, das war ein unvergessliches Erlebnis.

*TH: Gibt es SOFTWARE heute noch? Wenn ja, in welcher Form?*

MW: Im Jahr 1998 ist mit „Fire-Works“ die letzte Produktion des SOFTWARE-Teams Mergener/Weisser erschienen. Das war ein guter Abschluss für dieses Projekt.

*TH: Welche Rolle spielte der deutsche E-Musiker Klaus Schulze bei dem SOFTWARE-Projekt? Wie kamst Du mit Schulze zusammen und was ergab sich daraus?*

MW: Ich kam mit Klaus schon sehr früh, nämlich im Jahr 1980 zusammen, als ich im Auftrag der Metronome-Music GmbH in Hamburg ein künstlerisches Erscheinungsbild für den Elektronik-Musiker Klaus Schule entwerfen sollte. Wir hatten ein langes Gespräch, in dessen Folge mir Klaus anbot, das ArtWork für sein gerade gegründetes Label „IC“ zu entwerfen. So entstand das prägnante LP-Styling von großem Foto und mittelachsiger Kombination von Titeltext und IC-Logo. Von da an arbeiteten wir zusammen.

*TH: IC ist ja durch die Gruppe IDEAL bekannt geworden, die die Neue Deutsche Welle begründet hat. Aber IDEAL war keine Elektronik-Formation. Weißt du eigentlich, wie es zu dieser Veröffentlichung kam?*

MW: IDEAL war eine Berliner Band und in Berlin wohnte auch K.D. Müller, der Manager von Klaus. Eigentlich sollte IC mit dem programmatischen Namen „Innovative Communication“ ein Label für musikalische Kreativität mit Schwerpunkt auf Elektronik sein. Deshalb erschienen auch die WAHNFRIED Produktionen (hinter denen Klaus stand) auf IC. Aber IDEAL war so kreativ, dass IC dieses Album mit der WEA als Vertrieb herausgab - und es wurde ein großer Erfolg, der das Label beflügelte und ihm eine gute finanzielle Basis für kommende Experimente gab.

*TH: Und wie bist Du bei IC in die Position des Creative Directors und später zum Mitinhaber gekommen?*

MW: Lass mich vorab in paar Worte zur Entwicklung von IC sagen. Das Label startete im Jahr 1979 mit der Wahnfried-Produktion „Time Actor“, hinter der Klaus Schulze stand. Der Italienische Musiker Baffo Banfi war mit „La Dolce Vita“ im gleichen Jahr der erste Fremdkünstler auf IC.

Die ersten IC-Produktionen wurden über die WEA vertrieben, dann erfolgte, ab der Robert Schröder LP „Floating Music“ im Jahr 1980 ein Kooperationsvertrag mit DA-Music in Diepholz. Ich entwickelte zu dieser Zeit das für IC typische ArtWork. Aus gesundheitlichen Gründen gab Klaus Schulze die Leitung von IC im Jahr 1983 an Mark Sakautzky ab, der zu dieser Zeit das IC-Management in Australien leitete. Mark zog nach Deutschland um und führte IC vom Stammhaus „Gasthof zum goldenen Löwen“ in Winsen.

Unter Mark erschien 1984 unsere erste LP „Beam-Scape“ und 1985 begann mit der LP „Chip-Meditation“ die Ära von SOFTWARE. Im Jahr 1986 wurde IC als Personengesellschaft IC/DigItMusic GmbH Mark Sakautzky geführt. Als Finanzier war der Hamburger Unternehmer Manfred Achtenhagen (Inhaber von Goovi) beteiligt und ich übernahm die Funktion des Creative Directors. Je nach Bedarf arbeiteten wir mit Freelancern zusammen. Die Produktion aller Tonträger übernahm die Pallas in Diepholz und den Vertrieb wickelte da-music ebenfalls in Diepholz ab. Durch diesen optimalen Service konnten wir sehr konzentriert auf ganz kurzen Wegen arbeiten.

*TH: Wie war die Arbeit intern unter euch verteilt?*

MW: Während Mark die allgemeine Verwaltung, die Künstlerbetreuung und das immer wichtiger werdende internationale Lizenzgeschäft übernahm konzentrierte ich mich auf neues ArtWork, Künstler-Profile und strategische Allianzen mit Markenfirmen, um neue Vertriebswege für die Musik des Labels zu erschließen.

*TH: Hast Du voraussehen können, dass du vom Musikproduzenten über den Labeldesigner zum Mitinhaber werden würdest?*

MW: Es gibt eine interessante Anmerkung zur Antizipation meines Werdegangs bei IC: Im SF-Roman Syn-Code-7 von 1982 habe ich das Label IC beschrieben, es wurde Teil meines Romans. Damit ist, kurioser Weise, meine spätere Position in dieser Company vorweggenommen.

*TH: IC war bekannt für damals außergewöhnliche Kooperationen.*

MW: Neben der speziellen Musik zwischen HighTech und SoftTouch erfüllten wir von IC unseren Namen „Innovative Communication“ mit Leben. Durch Kooperationen mit der NASA, mit Mission Electronic, Klassik Radio, MB Quart, STEREO, DHL, dem Camel Shop, THOMSON, BOSE, NOKIA, der DLR und Welthotels wie The Regent, Hyatt Regency, Grand Hyatt, Four Seasons Hotels, Club Med, Robinson Club, Club Aldiana sowie mit Airlines wie Cathay Pacific, Cabo Verde Airlines, LAN Chile schufen wir neben dem klassischen Handel ganz neue Absatzmöglichkeiten für unsere spezielle Musik.

*TH: Ohne in organisatorische Details abschweifen zu wollen so interessiert es mich doch, wie es mit IC weiter ging?*

MW: Im Jahr 1990 wurde die Millionen-Umsatzgrenze überschritten. Mark und ich gründeten im Dezember 1990 die IC/DigItMusic GmbH mit Sitz in Hamburg als gleichberechtigte Teilhaber.

1992 erschien der erste Promotions-Sampler „It's Time for IC“ mit einem 20-seitigem Booklet und speziellen Stereo-Messsignalen aus dem Labor der Fachzeitschrift STEREO und ab 1994 entwickelte IC/DigItMusic weitere Labels für naheliegende Musik-Genres: „J.U.I.C.E.“ stand ab 1994 für Techno-Ambient und „BrainFoodMusic“ war ab 1996 das erstes Label in Deutschland, das ausdrücklich NewAge, Wellness-Music herausgab.

Im Jahr 1994 verkaufte Mark seine Anteile an die Pallas Gruppe und ich folgte ihm im Jahr 2002 mit gleicher Entscheidung, nachdem ich mich bereits 2000 entschlossen hatte, wieder an meine Wurzeln, also zur Kunst zurückzukehren.

*TH: Was hat euch bewogen, das Label aufzugeben?*

MW: Die Technik hat uns eingeholt. CD-Kopierer wurden immer billiger und unsere Sammler kauften eine CD und verschenkten und tauschten die Kopien mit Freunden. Unser Absatz sank. Mark bekam in dieser Phase ein interessantes Angebot, einen ganz neuen Lebensweg zu gehen und nahm diese Chance an. Ich blieb noch bei IC.

Dann entwickelte sich das Internet immer weiter und mir wurde bewusst, dass die Zukunft des Tonträgers CD sehr begrenzt war. Die analoge Mechanik der LP und MC war am Ende, die Mischung von Mechanik und Elektronik der CD lief aus und die Zukunft der digitalen Elektronik im MP3-Format als Datei, als Stream und als USB-Stick stand vor uns. Die Musikdatei hatte sich von mechanischen Träger gelöst und die Musik wurde durch die einfache Kopie für jeden kostenfrei verfügbar.

*TH: Existiert das Label IC auch heute noch?*

MW: Mark und ich hatten beide an die Pallas-Gruppe in Diepholz verkauft und die Tochterfirma da-music übernahm die Rechte der Verwertung unserer Künstlerverträge und unserer Produkte. In den Jahren 2007 und 2008 gab das Label IC jeweils zwei Compilations meiner Formationen SOFTWARE und G.E.N.E. heraus, ebenso erschienen einzelne Produkte anderer Künstler. Unter [www.da-music.de](http://www.da-music.de) kann man heute noch IC-CDs bestellen und bei ebay lassen sich vereinzelt CDs und sogar noch LPs finden.

Bei YouTube gab es hunderte von IC-Titeln, die weltweit von allen möglichen Liebhabern der Musik ohne Autorisierung eingestellt wurden. Wer sich dabei nicht durch einen kreativen Film Mühe gemacht hat, den haben wir löschen lassen. Eine kleine Sammlung dieser schönsten Filme von SOFTWARE und G.E.N.E. habe ich gerade als Sammlung zusammengefasst und über QR-Codes erschlossen.

*TH: Zurück zu SOFTWARE. Konzerte sind für Musiker normalerweise der Kern der Kommunikation. Dort kommt der Interpret mit seinem Publikum in Kontakt, erfährt direkte Reaktionen und Emotionen, wogegen der Tonträger nur die Musik enthält. Was hat „Live“ für Euch bedeutet und wie kam SOFTWARE zum ersten Auftritt?*

MW: Das erste Konzert haben wir am 7.11.1985 im Kulturzentrum IGEL in Trier gegeben, es wurde live gesendet. Das war eine Auftragsarbeit des Südwestfunks, bei der wir unter dem Titel „LIT und BIT“ eine Poesie von mir mit elektronischen Klängen unterlegt haben. Die junge Schauspielerin Tirzah Haase hat den Text rezitiert. Die Zweitsendung erfolgte am 20.10.1985 auf SWF 2.

Von Tirzah Haase habe ich übrigens im Jahr 2014 poetische Texte im Bremer Tonstudio „7-Rays“ rezitieren lassen, die im HybridBuch „Im Sog des Strudels der Worte“ von QR gelinkt werden.

Im Jahr 1988 wurden wir zu zwei Konzerten eingeladen. Im März führten wir in der Aula der Musikhochschule Köln den Titel „Digital Dance“ auf, der von Winfried Trenkler moderiert und vom WDR1 in der Reihe „Nachtmusik“ gesendet wurde und im September folgte in der „Alten Eisengießerei“ in St. Pauli/Hamburg im Rahmen des Ersten St.Pauli Kultur Festivals das Live-Konzert "Electronic Univers - The Ultimate Digital Adventure ".

*TH: Wie seid Ihr in der Folgezeit mit Live-Auftritten umgegangen?*

MW: Ich habe Live den Mastermix gemacht und muss sagen, dass man von der Atmosphäre im Raum berauscht wird. So kann ich sehr gut nachvollziehen, was viele Musiker antreibt, live vor Publikum zu spielen. Trotz der intensiven Gefühle war mein Interesse an solchen Auftritten jedoch gedämpft, weil ich lieber in Ruhe produziere statt in Hektik zu performen.

*TH: Habt Ihr nur in Deutschland gearbeitet oder habt ihr auch im Ausland gastiert?*

MW: Live-Auftritte haben wir auf Deutschland beschränkt. Für das Ausland sind wir als Künstler eines kleinen Labels nicht bekannt genug gewesen, um genügend Konzert-Besucher zu erreichen. Wir hatten unsere Fans und konnten diese durch Reisen zu Rundfunksendern in Montreal, New York, Los Angeles, Paris und Tel Aviv erreichen. Insoweit haben bei unseren neuen Alben die Interviews und die Präsentationen über den Funk gewirkt.

Bei diesen Auslandsreisen nach Frankreich, Israel, Japan, die USA und Kanada haben wir in der Kombination von Künstlergruppe und Labelmanagement auch interessante Lizenzpartner getroffen und natürlich die Gelegenheit genutzt, um uns von den Atmosphären der Länder und deren Metropolen für neue Musik inspirieren zu lassen.

Damals habe ich mit dem Kunstprojekt „AroundTheWorld“ begonnen und dabei für IC-Cover Fotomotive gesammelt und für eigene Projekte authentische Klänge mit dem Sony-Digital-Recorder aufgenommen. Auf diese Weise wurde der Grundstein von umfangreichen Bild- und Klangarchiven gelegt, aus denen ich heute noch für die Werkserie „CompressedWorld“ schöpfe.

*TH: Ihr wurdet zu einigen Talk-Shows im deutschen Fernsehen eingeladen und habt bei dieser Gelegenheit auch live gespielt. Wie waren die Reaktionen des Publikums vor Ort?*

MW: Es gab zahlreiche Interviews, weil unsere Musik damals noch ungewöhnlich war. Die Diskussion betraf immer die provokante Frage, ob denn eine Maschine wie ein Computer überhaupt Musik machen kann. Es ging um Gefühl versus Technik, wobei übersehen wurde, dass der Computer und das Schallsystem letztlich Geräte und Instrumente sind, mit denen man selbstverständlich Klangfarben, Harmonien, Melodien und Effekte erzeugen kann, die die Luft in Bewegung setzen und als Schall das Ohr der Menschen erreichen und dabei Gefühle auslösen.

1987 waren wir zu Gast in der „ChatterBox“ von Wolfgang Hagen bei Radio Bremen, 1988 hatten wir einen Auftritt im SWF Fernsehen "Guten Abend aus Mainz" und bei Radio Bremen in der TV-Sendung „Buten&Binnen“ bei Christian Berg, um nur die ersten zu nennen.

*TH: Gab es sonst noch Auftritte mit eurer Musik?*

MW: Wir waren wohl die Ersten, die 1988 und 1989 in der Kuppel des Planetariums Bochum mit E-Musik unter dem Titel "Syn-Phonie für Computermusik und Sternenlicht" in Kombination mit einer eigenen Dia-Projektion aufgetreten sind und die 1989 im Planetarium Stuttgart eine All-Sky-Projektion unter dem Titel "Syn-Code" Musik zu fraktalen Bildern inszeniert haben.



*TH: Ich las im Internet, dass Du vor einigen Jahren im Mediendom in Kiel ein Software-Projekt realisiert hast?*

MW: Ja – das war eine überaus interessante Arbeit, weil ich die Idee einer solchen „Kuppelprojektion“ bereits 1982 in meinem ersten SF-Roman beschrieben und auf der ars electronica im gleichen Jahr unter dem Titel „Galaxy Cygnus-A“ als MusikBild-Produktion realisiert hatte. Aber Die Fachhochschule Kile bot mit seinem Mediendom ganz neuen Möglichkeiten, diese Idee in ein reales Erlebnis umsetzen zu können.

*TH: Was war hier neu und anders?*

MW: Der Mediendom auf dem Campus der Fachhochschule in Kiel arbeitet nicht mit projizierten Einzelbildern, die zu einem 360-Grad Raumerlebnis des All-Sky zusammengesetzt werden sondern er arbeitet mit computerberechneten Filmen, die Beamer in die Kuppel strahlen. Auf diese Weise ist eine verblüffende Dreidimensionalität möglich.

Der Hintergrund: Auf dem Campus in Kiel wurde auf Initiative des Kanzlers Klaus-Michael Heinze ein alter Luftschutzbunker zu einem Kulturort umgebaut. In der Galerie vom Bunker-D wurde im September 2012 meine Ausstellung „ich:meiner:mir:mich“ über analoge und digitale Identitäten eröffnet. Parallel dazu wurde aus den Bild- und Klangwelten dieser Ausstellung ein eigenes Werk für den Mediendom geschaffen. Grundlage für die drei Teile von „Syn-Code-360“, an dem die Sprecher Pamela Lambert und Peter Kaempfe sowie der Programmierer Ralph Heinsohn mitgewirkt haben, war Musik von SOFTWARE.

*TH: Du hast aber schon immer eine Vorliebe für Experimente und Vernetzungen mit der Software-Musik gehabt. Ich erinnere mich: Es gab früher Hologramm-Cover, Computergrafik-Picture-Discs und einmal fand gar ein original Computer-Chip Verwendung.*

MW: Experimente sind wichtig, um zu neuen Aussagen über die Ästhetik der Zukunft zu kommen. In den 1980er und 90er Jahren hat IC mehrere exklusiv-limitierte Editionen von SOFTWARE für Sammler herausgegeben. Das war 1988 das Prägehologramm "3-Colour-Shell" von Light-Impression-Ltd/London auf der CD "Electronic Universe II" und im gleichen Jahr die Picture-Disc-LP "Digital Dance" mit Computergrafik von MAPART im Schuber zusammen mit einer SF-Story von Herbert W. Franke. Das war 1989 ein Präge-

Hologramm von Detlev Abendroth auf dem Cover der CD "Chip Meditation II" und 1994 die Gold-CD "Ten Years" mit einem Original-Chip aus dem Weltraumprogramm der NASA.

*TH: Mit SOFTWARE bist Du auch Kooperationen mit anderen Künstlern in unterschiedlichen Bereichen eingegangen. Welche waren das?*

MW: Unsere Musik habe ich als Emotionsträger in verschiedenen Projekten eingesetzt. 1987 gab es eine Tanzperformance der Choreografin und Tänzerin Marie-Luise Schnettler nach meinem Konzept über "Realität als Simulation der Simulation" in der Kommunalen Galerie Bremen. Und im gleichen Jahr habe ich zusammen mit dem Dokumenta-Künstler Klaus Geldmacher das sensorgesteuerte Licht-Klang-Objekt "Night-Light" entwickelt, das erstmals im März 1987 auf der CeBit/Hannover ausgestellt und danach in die Wanderausstellung "artware" aufgenommen wurde. In das Objekt integriert war eine sensorgesteuerte Beschallung durch "Software"-Musik.

Solche Experimente interessieren mich bis heute. Erst im vergangenen Jahr wurde in der Galerie-Mitte in Bremen eine Ausstellung mit meiner Kollegin Gertrud Schleising unter dem Titel „Neuronen::Gewitter – Über die unstillbare Sehnsucht aller Wesen, in ihrer Welt doch einzig und geliebt zu sein“ eröffnet. Auch hier spielt Musik von SOFTWARE eine große Rolle. In diesem Fall gelangt man zu den Klang-Kompositionen mit dem Smartphone und einer QR-App über gestaltete QR-Codes.

*TH: Noch einmal zurück zum SOFTWARE-Projekt. Wie ging es damals weiter mit dem Team Mergener/Weisser?*

MW: Peter und ich wollten nach vielen Produktionen Anfang der 1990er Jahre auch andere Wege gehen. Mir lag sehr daran, immer wieder Neues in neuen Kooperationen zu probieren und Peter wollte unter seinem Namen eigene Produktionen mit Titeln wie „Creatures (1991), „Passage in Time“ (1991) und „Take Off“ (1992) auf dem Label Cue-Records herausgeben.

*TH: Was für eigene Software-Projekte hast Du gemacht?*

MW: Im Jahr 1990 produzierte ich „Fragrance“ in Zusammenarbeit mit Klaus Schulze und Georg Stettner. Der Hintergrund: Als ich von Helmut Weyh, dem Leiter des Kreativen Hauses in Worpswede (ein kreatives Management Trainingszentrum) eingeladen wurde, das

Werk „SynCode“ vor einer Gruppe von Designern aufzuführen, traf ich die Hamburger Modeschöpferin Jil Sander. Die Gespräche mit ihr hatten mich inspiriert, Musiken nach Parfums zu entwerfen. „Woman Pure“ (ein Jil Sander Parfum) aber auch Calèche, Shalimar, Cloé und andere wurden vom Duft zum Klang. Für diese Produktion hatte ich rund 30 Parfums gekauft und in Abständen immer wieder gerochen und die in der Phantasie entstehenden Bilder und Klänge in Stichworten festgehalten. Bestimmte Parfums erzeugten immer ähnliche Bilder, die habe ich ausgewählt, in Beschreibungen verdichtet und meinen Projektpartnern vermittelt, welchen Charakter die Musiken haben sollten. 8 Düfte wurden auf diese Weise zu Musiktiteln, abschließend eingespielt von Georg Stettner und gemixt von Klaus Schulze in dessen Moldau-Studio in Winsen.

1991 erschien das Projekt „Modesty Blaze“ zu dem ich mit neuen Formen von Poesie auch in englischer Sprache experimentiert habe. Stichworte des Textes wie „Erotic Strength“, „Virgin Grounds“ „Face to Face“ ergaben die Song-Titel. Auch hier habe ich den Klang-Charakter beschrieben, die Sounds ausgewählt und das Projekt mit Billi Byte (alias Steven Toeteberg) und der New Yorker Sängerin Fran White umgesetzt.

Aber die meiner Meinung nach stärksten Produktionen „Heaven-to-Hell“ (1995) und „Fire-Works“ (1998) entstanden wieder in Zusammenarbeit mit Peter Mergener.

*TH: Mitte der 1990er Jahre erschienen Remixe von SOFTWARE-Produktionen. Sind sie erfolgreich gewesen, denn in Zeiten von Techno, House & Co. sollte dergleichen doch angesagt sein und auch die Diskotheken erobern?*

MW: Ja, es war die Zeit der DJs, die Musik-Collagen zusammenstellten. nUmixxx (alias Ralf Pauli) mixte 1994 „Software-As-Hardware“ und x-static (alias Chris Eitner und Ole Sander) mixten 1995 den „Software-System-Crash“.

*TH: Ist die SOFTWARE-Collection auf den Tonträgern LP, MC und CD eigentlich für die Nachwelt in kompletter Form archiviert? Diese Sammlung ist schließlich nicht nur ein Dokument der elektronischen Musik, sondern durch die Covergestaltung mit Computergrafik international bekannter Künstler auch ein frühes Dokument der Computerkunst.*

MW: Die Kunsthalle Bremen hat im Jahr 2001 eine Sammlung von Computer-Kunst von mir übernommen, darunter befindet sich auch ein Satz aller SOFTWARE-Produktionen auf

CD. Weiterhin übernahm das ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie im Jahr 2006 einen großen Teil meines künstlerischen Gesamtwerks. Auch hier gibt es einen kompletten Satz aller SOFTWARE-Tonträger. Abgesehen davon findet man natürlich viele Produktionen zumeist auf CD im Internet über eBay und Amazon.

*TH: Ob Science-Fiction-Literatur oder SOFTWARE-Computermusik oder zeitgenössische Medienkunst – alle Bereiche von Bild und Klang und Wort haben mit der Verbindung von Kunst und Wissenschaft und neuen Technologien zu tun. Woher kommt dieses ausgeprägte Interesse für technische Innovation bei Dir – hast Du darüber schon einmal nachgedacht?*

MW: Wenn man der eigenen Geschichte nachgeht, dann stößt man auf viele einzelne Fakten, die sich zum Teil in Zusammenhänge bringen lassen. Die Ergebnisse können Aufschlüsse über das Entstehen und die Konsistenz der eigenen Identität geben, sie können aber auch zur allgemeinen Klärung von Begriffen wie Kreativität, Lebensgestaltung, Motivation, Neugier und Interesse beitragen.

*TH: Bist Du Deiner Identität im Verlauf Deines Lebens näher gekommen?*

MW: Identität ist für mich kein fester Zustand sondern eine schillernde Bewegung ständiger Veränderung. Jedes Lebewesen passt sich Veränderungen in seinem Umfeld an. Werden Kräfte zu stark muss ich auf sie reagieren um angemessen überleben zu können. Interessant ist die Frage nach dem Kern, der bleibt, wenn sich Vieles an mir ändert. Ist es mein Aussehen, mein Styling, mein Charakter, meine Werte, meine Interessen? Gern prüfe ich meinen Zustand, indem ich mir Fragen stelle und diese beantworte.

*TH: Was sind das für Fragen?*

MW: Was mache ich im Moment? Was würde ich gerne machen? Wie begründen sich meine Abneigungen, Interessen und das Engagement für bestimmte Themen? Wie kann ich mich in Kenntnis meiner Stärken und Schwächen verändern und stark machen, um möglichst erfüllt und glücklich zu sein? Wie nehme ich Anforderungen auf und wie stärke ich meine Motivation. Wie bewältige ich Krisen und wo liegt meine Zufriedenheit? Ist diese Zufriedenheit oberflächlich oder wahrhaftig?

*TH: Suchst du nach den Antworten in der Vergangenheit oder in der Gegenwart?*

MW: Ich betrachte keine starre Zeitachse sondern schaue mich in einer Bewegung um. Die Experimente mit Tiefenhypnose, die ich vor einigen Jahren eingegangen bin, um Erinnerungen aus meiner Kindheit und Jugend rückzugewinnen und um Bruchstücke von Erinnerungen zu schärferen Bildern zusammensetzen hatten Erfolg. So bin ich durch Erinnerung auf viele kleine Erlebnisse gestoßen, die sich als Mosaik zu einem Bild zusammensetzen und mir heute erklären, wie ich geprägt wurde und was mich morgen interessiert.

*TH: Kannst Du anhand von Erinnerungen erklären, wie es zu Deinem Interesse an der Zukunft, an Science Fiction, an neuen Technologien kommt?*

MW: Es gibt Hinweise, die mir Erklärungen anbieten. Ein gut nachvollziehbares Beispiel habe ich schon einmal geschildert und kann es hier wiederholen: Im Alter von 10 begegnete ich erstmals dem Comic-Serienheft, das plakative Bildfolgen mit kurzen Texten kombiniert. Sigurd, der ritterliche Held, führte mich in die Vergangenheit des Mittelalters und Nic, der Weltraumfahrer, führte mich in eine phantastische Zukunft voller Abenteuer mit außerirdischem Leben.

Erzählt werden einfache Geschichten in denen ein Held erfolgreich gegen das Böse kämpft. Der männliche Held rettet eine schöne Frau vor dem grässlichen Drachen oder einem grauenerregenden Dämonen. Der Held tut Gutes, hat Erfolg und wird belohnt und verehrt. Er vertritt damit alle Werte, die man über die Erziehung internalisiert hat. Und er bietet die Möglichkeit der Identifikation. Über das Ansehen und Lesen dieser Geschichten finde ich mich wieder, entsteige meiner kindlichen Ohnmacht und werde zum weltgestaltenden Übervater.

Die starke Wirkung speziell dieser Comic Piccolohefte von Nic dem Weltraumfahrer lag für mich in der Verbindung von stichworthaften Beschreibungen mit bunten Zeichnungen. Beide Medien waren sehr unscharf in ihrer Information. Auf diese Weise gewann meine Fantasie einen großen, freien Raum.

Nic war ein Pionier des Weltalls, er bestand in fernen Welten Gefahren bestand, für alle Probleme eine Antwort hatte und in seiner Omnipotenz alle Überraschungen und Gefahren

souverän meisterte. Er hatte keine Angst vor dem Neuen, dem Anderen, dem Fremden oder dem Mächtigen.

Faszinierend war für mich, wie der Comic-Held auf das Fremde in Respekt und Toleranz reagierte; heute würde man sagen, wie „cool“ er war. In dieser Comicserie finde ich bis heute meine Interessen für das Fremde, das Technische, das Erfinden, Optimieren und Problemlösen.

*TH: Du hast große Erfahrung mit verschiedenen Medien und bei zahlreichen Projekten gesammelt. Vieles macht dabei den Eindruck der Erforschung neuer Felder. Zur Forschung gehört die Lehre, in der man die gesammelten Erkenntnisse an andere weitergibt. Hast Du mal an eine Laufbahn z.B. in einer Kunsthochschule oder an einer Universität nachgedacht?*

MW: Die Lehre hat mich immer schon deshalb interessiert, weil man in so einer Situation selber gefordert ist, über das, was man macht nachzudenken. Schon im Alter von 23 Jahren habe ich an der Volkshochschule in Bonn über viele Jahre einen Kurs über „Serielle Grafik“ geleitet und mit den Teilnehmern an neuen Drucktechniken experimentiert. In den 70er Jahren war ich künstlerischer Leiter am Kunstforum in Bonn und habe Stadtplanung als Spiel mit Kindern angeboten. Nach meinem Umzug nach Bremen hatte ich einen Lehrauftrag an der Uni Bremen und an der Kunsthochschule in Braunschweig über „Kunst im öffentlichen Raum“, es folgte eine Gastprofessur an der Hochschule für Künste in Bremen zu experimenteller Fotografie und Computerkunst. Später war ich an der Universität Bremen und an der Hochschule Bremen und 2014 war mein letztes Seminar im Fachbereich Kunst an der Universität Erfurt zur Frage, wie Kunstprojekte entstehen.

*TH: Aber Du hast Dich nie um eine feste Stelle in der Lehre beworben?*

MW: Nein! Ich habe die Lehre für mich immer als Herausforderung gesehen, wollte aber nicht in die Routine und damit in die Wiederholung kommen. Deshalb habe ich entsprechende Angebote nicht angenommen.

*TH: Was bedeutet es Dir, mit Kunst umzugehen und selber Kunst zu schaffen? Hast Du Dich über Kunst definiert?*

MW: Ich kann sagen JA! Kunst machen ist für mich eine spezielle Form nicht nur des Handelns sondern des Lebens. Wenn man Kunst nicht als das Herstellen von bunten Bildern versteht, die man möglichst gut als Produkt verkaufen will, dann kann Kunst eine wahrhaftige Ambition werden.

*TH: Wer im Internet Deine Laufbahn verfolgt, dem fällt auf, dass Du Dein Arbeitsfeld immer in Zeitabschnitten verschoben hast. Zuerst gab es ein Praktikum in einem chemischen Forschungslabor. Danach das Studium der Bildenden Kunst, anschließend das Studium von Kunstgeschichte, Soziologie und Kommunikationswissenschaft. Später hast Du Archive aufgebaut, Fachbücher und Artikel zur Ästhetik der Alltagswelt geschrieben, dann kam die freie Literatur mit Romanen und Gedichten hinzu, anschließend die Produktion von computerakustischer Musik, gefolgt vom Management eines Musiklabels sowie der radikalen Rückkehr zu deinen Wurzeln – die Kunst mit neuen Medien. War dieses „Medienhopping“ geplant oder alles Zufall?*

MW: Zufall mischt sich mit Absicht. Planung braucht auch immer das Glück, am passenden Ort zur passenden Zeit auf den notwendigen Nährboden zu fallen. In diesem Spannungsbogen lebt jede Kreativität. Es gibt unzählige Anregungen und Optionen im Leben. Man muss sie erkennen und den Mut haben, Risiken einzugehen und Entscheidungen zu treffen. Leben ist Auswahl!

Eigentlich wollte ich freier Forscher in der Chemie werden. Ich wollte dem Arcanum, dem Geheimnis der Veredlung nachgehen. Aber die Erfahrungen in einem Forschungslabor der Chemie haben mir gezeigt, das 99% der Arbeit reine Routine sind – schließlich will mein Arbeitgeber Geld mit meiner Arbeit verdienen ;-))))

Dann hat der enge Kontakt zu einem Schulfreund die Möglichkeit ergeben, eine Aufnahmeprüfung an den Kölner Werkkunstschulen zu machen. Davon wussten meine Eltern nichts und fielen aus allen Wolken, als ich mich entschied, Kunst zu studieren. Nicht etwa, weil ich ein brillanter Zeichner oder Maler war, sondern weil die Kunst mir der Ort maximal möglicher Entwicklung zu sein schien. Ich wollte die Welt entdecken und gestalten. Das war in den 1980er Jahren, die Zeit der APO, die Zeit der Kulturkritik, also wollte auch ich mich emanzipieren, vom ständigen Druck befreien und die Welt positiv verändern.

Im Kunststudium habe ich systematisch die Medien erlernt: Sakrale Malerei, experimentelle Malerei, Druckgrafik, Fotografie. Die Praxis haben wir damals mit Theorie ergänzt und waren in Vorlesungen bei Größen wie dem Ästheten Bazon Brock, dem Soziologen Alphonse Silbermann und dem Gesellschaftstheoretiker Niklas Luhmann.

Angefüllt mit Theorie und Gesellschaftskritik habe ich mit Studienfreunden dann an der Bonner Universität Kunstgeschichte in Verbindung mit Soziologie, Politik-, Erziehungs- und Kommunikationswissenschaften studiert und war parallel bei den kritischen Kunsthistorikern Martin Warnke und Volker Klotz in Marburg. Das war eine sehr bewegte Zeit, in der wir auch sehr aktiv in Bürgerinitiativen zu Themen wie Kulturpolitik und Städtebau gearbeitet haben. Das Engagement war unser Leben. Zwischen Freizeit und Arbeit haben wir nicht unterschieden. Ein Thema ergab das andere. Man kann die Bewegung als einen Surf von Wellen beschreiben.

*TH: Was treibt Dich persönlich an, woher beziehst Du deine Motivation?*

MW: Generell begeistert mich das Kennenlernen von Neuem und die Auseinandersetzung mit Problemen – siehe Nic der Weltraumfahrer. Übrigens: Ist es ein Zufall, dass mein Sohn den Vornamen Nic-las trägt?

Trotz aller Sprünge in meinem Leben bin ich immer den Themen Ästhetik der Alltagswelt, Science Fiction und Forschen/Intervenieren treu geblieben.

Motivation hängt bei mir mit Erkenntnisinteresse zusammen. Und wenn man spürt, dass es gelingt bei Engagement und Ausdauer aus Ideen tatsächlich Realitäten machen zu können, erhöht und stabilisiert sich die Motivation. Meine Kern-Skills sind Neugier, Ausdauer und Kreativität.

*TH: Erkennst Du in deinen verschiedenen Kunstformen einen roten Faden?*

MW: Über so einen roten Faden im Leben habe ich nie nachgedacht. Vergangenheit war für mich nie von Interesse bis zu dem Zeitpunkt, als das ZHKM | Karlsruhe im Jahr 2006 einen großen Teil meiner Werke in seine Sammlung aufgenommen hat. Peter Weibel hat damals als Leiter des ZKM die Bitte geäußert, zu den Werken auch ein Verzeichnis und eine Biografie



von mir zu bekommen. Erst diese Aufgabe hat mich motiviert, in der eigenen Geschichte zu forschen.

Was habe ich wann gemacht und warum und wie. Um sehr frühe Erlebnisse aufzudecken habe ich damals die Hilfe eines Psychotherapeuten in Anspruch genommen, der mich durch Tiefenhypnose in meine Kindheit zurückversetzt hat. Zu meiner großen Überraschung habe ich meine zentralen Kunst-Themen, wie das Rauschen, die See, den Horizont, die Landschaft und das Wechselspiel zwischen Chaos und Ordnung in meiner Kindheit an der Nordsee zwischen Deich, Watt und Wasser gefunden.

*TH: Kannst du aus Deinen Werken oder Projekten die Auseinandersetzung mit wichtigen Erlebnissen oder Fragestellungen in Deinem Leben herauslesen?*

MW: Wenn ich mir meine Werk-Themen ansehe, dann finde ich viele Erlebnisse in meinem Leben darin wieder. Und neue Themen in der Kunst formuliere ich ganz bewusst. Solche Themen können nicht von einem einzelnen Bild geleistet werden, deshalb gibt es bei mir keine einzelnen Bilder sondern nur Sequenzen und Serien innerhalb eines Projektes.

Ein neues Projekt liefert mir den guten Grund, mich mit einem gestellten Thema intensiv zu befassen. Nehmen wir dieses Gespräch. Während ich Deinen vielen Fragen antworte werden mir Zusammenhänge klar. Während ich mich mit dem alten Thema „Dea Alba“ wieder neu beschäftige, reflektiere ich Begriffe wie Kreativität und Innovation. Ich erinnere mich an das SOFTWARE-Projekt, erkenne Zusammenhänge zu meinen Bildserien und zu Texten und Gedichten, die ich in den letzten Jahren geschrieben habe.

Meine eigenen Erlebnisse stehen für mich dabei exemplarisch für einen Ablauf, der sich auch bei vielen anderen Menschen mit anderen Schwerpunkten ereignet. Was hat man erlebt, welche Erfahrung hat man gespeichert und wie wirkt dies auf meine aktuellen und kommenden Interessen und Projekte.

*TH: Woher beziehst du Deine Ideen, wie entstehen diese in Dir?*

MW: Ich leide eher unter einer Ideenplage, als dass ich mich langweilen könnte. Ideen kommen zu fast allem was ich sehe, höre, rieche, schmecke, fühle. Die Formulierung solcher Ideensplitter zu einem schlüssigen Projekt motiviert und kanalisiert die Ideenflut.

*TH: Hast Du als Künstler eigene Strategien entwickelt, um Deinen Wünschen und Zielen näher zu kommen? Wie sehen sowohl Erstere, als auch Letztere aus?*

MW: Mein Wunsch ist ein erfülltes Leben. Was ist ein erfülltes Leben? Das muss jeder individuell für sich erfahren, formulieren und vertiefen. Ich habe festgestellt, dass mich Bewegung erfüllt. Reisen - erleben, entdecken, erkennen, sammeln, katalogisieren, bewerten, archivieren und ablegen. Ich lege nicht in Fotoalben und Tagebüchern ab sondern in Sammlungen, Dokumentationen, Publikationen und Installationen. All dies nenne ich „Kunstprojekte“.

Ein großer Moment ist für mich dann gegeben, wenn ich eine Ausstellung oder besser eine Installation abgeschlossen habe und diesen Raum meiner Werke allein betrete. Was sehe ich, was höre ich, was empfinde ich in diesem Moment von mir selbst? Ist es gelungen, die Vorstellungen umzusetzen? Sind immaterielle Gedanken als Materie kondensiert? Spiegeln sich meine Ideen und Gefühle in diesen Tautropfen? Ich betrete diese Welt als Fremder, der doch vertraut ist mit dem, was er erlebt.

Das ist wie im Projekt „Dea Alba“ eine Gruppe von Menschen sind auf der Suche nach dem Fremden in der Ferne aber zugleich auch nach dem Fremden in sich selbst.

*TH: Suchst Du die Herausforderung?*

MW: Wenn man eine gewisse Erfahrung mit der eigenen Arbeit gemacht hat, dann gelingt es immer besser, neue Ziele zu formulieren. Man gewinnt eine Selbstsicherheit und findet sich in der steten Suche, immer wieder einen Schritt weiter in eine neue Herausforderung gehen zu wollen. Es geht hier nicht um ein Länger, Größer, Weiter, Teurer sondern um eine Steigerung der Intensität. Ich umarme das Risiko, schaue mir mit großem Interesse meine sogenannten Fehler an und frage mich, welche neue Möglichkeit hinter so einem Fehler, einem Versagen, einem Irrtum liegt.

*TH: Aktuell arbeitest Du mit großer Intensität am Thema QR-Coding. Der Verleger Michael Haitel aus Murnau am Staffelsee hat eine Serie von Verlagsinformationen über Die|QR|Edition herausgegeben. Bislang hast Du dort vier sehr aufwendige Bücher herausgegeben. Stehen diese Bücher in einem Zusammenhang untereinander, gibt es eine*

*nachvollziehbare Abfolge, baut das eine auf dem anderen auf oder ist jedes einzeln für sich zu sehen?*

MW: Der QR-Code ist für mich das Metazeichen des 21. Jahrhunderts. Die Variation seiner optischen Erscheinungen geht gen unendlich und so ist er in der Lage, letztlich den Kosmos zu beschreiben. Der QR-Code bietet mir die bislang einmalige Möglichkeit, meine Medien Bild, Klang und Wort zu verbinden, zu vernetzen, zu verschmelzen. Diese Komplexität und Intensität fasziniert.

Seit 2007 beschäftige ich mich nun schon mit dem QR, gestalte ihn bis an die Grenzen seiner Lesbarkeit und entwickle immer wieder neue Generationen. Die|QR|Edition ist entstanden, als der Verleger Michael Haitel mich um die Rechte der Neuauflage von „Dea Alba“ gebeten hat. Da die MC (Musikkassette) heute nicht mehr genutzt wird blieb zuerst nur die Möglichkeit, eine CD als Tonträger für die Musik zum Text zu wählen. Aber ich sehe auch die CD als technisch überholt an und „Dea Alba“ steht für die Begegnung mit dem Neuen, für Innovation.

Welches Medium für Musik ist zeitgemäß? Der digitale Stream? Abgerufen über einen dynamischen QR-Code aus dem Internet. Und wenn man einen Musiktitel abrufen kann, dann auch fremde Klänge, poetische Rezitationen, oder/und Filme.

*TH: Was für Bücher sind bisher erschienen?*

MW: Im Frühjahr 2014 ist der erste Buch-Hybrid erschienen, den die Edition unter dem Titel „Im Tanz der Neuronen“ herausgegeben hat. Das analoge Buch verbindet frühe SF-Texte von mir, die bei Suhrkamp, Heyne, Goldmann und im Corian Verlag erschienen und vergriffen sind mit gestalteten QR-Codes, die ins digitale Internet zu Software-Musiken führen. Eingeleitet wird die Publikation durch einen Essay von Herbert W. Franke. Interessant sind zudem zwei Interviews am Anfang und Ende, die 30 Jahre Science-Fiction-Visionen umfassen.

Im Herbst 2014 erschien als zweites HybridBuch unter dem Titel „Im Sog des Strudels der Worte eine Sammlung poetischer Kurztexte, deren farbige QR-Codes zu ihren Rezitationen führen.

Im Frühjahr 2015 erschien das dritte HybridBuch als Hommage auf den 20. Welttag des Buches und auf das 10-jährige Jubiläum des VideoKanals YouTube. Unter dem Titel „IrrSinn - Die Einladung zu einer durchaus riskanten Reise in den unergründlichen Kosmos zwischen Himmel und Hölle von YouTube“ verbindet dieses Buch 99 außergewöhnliche YouTube-Filme mit einer Diskussion über Kunst und Leben, die ich während eines Seminars an der Universität Erfurt mit Studierenden des Fachbereichs Kunst hatte.

Das vierte HybridBuch, das im Herbst 2015 erschien, widmet sich nach neun Monaten intensiver Recherche dem QR-Code selbst. Der Titel „Der|QR|Code – Hintergründe und Visionen“ beschäftigt sich mit der Geschichte, Technik, Nutzung sowie den Gefahren, Grenzen, Visionen und der besonderen Ästhetik der „schnellen Antwort“ im 21. Jahrhundert. Da es zum QR bislang so gut wie keine Literatur gibt, musste ich die lebenden Quellen kontaktieren und auf Gespräche mit dem Erfinder Masahiro Hara, mit IT-Spezialisten, Software-Entwicklern, Anwendern, Designern, Künstlern und Nutzern zurückgreifen. Ein Schwerpunkt dieses Buches liegt auf den Visionen zum QR-Code, sowie auf der Philosophie der mobilen Kommunikation, dem Spirit des Smartphones und kreativen Anwendungen.

*TH: Und in dieser Reihe ist auch „Dea Alba“ mit Musik von SOFTWARE zu finden. Wie sehen die QR-Codes im Buch aus, die zur Musik/Poesie führen?*

MW: Dieses Hybrid-Buch veröffentlicht nicht nur den Text des Suhrkamp-Romans aus dem Jahr 1988 und verbindet diesen mit gestalteten QR-Codes, die zum Audio-Erlebnis führen. Ich werde diese Gelegenheit genutzt, um endlich auch die vielen Fragen zur Musikformation SOFTWARE zu beantworten, die im Verlauf vieler Jahre immer wieder gestellt wurden. Unser Gespräch werde ich als Nachwort in dieses Buch aufnehmen und mit einer Liste alle SOFTWARE-Alben und aller Titel dieses Projektes abschließen.

Was die QR-Codes angeht, so wird es eine Serie von unterschiedlichen Gestaltungen ein und desselben Codes geben. Die Möglichkeiten der Variation eines Inhalts soll deutlich werden. In diesem Gespräch werden verschiedene Codes veröffentlicht, die zu verschiedenen, typischen SOFTWARE-Musiken führen.

*TH: Eine letzte Frage: Wie siehst Du Deine Zukunft?*

MW: In jedem Fall geistig und körperlich bewegt, dazu schillernd, wohlklingend, geschmackvoll, duftend, gespickt mit immer wieder neuen Fragen nach deren Antworten ich suchen darf...

*Dieses Interview wurde folgender Publikation entnommen:*

Herbert W. Franke und Michael Weisser, „**Dea-Alba**“ – **eine phantastisch klingende Geschichte mit Computermusik von SOFTWARE.**

Das Buch handelt von der Begegnung mit dem Fremden und der Sehnsucht nach Identität.

Ersterscheinung “DeaAlba” Story von Franke/Weisser in der Phantastischen Bibliothek von Suhrkamp 1988 als erstes HybridBuch (MC mit E-Musik und Poesie von SOFTWARE).

Die Neuauflage im Druck erscheint zum 90. Geburtstag von Herbert W. Franke im Frühjahr 2017 als QR-HybridBuch bei Die|QR|Edition, Murnau am Staffelsee.

*Bücher von Thomas Hammerl:*

Thomas Hammerl – „**Rock & Pop Starlexikon**“, Loewe Verlag 2001  
ISBN 978-3785531303

Thomas Hammerl – „**my inspiration**“, Top-Kreative weltweit offenbaren ihre Erkenntnisse über Intuition, Inspiration, Kreativität, Flops und Erfolg, November 2016  
ISBN/EAN: 9783981830811

## Die Funktion des QR-Codes

Um QR-Codes lesen zu können bedarf es eines Smartphones oder eines Tablets mit einer App (Applikation) wie den kostenfreien Reader i-nigma, den man vom Store für Android, Windows oder Mac herunterladen kann.

Den vollständigen QR-Code mit der App scannen und das dahinter liegende Ereignis erleben.

Zum optimalen Klanggenuss am besten Kopfhörer benutzen oder das Smartphone direkt oder via Bluetooth mit einer Dockingstation für die Raumbeschallung verbinden.

Die App i-nigma hat sich nach vielen Test als ungeschlagen leistungsfähig erwiesen! Zu empfehlen sind alternativ die ebenfalls kostenfreien Reader-Apps Optiscan und Qrafter.

Notwendig zum Lesen der Codes und zum Link zu den Web-Ereignissen, die hinter den Codes stehen, ist eine stabile Verbindung mindestens zu einem 3G- (oder 4G/LTE) Mobilfunknetz oder zu einem W-LAN Anschluss.

## Die WhitePaperCollection

Die „WhitePaperCollection“ veröffentlicht Interviews und Dialoge von Michael Weisser mit Personen aus Kunst, Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik.

Die Themen behandeln Kreativität und Innovation, gesellschaftlichen Wandel und digitale Welt, Chaos und Ordnung, Sehnsucht und Motivation, Neugier, Vision und Zukunft sowie das Streben nach einem erfüllten Leben.

Zugrunde liegt eine erste Print-Publikation „neugierig:denken!“, die auf rund 380 Seiten Interviews und Dialoge in einem neuen Medium, dem QR-HybridBuch, veröffentlicht. Die „WhitePaperCollection“ bietet parallel in Form von ePapers einzelne Interviews und Dialoge zum Lesen, die bei einem Umfang von jeweils 20-30 Seiten dem Leser eine übersichtliche Handhabung in elektronischer Form bieten.

**Auf dem Cover und im Innenteil** der ePaper sind QR-Codes veröffentlicht, die man mit dem Smartphone oder dem Tablet und einer kostenlosen App wie inigma, Qrafter oder Optiscan lesen kann. Auf diese Weise wird man mit dem Internet verbunden und gelangt dort auf ein jeweils spezifisches „Erlebnis“ in Form eines künstlerischen Videos, einer Musikkomposition, einer rezitierten Poesie... etc.

**Der Leser, Betrachter oder Zuhörer** mag in dieser Vernetzung irritiert, informiert oder inspiriert werden ;-)))