WhitePaperCollection 17

Michael Weisser

im Interview mit

Michael Haitel

Die|QR|Edition

QR-Codes
Identität und digitale Spezies
i:Codes

Michael Weisser

Medienkünstler

im Interview mit den

Science-Fiction-Spezialisten

Joachim Alpers

und

Michael Haitel

*

Always the beautiful answer /

who asks the more beautiful question?

(Edward Estlin Cummings / 1894-1962)

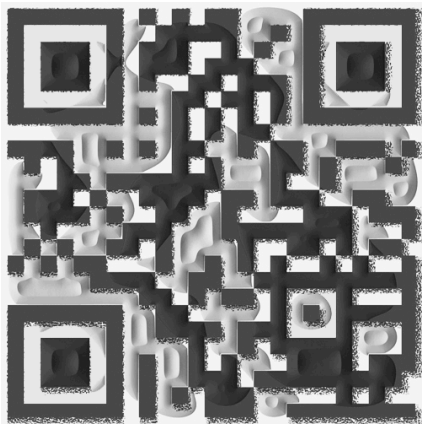
Alpers und Haitel

Hans Joachim Alpers war deutscher Verleger und Schriftsteller, der unter zahlreichen Pseudonymen SF- und Fantasy-Romane verfasste. Als Verleger des Quaber Merkur, Herausgeber zahlreicher SF-Anthologien und Chefredakteur der SF-Times zählte er zu den profunden Kennern des Genres.

Michael Haitel ist IT-Spezialist und ambitionierter Verleger von SF- und Fantasy-Literatur. Sein Verlag p.machinery engagiert sich für Primär- und Sekundärliteratur.

Im Abstand von 33 Jahren haben beide den SF- Autor Michael Weisser interviewt.

Der QR-Code



Scan mit QR-App i-nigma

„Im Weissen Rauschen“ 15:50

Prosa von Michael Weisser rezitiert von Peter Kaempfe

Hans Joachim Alpers interviewt Michael Weisser
im Jahr 1983

in: Lesebuch der deutschen Science Fiction
Alpers/Loock, Editiorum Futurum Bnand 4
Corian Meiningen 1983, S. 213-243

JA: Das Phänomen Michael Weisser: Bis 1981 kennt kein Mensch in der SF Branche Michael Weisser, seit 1982 gibt es kaum eine Publikation ohne Michael Weisser. Jede SF-Zeitschrift veröffentlicht plötzlich ein Interview oder bringt einen Bericht über Sie. Wie erklären Sie sich das, Herr Weisser?

MW: Nun, das hängt sicherlich zum einen damit zusammen, dass ich Dinge, die ich betreibe, prinzipiell sehr intensiv betreibe. Zum anderen waren die bisher herausgegebenen Romane, Kurzgeschichten sowie das Live-Projekt „Galaxie-Cygnus-A“ mit der dazugehörigen LP und der Videokassette und nicht zuletzt meine Interview-LP mit Klaus Schulze Novitäten, über die man sich streiten konnte. Unterschiedliche Auffassungen provozieren Gespräche, und Gespräche sind für eine Branche, eine Szene, interessant. So erkläre ich mir die rege Nachfrage nach meiner Meinung.

JA: Sie waren offensichtlich recht fleißig. Immerhin haben Sie von 1982 bis 1983 zwei Romane, drei Kurzgeschichten und zahlreiche Sachberichte zum Thema SF und angrenzende Bereiche geschrieben und veröffentlicht. Wie schafft man das?

MW: Das ist eine Frage der Arbeitsintensität. Ich habe mich auf die SF konzentriert, wie ich es vorher beim Sachbuch getan habe.

JA: Was für eine Art von Sachbuch?

MW: Ich habe Bildbände zum Thema „Geschichte des Design“ veröffentlicht. Von 1978 bis 1982 waren es immerhin 15 zum Teil sehr umfangreiche Werke, in denen ich mich mit Alltagsdesigns wie „Jugendstil Fliesen“, „Ornament und Illustration um 1900“, „Die Münchner Wochenschrift Jugend“ und besonders mit dem Thema „Deutsche Reclame“ beschäftigt habe. Und das nebenbei, als der Arbeit angegliedertes Hobby sozusagen.

JA: Wieso der Arbeit angegliedert?

MW: Weil mein eigentlicher Job darin liegt, Wirtschaftsunternehmen im Hinblick auf deren Unternehmensidentität und damit im Bereich PR zu beraten.

JA: Liegen diese Bereiche nicht weit auseinander? Ist SF in diesem Zusammenhang nicht etwas völlig Neues für Sie?

MW: Nein. Absolut nicht. Ich beschäftige mich mit den Designs, mit den Formen, die Menschen erschufen und in denen sie leben, Formen, die vom Menschen geprägt wurden und von denen rückwirkend wieder der Mensch geprägt wurde und heute und in Zukunft noch wird. Historische Designs habe ich in den Fachbüchern abgehandelt, aktuelle Designs bearbeite ich in meinem Job als Grafikdesigner, und künftige Designs entwickle ich in meinen SF-Romanen und Geschichten.

JA: Kennen Sie sich denn in der SF aus?

MW: Nein. Ich entstamme nicht der Tradition des Fandoms. Ich habe sehr wenig SF gelesen, weil ich feststellen musste, das mir sehr wenig zusagt.

Ich knüpfe also nicht in Kenntnis der Geschichte an diese an, sondern komme von weit draußen, aus einem ganz anderen Bereich mit einer anderen Tradition.

JA: Was ist das für ein Bereich?

MW: Ich habe Ende der 1960er Jahre Kunst studiert, und die Vorstellungen, die ich heute in meinen SF-Romanen in Worte und grafische Situationen fasse, entstammen zu einem gewissen Teil aus dieser Zeit.

Mir schweben Aktionsformen vor, Mixed-Media-Werke, die einen dichteren Eindruck Vermitteln als das bloße Wort.

JA: Kann man das, was Sie machen, als „Aktionen“ bezeichnen?

MW: Ja. Im weiteren Sinne befasse ich mich mit Aktionen. Ich greife in Räume hinein und gestalte sie. Der Raum fordert die Ganzheit der menschlichen Sinne. Selbst wenn ich einen

Roman schreibe, bemühe ich mich, einen Raum aufzubauen, in dem der Leser nicht nur sieht, sondern vor allem auch hört und riecht und fühlt und schmeckt.

JA: Wie sind Sie zur Science Fiction gekommen? War es nicht ein großer Sprung von Ihrer Beschäftigung mit dem Gebiet der Warenwerbung zur Science Fiction?

MW: Für mich ist es überhaupt kein Sprung, obwohl es von Außenstehen-den berechtigt als Sprung gesehen werden kann. Für mich ist es eine ganz konsequente Entwicklung gewesen. Wichtig war die Entscheidung, endlich einmal das zu tun, was ich immer wollte, nämlich Gedanken niederzuschreiben. Dieser Anlass war gegeben durch eine Ausschreibung des Luchterhand Verlages zum Thema „Wie werden wir morgen leben". Da habe ich mich entschlossen, zur sprichwörtlichen Feder zu greifen. Dieser Wettbewerb ist zwar ein Fiasko geworden, und deshalb habe ich meinen Roman SYN-CODE-7 auch vorzeitig zurück-erbeten. Über den Insel-Verlag kam er zu Suhrkamp zur Phantastischen Bibliothek.

JA: Bedeutet es Ihnen etwas, dass Sie Suhrkamp-Autor sind?

MW: Ja. Ich kann nicht leugnen, dass es für mich etwas anderes ist, in dem literarischen Verlag Deutschlands herauszukommen, als in irgendeinem SF-Programm. Zudem fühle ich mich dem Suhrkamp-Verlag geistig nahe, weil ich während meiner Studienzeit und meines politischen Engagements von den Büchern dieses Verlages geistig gelebt habe. Es war nun einmal Suhrkamp, in dem die wichtigen Werke von Walter Benjamin, Jürgen Habermas, Alexander Mitscherlich und Herbert Marcuse erschienen sind, um nur einige zu nennen.

JA: Wollen Sie mit Ihren Romanen eigentlich eine eigene Schule innerhalb der Science Fiction schaffen, oder ist Ihnen das gleichgültig?

MW: Eine Schule ist zuviel. So würde ich es nicht nennen. Ich möchte ein kleines Segment mit meiner besonderen Art von Science Fiction belegen. Aber was heißt schon „ich möchte". Was immer man will ist nicht entscheidend, sondern die konkrete Tat. Und in diesem Fall entscheidet man nicht selbst, sondern andere entscheiden. Sie zum Beispiel als Herausgeber, als Spezialbuchhändler, als Kenner der Szene, als jemand, der eine Übersicht hat, die ich gar nicht für mich in An-spruch nehmen kann, weil ich viel zu wenig kenne. Natürlich freut es mich, wenn meine Arbeiten gelesen werden, wenn meine Gedanken andere Menschen berühren. Warum sollte ich sonst schreiben?

Als Künstler im weiteren Sinne ist man immer auf Konfrontation mit dem Publikum aus. Nun gibt es zwei Möglichkeiten, sich als Künstler zum Publikum zu Verhalten. Einmal kann ich mir das mögliche Publikum ansehen, eine Marktanalyse betreiben, sehen, was gefällt, was gesucht wird, und auf diesen Bedarf hinarbeiten. Das mache ich nicht! Oder man kann sich bemühen, die eigenen Gedanken in eine Form zu fassen, sie über ein Medium, zum Beispiel das Buch, anzubieten und auf Reaktionen zu warten. Das interessiert mich.

JA: Haben Sie die Absicht, in der Science Fiction einen neuen Stil einzubringen?

MW: Das ist auch wieder die Frage nach der Absicht, bezogen auf das Publikum. Ich mache nicht etwas Neues, weil ich unbedingt etwas Neues machen will, sondern weil es mich interessiert, weil es mich fasziniert, in einem Bereich, der sich dem Neuen verschrieben hat, dieses wirklich einmal zu realisieren. Sicherlich bieten meine Bücher eine Innovation auf dem Markt, was aber beileibe nicht heißt, dass sie höhere Verkaufszahlen erreichen. Mich interessieren nicht Verkaufszahlen, sondern die konsequente Umsetzung meiner Vorstellungen. Wenn es Leser gibt, die von mir angesprochen werden, die aus der Konfrontation mit meinen Gedanken, mit meinen Ängsten und Hoffnungen für sich etwas herausziehen, dann wäre dies sehr befriedigend für mich.

JA: Wie viele SF-Bücher haben Sie bisher gelesen?

MW: Ich glaube nicht, dass es mehr als 100 sind.

JA: Finden Sie es als Autor wichtig, viel gelesen zu haben?

MW: Es kommt darauf an, wie man arbeitet. Wenn man auf der Grundlage einer bestehenden Tradition arbeitet, wenn man sich auskennt und sich durch Vorlieben und Abneigungen in diese Tradition einpasst, dann muß man viel gelesen haben. Ich komme aber von außen, aus völlig anderen Bereichen. Vielleicht liegt hier auch der Grund, weshalb meine Bücher sich so schwer in den Händen vieler SF-Leser tun.

JA: Aber ist diese Haltung nicht sehr risikoreich? Theoretiker der SF sagen, es gibt legitim nur zwei Gründe, einen SF-Roman zu schreiben:

Der eine ist, das Thema ist noch nicht dagewesen, der andere ist, das Thema ist, so wie es bisher behandelt wurde, nicht optimal ausgeschöpft worden. In beiden Fällen muss eine Marktlücke vorhanden sein.

MW: Sie haben Recht, was die Marktlücke betrifft. Etwas Vorhandenes zu kopieren hat wenig Sinn und ist auch für den Verfasser unbefriedigend.

Allerdings muss ich sagen, dass ich diese Marktlücke nicht suche. Vielleicht hängt diese starke Abneigung mit meinem Job zusammen; Werbeleute sind darauf getrimmt, nach Marktlücken zu suchen. Vielleicht ist auch eine Spur Arroganz in mir, die mich davon ausgehen lässt, dass ich wirklich etwas anderes mache, als es bislang dagewesen ist. Ich habe nicht den Eindruck, vorhandene Themen zu kopieren. Wenn ich das Thema Gen-Technik behandle, wie im Fall des Romans SNY-CODE-7, so habe ich den Vorwurf der Kopie noch nicht gehört.

Wenn ich die Computer-Technologie in meinem Roman DIGIT behandle, so gibt es allerdings einige Kritiker, die mir Nähe zu Huxley und Orwell vorwerfen. Ich bedaure, aber gerade diese beiden Autoren habe ich gelesen, genau gelesen, bevor ich DIGIT geschrieben habe. Wer hier wirklich der Meinung ist, den Vorwurf des Plagiats erheben zu müssen, der sollte das tun, was den meisten SF-Kritikern vorzuwerfen ist, nämlich genauer lesen. Dass drei Autoren eine Antiutopie entwickeln, dass drei Autoren sich Gedanken über Staatsform, Macht und Überwachung machen, lässt sie nur im weitesten Sinne ähnlich nicht aber gleich sein. Ich meine, dass viel zu undifferenziert gelesen, begriffen und geurteilt wird.

JA: Können Sie etwas zu Ihren nächsten Romanen sagen?

MW: Ich habe gerade OFF-SHORE abgeschlossen. Ein Roman, nein, kein Roman, sondern „ein Bericht am Rande der Wirklichkeit“, der wiederum eine Technologie als Handlungsrahmen setzt, und zwar die Bohr-Technik auf See. Er wird im Corian-Verlag erscheinen. OFF-SHORE ist meine konsequenteste Utopie, in der nicht mehr der Funken einer Hoffnung auf Überleben gelassen wird. Mein Hauptthema ist die Zerstörung des Menschen durch den Menschen. Mich beschäftigt die Eigendynamik der Geister, die der Mensch einmal gerufen hat, der Geister, die ihm helfen sollten. Wissenschaft und Technik sind Bereiche, die Segensreich, aber auch vernichtend wirken können. Diese Ambivalenz fasziniert mich, und diese Ambivalenz ist einer der Kerne meiner Romane.

Wissenschaft und Technik geben dem Menschen Möglichkeiten in die Hand, zu helfen oder zu zerstören. Da ich in der Psyche des Menschen, vornehmlich in der des Mannes, jedoch starke Zerstörungstriebe sehe, bestehen Gefahren von nicht abschätzbarem Ausmaß. Die Gen-Technologie beginnt gerade, sie wird progressivere Ausmaße annehmen als die Computer-Technologie, weil wir mit den Genen in unsere eigene, unmittelbare Existenz eingreifen. Die bestehende Abhängigkeit des Menschen und der Gesellschaft von der Computer-Technologie ist das Thema von DIGIT. Und so schön ich diese Technik auch beschreibe, so deutlich mache ich zugleich die Gefahren. Wer mir Technikfetischismus vorwirft, muss sich den Vorwurf gefallen lassen, nicht richtig gelesen zu haben. Während SYN-CODE-7 für den flüchtigen Leser beruhigend „gut" ausgeht, ist in DIGIT das Maß der Bedrohung sehr genau geschildert. Der Protagonist muss, um dem System seine Loyalität zu beweisen, einen Menschen töten. Nur über dieses Opfer hat er die Möglichkeit, in das Datennetzwerk einzugreifen und die beängstigenden Verhältnisse zu ändern - vielleicht! Im Fall von OFF-SHORE gibt es keine Chance mehr.

Der Protagonist tötet seinen Vater, den Boss der Bohrinsel, auf der er arbeitet, und zuletzt sich selbst. Er tötet in sich den Mann, jenes aggressive Element, das die Welt zugrunde gerichtet hat, bei dem die Frau reduziert ist auf die Extreme Hausfrau und Hure und dessen Lust an Abenteuer und Zerstörung, an Karriere und Kampf nur das eigene Ende vorwegnimmt. OFF-SHORE ist, selbst für mich, der ich diesen Roman schrieb, ein überaus brutales Buch, das ich bewusst nicht Roman, sondern „einen Bericht am Rande der Wirklichkeit" genannt habe. Ich glaube, dass wir am Rande unserer eigenen Wirklichkeit stehen, dass wir über den Grat wandern und in Gefahr sind, jeden Moment abzustürzen.

Der Roman, an dem ich jetzt arbeite, behandelt die Suche nach den kleinsten Teilchen der Materie und nach den Kräften, die zwischen diesen Teilchen wirksam werden. Und dieser Roman handelt von der Schwierigkeit zwischenmenschlicher Verständigung. In dieser Schwierigkeit und in den tiefen Ängsten, die wir haben, liegt nach meinem Dafürhalten der Grund, weshalb es so viele Konflikte gibt, in der Ehe, in der Familie, am Arbeitsplatz, zwischen Völkern.

JA: Sind Sie Moralist?

MW: Nein. Wirklich nicht. Eher bin ich Zyniker. Wenn ich in DIGIT die Frage stelle: „Wer soll herrschen? Die Weisesten? Die Besten? Die Unbestechlichsten? Oder das Volk?", dann

belasse ich es bei dieser Frage. Die Antwort ist nicht enthalten. DIGIT gibt nicht die Antwort auf die Frage, welches die beste Gesellschaftsform ist. Wohl aber schildert DIGIT den Preis, der zu zahlen ist, wenn das Wohl der Masse erfüllt sein soll.

JA: Wie stehen Sie zur Masse? Würden Sie sich als elitär bezeichnen?

MW: Elitär ist nicht die zutreffende Beschreibung für das, was ich vertrete. Ich plädiere für das Recht des Individuums, sich zu entfalten. Sich in Freiheit und Verantwortlichkeit zu entfalten. Das ist entscheidend.

Entfaltung bedeutet für die meisten Menschen nur die individuelle Entfaltung, ohne Rücksicht auf den anderen. Erst eine Moral der individuellen Rücksicht auf das andere Individuum kann zu dem führen, was wir uns alle wünschen: eine harmonische Beziehung zur Umwelt. Ich meine hier übrigens auch das Verhältnis der Gesellschaft zu ihrer Umwelt. Nur wenn die Gesellschaft ihre Umwelt respektiert und erhält, wird diese Umwelt Lebensraum für die Gesellschaft sein können. Doch die Realität der Umweltzerstörung stimmt mich sehr pessimistisch. Diesen Pessimismus habe ich auch in meiner Story GES-Projlekt deutlich gemacht. Die „Gesellschaft für Extrapolierte Seinsformen“ kann nur noch die Umrüstung des künftigen Menschen empfehlen, weil die Umwelt irreparabel zerstört ist.

JA: Sind sie politisch links orientiert?

MW: Das ist eine schwere Frage. Ich bin eher links als rechts orientiert, aber ich erkenne in allen und gerade in den linken und linkestens Gruppierungen die gleichen Herrschaftsstrukturen, die gleiche Aggression, die gleiche Intoleranz. Ich bezweifle, dass es den meisten Politikern um die Sache geht, ich habe immer wieder den Verdacht, das es nur um Wählergunst, um Stimmenfang, also um den Erhalt der eigenen Machtposition geht. Dabei haben die Linken das besondere Problem der Profilierung in der Splittergruppe der Splittergruppe. Diese Einzelkämpfer, das ist ja dann die kleinste Einheit, müssen sich die Frage stellen, ob es ihnen im Kern nicht einfach um ihre subjektive Anerkennung geht. Negation ist eben auch eine Position. Ich habe, was die Organisationsform einer Gesellschaft angeht, kein Rezept in der Tasche. Bei allen Nachteilen und Schwierigkeiten halte ich unsere Situation in der Bundesrepublik noch für eine der erträglichsten Gesellschaften. In vielen Entscheidungen, von der Kernenergie bis zur Bewaffnung, sehe ich verschiedene Positionen.

Ich selbst kann bei langem Nachdenken und Abwiegen zu keinem eindeutigen Schluss kommen. Ich bin unsicher, und diese Unsicherheit gebe ich in meinen Romanen auch weiter.

Ich biete kein glückliches Ende, keine endgültige Lösung der Probleme. Im Fall von SYN-CODE-7 beginnen mit dem Ende erneute Probleme, und im Fall von DIGIT beginnt mit dem Ende die Hoffnung auf die Lösung der Probleme. OFF-SHORE allerdings lässt keine Frage für den Protagonisten mehr offen, wohl aber für den Rest der Spezies Mann. Nein, Lösungen kann ich nicht bieten. Nur Material, um sich Gedanken zu machen. Jeder muss selbst seine Lösung finden oder er wird weiter den Märchen glauben, die ihm andere erzählen, die ihm andere schreiben.

JA: Viele Leute wollen aber Märchen lesen.

MW: Richtig. Gerade in dieser problemüberlasteten Zeit. Ich übersehe die Entlastungsfunktion von Märchen durchaus nicht. Auch Entspannung muss sein. Wir können nicht immer Probleme diskutieren. Aber hier setzt für mich als Autor die Frage an, was will ich. Es gibt eine ungeheure Zahl von Märchenschreibern im Bereich SF und Fantasy. Mich interessiert es nicht, Märchen zu schreiben. Ich sehe mich als einen der wenigen, die in diesem Genre nicht Märchen, sondern Wirklichkeit schreiben, die nicht verdrängen helfen, sondern konfrontieren. Gemessen an der Märchenlastigkeit des SF-Fantasy-Marktes sehe ich wirklich eine Notwendigkeit darin, eine Gegenposition aufzubauen. Erst zwischen solchen Spannungspunkten kann sich ein Leser orientieren. Das ist übrigens eines der Kernthemen von DIGIT, die Notwendigkeit von Polaritäten zur Orientierung. Ein ganz wichtiges menschliches Kriterium ist das der Entscheidung, der Entscheidung zum einen oder zum anderen. Dieses Kriterium muss erhalten bleiben.

JA: Sie haben einmal gesagt, es sei vom Wortschatz und der Verständnisbereitschaft der Leser abhängig, ob sie Ihre Romane verstehen oder nicht.

MW: Das ist richtig. Das betrifft aber nicht nur mich, sondern jeden, der ungewohnt schreibt, der es dem Leser nicht ermöglicht, über die Seiten zu huschen, auszulassen, um endlich mal wieder eine jener Stellen zu erreichen, mit denen er sich ganz besonders identifizieren kann. Mein Leser wird gefordert. Mein Leser muss meine Position mit seiner vergleichen. Ich streichle nicht, sondern kratze eher. In dieser Gesellschaft sind nach meinem Dafürhalten ohnehin schon zu viele Streichler. Jeder Bestseller muss solch ein Streichler sein, denn nur die Bestätigung der eigenen Vorurteile wird in hohen Stückzahlen Verkauft. Ich sage allerdings hiermit nicht, dass ich jeden Streichler für schlecht halte. Es gibt nur schon so

viele. Ich schätze unbequeme Menschen, die mich konfrontieren. Da ich so wenige von diesen kenne, erfinde ich sie.

JA: Von Kritikern hört man manchmal den unterschwelligen Vorwurf: Michael Weisser - intellektueller Schaumschläger. Wie stehen Sie dazu?

MW: Warum Schaumschläger?

JA: In Ihren Büchern sind oftmals relativ einfache Sachzusammenhänge und Aussagen sprachlich sehr kompliziert ausgedrückt. Es ist teilweise eine Stufe erreicht, wo man sagt, diesen Sachverhalt könnte man einfacher, verständlicher ausdrücken, wenn man nur wollte. Man kann den Eindruck gewinnen, dass Klarheit von Ihnen nicht angestrebt wird.

MW: Ich verwende nicht nur exzessiv die Termini des jeweiligen technischen Umfeldes, in dem die Handlungen spielen, sondern meine ganze Sprache gebärdet sich „intellektuell“. Das hat mehrere Gründe. Ich habe rund fünf Jahre lang intensiv studiert. Die Universitätssprache, besonders in den Bereichen Soziologie und Kommunikationswissenschaften prägt. Dann bin ich der Meinung, dass spezielle Inhalte auch spezielle Formen erfordern. Die Welten, die ich erschaffe, sind wissenschaftlich-technisch geprägte Welten, und in diesen Welten wird eine passende Sprache gesprochen. Als drittes behandeln meine Romane auch philosophische Fragestellungen, die nicht mit Alltagsworten wie Apfel und Birne hinreichend darzulegen sind. Ich halte es für einen Irrglauben, alle Sachverhalte ließen sich auch einfach ausdrücken gestehe aber ein, dass viel Banalität unter Fachchinesisch vergraben wird.

JA: Sie können sich in der Form des modernen Märchens, der Fantasy, nicht zu Hause fühlen?

MW: Nein.

JA: Ist da nicht ein Widerspruch in Ihrer Persönlichkeit vorhanden, der sich nicht in Ihren Büchern wiederspiegelt? Einerseits suchen Sie etwas leicht Konsumierbares, Sie suchen Entspannung, Sie interessieren sich sehr für Nostalgie — Coca-Cola-Utensilien, Jugendstil usw. Andererseits schreiben Sie nichts Entspannendes, sondern Sie produzieren etwas, was unbedingt zum Nachdenken auffordert was nicht leicht konsumierbar ist. Dieser Konflikt wird nicht in Ihren Büchern deutlich.

MW: Ich kann nicht die Gesamtheit meiner Person mit allen ihren Konsequenzen und Widersprüchen in meine Bücher einbringen. Mir ist ohnehin schon zu häufig bestätigt worden, dass meine Bücher zu komplex sind, und ich weiß, dass ich am Rand der Verständlichkeit, der Nachvollziehbarkeit liege. Das Buch nimmt für mich einen bestimmten Stellenwert ein. Zu einem wichtigen Teil bietet es mir selbst Orientierung für die Dinge, die mich bewegen. Während ich ein Buch schreibe, ein Thema bearbeite, arbeite ich mich in Problemstellungen hinein und lerne. Ein Buch schreiben ist für mich ein intensiver Lernprozess. Deshalb besuche ich auch die Schauorte meiner Handlungen, sei dies nun ein Computerzentrum, ein Bio-Forschungslabor, eine Krankenhaus-Intensivstation, eine Bohrinsel oder eine Teilchenbeschleunigeranlage.

In den Romanthemen setze ich mich mit meiner Umwelt geistig-sinnlich auseinander - das ist sicherlich anstrengend, und diese Anstrengung spürt der Leser.

JA: Aber fehlen nicht Ihre romantischen, gefühlvollen, entspannungssuchenden Neigungen, denen Sie privat ja nachgehen, in Ihren Büchern?

MW: Es ist doch Romantik und auch sehr viel Zärtlichkeit in meinen Romanen enthalten.

JA: Wobei die Art der Darstellung aber die Zärtlichkeit wieder zerstört.

MW: Ich kann das nicht sagen. Es ist vielleicht, nein ganz sicher eine ungewohnte Form, in der ich Zärtlichkeit mit Klarheit oder besser Emotion mit Ratio verknüpfe. Hier dringt mein Bemühen durch, kulturelle Bereiche wie Wissenschaft und Kunst, Zivilisation und Kultur, die Welt des Denkens und die des Fühlens miteinander zu verbinden. Das ist ein ganz zentrales Thema in allen meinen Romanen. Am deutlichsten wird dieser Versuch der Versöhnung zweier vermeintlicher Gegensätze im Roman DIGIT. Dort heißt der Protagonist Spice Byteheart. Byte-Heart. Byte ist ein Begriff der Computersprache, stellt eine Speicherkapazität dar, steht für Technik, für Logik, für Ratio. Heart ist die englische Bezeichnung für Herz, und das Herz ist Sinnbild des Gefühls. Wer bestreitet, dass ich mich um Romantik bemühe, versteht nicht, was dort geschrieben steht.

JA: Viele verstehen es offenbar nicht. Fühlen Sie sich unverstanden? Fühlen Sie sich nicht akzeptiert?

MW: Ich bin erstaunt über mangelnde Toleranz in einem Genre, das sich ausdrücklich dem Neuen, dem Andersartigen, verschrieben hat. Die Leser von SF sind offensichtlich bereit, dem grünen Männchen eines der neun Händchen zu schütteln, aber nicht, sich in die Gedankenwelt eines der Ihren einzulesen. Man muss natürlich lesen, was geschrieben steht, und nicht, was man lesen will. Ich sah den besonderen Vorzug des Bereiches SF immer darin, dass hier die Toleranz besonders hoch sei. Das ist für mich einer der Kernpunkte von Science Fiction.

JA: Ist es richtig, dass für Sie die literarische Seite zweit-, wenn nicht sogar drittrangig ist, dass das Optische, die Idee, das Konzept, Science Fiction als Kunst, als Gegenstand, viel wichtiger sind als Science Fiction als Literatur?

MW: Ich möchte festhalten, dass Science Fiction für mich „Wissenschaftsdichtung" ist; sie hat also nichts mit dem Märchen oder dem Genre Fantasy zu tun. Science Fiction spielt für mich in einer denkbaren, in einer prinzipiellen möglichen Welt, die von technischen Neuerungen geprägt ist.

JA: Diese enge Auslegung ist bei dem Begriff Science allerdings nicht unproblematisch. Es gibt die naturwissenschaftliche Richtung, aber daneben auch die sozialwissenschaftliche.

MW: Sicherlich. Ich verstehe unter technischen Neuerungen auch nicht ausschließlich die naturwissenschaftlichen. Soziotechniken und Psycho-Techniken werden in der kommenden Zeit eine immer wichtigere Rolle einnehmen. Aber wollen Sie sagen, dass das Gros der SF von diesen Techniken, ihrer Entwicklung, ihrer Anwendung und ihrer Wirkung auf die Menschen handelt? Das Gros der SF spielt im Weltraum, in einer Situation, in der die Schwerkraft, also die Bindung an die Erde, aufgehoben ist. Ich muss mich korrigieren. Ich bin jetzt selbst dem Vorurteil aufgesessen, das man landläufig von SF hat. Ein Vorurteil, das durch Serien wie Nick der Weltraumfahrer und Perry Rodan geprägt wurde, Serien, die ich in meiner Kindheit selbst verschlungen habe. Doch zurück zur Frage. Für mich hat SF ganz zwingend etwas mit Wissenschaft und mit der Anwendung von Wissenschaft in Form von Technologie jedweder Art zu tun. Das Ziel der Wissenschaft liegt darin, zu entdecken, zu erfinden, dem Neuen auf der Spur zu sein. Und dieses Neue, dieses Andersartige, ist es, was mich in der SF fasziniert.

JA: Liegt der Reiz für den SF-Leser nicht in dem Kontrast zwischen Vertrautem und Neuem, in der Verbindung beider Elemente? Erfolgreiche Werke scheinen diese Annahme zu bestätigen.

MW: Das ist eine Frage der Interpretation, was man als neu oder als vertraut bezeichnet. Das ist eine Frage des Bildungsstandes und der Bereitschaft, sich konfrontieren zu lassen, ohne gleich die Brücken abzubrechen.

JA: Ich habe den Eindruck, dass in Ihren Büchern sehr wenig das Vertraute zum Ausdruck gebracht wird. Das mag auch ein Grund dafür sein, dass Ihr Werk einerseits auf sehr große Resonanz gestoßen ist, andererseits aber auch auf eine gespaltene. Haben Sie diese Vertrautheit bewusst weggelassen?

MW: Man muss das aus meiner Lebenspraxis heraus sehen. Ich habe mich beispielsweise jahrelang mit neuen Designs beschäftigt. Es ist für mich uninteressant, etwas Bestehendes zu beschreiben; es ist für mich viel interessanter, neue Dinge zu beschreiben, und sicherlich treten sie sehr massiv auf. Es sind oftmals nur kleine technische Erfindungen, die die Vertrautheit nehmen. Ich beschreibe in SYN-CODE-7 keine „Armbanduhr“, sondern einen „Chronoprozessor“, der einige weitreichende Funktionen einschließt. Das Fahrzeug heißt nicht Auto, sondern Individual-Mobil, weil damit eine inhaltliche Aussage über die Nutzung eingeschlossen ist.

Solche Wortschöpfungen machen, wenn sie geballt auftreten, das Lesen nicht leichter, doch warum macht es dem Leser keine Schwierigkeiten, die überaus vielschichtige Fabelwelt von Tolkien aufzusaugen? Die Antwort ist einfach, weil es eine Märchenwelt ist und weil Mythen dem Menschen emotional näher liegen als Termini einer Fachsprache.

JA: Kommen wir in diesem Zusammenhang noch einmal auf Ihr Verständnis von Literatur zurück. Im Gegensatz zu vielen anderen Autoren im Belletristikbereich wissen Sie nicht genau, für welchen Leser sie schreiben. Wen möchten Sie erreichen?

MW: Ich habe keine Zielgruppe in dem Sinne im Auge, wie man sie als versierter Marktkenner im Auge hat. Ich schreibe das nieder, was mich bewegt, gebe einem Thema Leben durch Personen und bewältige in dieser sublimen Form auch meine ureigenen Probleme. Wen ich erreichen möchte, das sind jene Menschen, die einen fundamentalen

Fehler der kapitalistischen Gesellschaft begriffen haben, nämlich die Trennung von Hand- und Kopfarbeit, die Spaltung des Lebens in die Bereiche Zivilisation und Kultur. Geldverdienen hier und die höhere Dimension menschlichen Seins genießen dort. Alltag und Sonntag, Arbeit und Freizeit. Diese Teilung unserer Welt hat tiefe Widersprüche zur Folge. Zivilisation zerstört die Welt, Kultur predigt die Erhaltung. Unternehmer verklappen Dünnsäure in die Meere, und Philosophen predigen das Hohelied der Natur. Solange diese Bereiche derart strikt getrennt sind, handelt der eine und redet der andere. Machen und denken, diese menschlichen Fähigkeiten dürfen nicht weiterhin getrennt sein. Denken - und dann machen.

Sich der Konsequenzen des Handelns bewusst sein, die Kehrseite der Medaille kennen, das ist entscheidend für das Weiterleben der Menschheit. Ich versuche im kleinen mit meinen Arbeiten Möglichkeiten vorzulegen, wie Technik und Kunst zu verknüpfen sind, so zum Beispiel in der Story . .. im weissen Rauschen, die auf meinem Projekt „Galaxie-Cygnus-A“ basiert, also auf jener Live-Präsentation, die ich auf der ars electronica in Linz zusammen mit dem Elektronik-Musiker Robert Schröder realisiert habe. Oder ich provoziere mit einer Story wie GES-Projekt, wie ego alter ego und ganz besonders mit dem Bericht OFF-SHORE, der in gewisser Weise die äußerst mögliche Form von Selbstzerstörung vermittelt, die den Leser

treffen sollen, die ihn zutiefst frustrieren sollen, weil die Identifikationsfigur stirbt, und wer will schon gern sterben. Da bäumt sich alles in einem auf, und man spürt die Ohnmacht, weil man den Text des Autors nicht verändern kann, weil die Geschichte geschrieben ist und man dieser Geschichte nur folgt. Bei OFF-SHORE wird die Ohnmacht des Individuums deutlich - die des Lesers, aber auch die des Menschen in einer Gesellschaft, die den Weg von OFF-SHORE zu gehen droht.

JA: Ist eigentlich das Menschliche in Ihren Romanen für Sie von entscheidender Bedeutung?

MW: Ja. Aber es sind nicht die Menschen anderer Autoren, anderer Romane. Meine Menschen sind vielen Lesern fremd, aber es sind Menschen, die mich interessieren.

JA: Sind Ihre Protagonisten Menschen aus Ihrer Umwelt?

MW: Nein. Es sind Menschen, die ich mir vorstellen könnte und die ich für sehr interessant halte. Ich halte nicht allzu viele Menschen aus meiner Umwelt für interessant.

JA: Was macht einen Menschen interessant?

A: Ein interessanter Mensch ist für mich jemand, der sich nicht in sich selbst verliert, sondern der sich als einen Teil von jener Welt begreift, in der er lebt. Und zwar als einen aktiven Teil, der in seine Umwelt mit seinem Handeln eingreift und der Reaktionen provoziert. Ich meine einen reflektierenden Menschen. Ein Mensch ist für mich interessant, wenn er Verantwortlichkeit anderen gegenüber besitzt und sich doch, soweit es möglich ist, intensiv selbst auslebt.

Jemand, der physisch und psychisch genießen kann. Alsey Target aus SYN-CODE-7 und Spice Byteheart aus DIGIT sind Menschen, die ich sehr schätzen würde. Nicht umsonst heißt Spice aus dem Englischen übersetzt Gewürz. Er ißt gerne und zeichnet sich durch Kreativität aus.

Ja, auch Kreativität ist etwas, was ich sehr schätze, was ich in meiner Umwelt sehr vermisse. Mir gefallen zudem Menschen, die nicht immer auf Lösungen hoffen, sondern die sich im Wirrwar um einen eigenen Weg bemühen, die die Vergangenheit nicht bedauern und von der Zukunft nicht immer nur träumen, sondern hier und jetzt machen, was sie wollen, die also ihre Träume verwirklichen.

JA: Gibt es bereits solche Menschen, wie Sie sie in Ihren Romanen dargestellt haben, oder sind sie reine Zukunftsvision?

MW: Ich glaube, da8 es zukünftig einige solche Menschen geben wird. Es ist aber auch möglich, dass es bereits heute Menschen gibt, die kompromisslos genießen können, die sich nicht selbst belügen. Mir sind solche Menschen leider noch nicht, außer einem oder zwei, begegnet.

JA: Heißt das, Sie drücken in den Menschen in Ihren Romanen auch gewisse Hoffnungen aus, die Sie im Menschen sehen?

A: Sicherlich. Wenn ich schon einmal die Möglichkeit habe, eine eigene Welt zu erschaffen, dann kompensiere ich damit zugleich auch eigene Sehnsüchte. Allerdings muß ich OFF-

SHORE hier ausschließen. In OFF-SHORE findet sich keine meiner Sehnsüchte wieder, dort gibt es nur Ängste, Befürchtungen und Alpträume.

JA: Wir sprachen bislang immer über Ihre literarische Arbeit. Es ist bekannt, dass Sie SF zu sehr eingeengt sehen auf das gedruckte Wort. Das stimmt doch, oder?

MW: Ja. Da die Quintessenz der Science Fiction die Konfrontation mit dem Neuen ist empfinde ich die Fixierung auf das Buch als unnötig einseitig. Ich kann mir durchaus grafische Gestaltungen vorstellen, die weit über das hinausgehen, was ich in SYN-CODE-7 und in DIGIT versucht habe.

JA: Sehen Sie eine entsprechende Entwicklung bei einigen anderen Autoren? Können Sie Autoren nennen, von denen Sie meinen, dass sie auf ihre Art etwas Ähnliches machen?

MW: Ich glaube, ich habe zu wenig gelesen, um dazu etwas Tiefschürfendes sagen zu können. Hin und wieder tauchen Versuche auf, sich originell zu gebärden, wie etwa in Pohls GATEWAY, wo mit verschiedenen Schriften Originalität erzwungen wird. Peinlich finde ich auch viele Versuche, Romane oder Story-Sammlungen durch Illustrationen aufzulockern, die nicht nur dilettantisch, sondern auch völlig bezuglos eingesetzt sind.

Herbert W. Franke hat in seinem Roman YPSILON MINUS grafisch angelegte Einschübe aufgenommen, die meinen Vorstellungen nahekommen. Ich sagte bereits, mir gefallen nur sehr wenige Romane.

Zu nennen wären Martin Caidins DER GROSSE COMPUTER, Frank Herberts EIN CYBORG FÄLLT AUS, Galouyes WELT AM DRAHT, Frankes ZONE NULL und Huxleys SCHÖNE NEUE WELT, Orwells 1984 und schließlich Samjatins WIR. Andere Bücher waren für mich nur partiell interessant oder betrafen mich nur in einigen wenigen Passagen. Aber abgesehen von der literarischen Dürre, die ich sehe, fehlen mir auch Ideen zur Überwindung des starren Mediums Buch. Mich würde es sehr reizen, zum Beispiel ein Buch mit einer Story herauszugeben, dem eine Kassette mit sphärischer Musik beigefügt ist. Eine Verbindung zu schaffen zwischen Text und Sound, zwischen geistiger und emotionaler Aneignung eines Themas. Ich habe mit einigen Verlagen über diese Idee gesprochen. Sie ist realisierbar, sie ist sogar finanzierbar, aber das Risiko erscheint den Verlagen zu hoch.

JA: Wollen die Leser denn so etwas?

MW: Die Frage ist berechtigt, aber trotzdem spekulativ. Über die Wünsche der Leser können wir nur spekulieren, soweit wir keine Vergleichsmöglichkeiten mit ähnlichen Projekten haben. Darüber hinaus ist die Frage wie gesagt gefährlich, denn wenn Literaten oder Künstler im weiteren Sinne nur das erfüllen, was Leser, was Konsumenten, wollen, dann geht es wirklich nur noch wie im Supermarkt zu. Dann gibt es kein Experiment mehr, sondern nur noch die Bestätigung der bestehenden Vorurteile und Wünsche. Dann können wir den Feierabend gleich auf Bierpulle, Glotzkiste und Videoporno festlegen. Damit kann das Leben doch nicht gelebt werden?! Die Frage ist natürlich, inwieweit der Markt solche experimentelle Literatur aufnimmt und ob Verlage bereit sind, das Risiko einzugehen.

JA: Sie sind doch gutsituiert und haben wahrscheinlich das nötige Geld.
Warum realisieren Sie ein solches Projekt nicht?

MW: Ich würde mich auf zu vielen Bühnen verfransen.

JA: Aber es würde Sie reizen?

MW: Ja, es würde mich sehr reizen. Ich würde gerne einen Verlag in diesen Fragen beraten, eine „experimentelle" Ecke einrichten und neue Formen ausprobieren. Ich halte eine kreative Spielwiese für sehr wichtig.

JA: Aber die Verlage würden wahrscheinlich am Bettelstab gehen, richteten sie sich nicht nach den Wünschen der Leser.

MW: SF ist ja nicht nur das, was ich propagiere. Das Genre deckt ein sehr großes und ein sehr lebendiges Feld ab, und ich stelle nur ein kleines Segment dar. Aber dennoch müsste man versuchen, das Feld zu erweitern, es sozusagen anzureichern mit experimenteller Literatur, mit mehr Qualität, mit anderen Inhalten, anderen Formen und mit neuen Lesern.

Ich bin der Meinung, dass im Bereich SF noch lange nicht die Möglichkeiten ausgeschöpft, ja noch nicht einmal ausgelotet sind. Irgendwann wird einmal ein Verlag den Versuch machen und zum Beispiel eine Langspielplatte mit eingehängter SF-Story, zur Musik passend, versteht sich, herausgeben. Oder ein Taschenbuch, in das eine Tonbandkassette eingelegt ist. Und wenn ein solches neues Produkt auf dem Markt ist, dann - und erst dann - wird man

sehen, wie der Leser, der SF-Liebhaber, reagiert. Vorher bleibt jede Äußerung reine Spekulation.

JA: Empfinden Sie die SF nicht als ein problematisches Feld? Als ein Feld mit einem problematischen Image? Viele Menschen meinen mit SF die „Silly Fiction" wie STAR WARS zum Beispiel.

MW: Richtig. Die SF hat in Deutschland einen schlechten Ruf. Das liegt an ihrer Geschichte, an den Heftchenreihen und den zahllosen stupiden Schmökern, die uns aus dem angloamerikanischen Raum überschwemmen. Aber das Genre SF ist ein weites Feld, dessen derzeitige Fußlastigkeit man mit etwas mehr Köpfchen ausgleichen kann. SF wird wohl immer ein Feld für Trivialität bleiben, wie auch die normale Literatur, wenn ich darunter die Fülle der Romane verstehe.

JA: Sie wollen also keine Bestseller schreiben?

A: Ich schätze die Fixierung auf dieses Ziel nicht. Ich will nicht den breiten Erfolg, der ja das Kriterium eines Bestsellers ist, sondern ich will eine ehrliche Auseinandersetzung. Mit einem Thema und mit einem Leser.

JA: Geht es Ihnen primär um Ehrlichkeit?

MW: Ja, Ehrlichkeit (besser Authentizität) ist mir in diesem Fall sehr wichtig. Ich schreibe SF nicht, um davon zu leben, denn dann müsste ich meine Freiheit aufgeben und meine schreibenden Finger wie ein Handlanger verkaufen.

Mich ödet das lauwarme, braungraue, windschlüpfrige Gestammel an. Ich halte Klarheit, das Bekenntnis zu einer eigenen Position und das Risiko anzuecken für wichtig. Gerade in dieser Zeit. In dieser Zeit brauchen wir Menschen, die trotz der bedrückenden Situation noch genießen können, die sich das Recht nehmen, ihr Leben zu leben, die aber dennoch die wichtigsten Positionen nicht aus den Augen verlieren. Menschen, die rational sind, weil sie über ihre Gefühle Bescheid wissen. Das ist entscheidend. In meinem kleinen Rahmen, in dem ich lebe, versuche ich einen Beitrag zu leisten, indem ich mich vermittle, indem ich meine Gedanken weitergebe, über das Buch, über die Zeitschrift, über Tonträger oder Videokassetten. Was mich in diesem Zusammenhang am meisten freut, das sind Kontakte, die

über diese Art der Arbeit entstehen. Kontakte zu Lesern oder Hörern, die nicht nur radikal ablehnen oder vorbehaltlos annehmen, was ich schreibe, sondern die angeregt wurden, über sich nachzudenken, die den Vergleich ziehen, zwischen der Welt des Autors Weisser und sich selbst. Ich bin sicher, einen solchen Leser im Gespräch zu haben ist das, was sich jeder Autor sehnlichst wünscht . . .

33 Jahre später:

Michael Haitel interviewt Michael Weisser

2014

in: Michael Weisser & Software, Im Tanz der Neuronen,
Die|QR|Edition, Murnau am Staffelsee 2014, S. 151-167

Im Jahr 1983 hast du ein Interview zum Thema Science-Fiction mit Hans Joachim Alpers geführt. Dieses Interview wurde im Lesebuch der deutschen Science-Fiction 1984 im Corian-Verlag veröffentlicht. Damals warst du 35, heute bist du 68 – es sind also genau dreiunddreißig Jahre vergangen. Was hat sich bei dir, in deinem Verhältnis zur SF, in deinem Beruf und in deinen Interessen seit damals verändert?

MW: Seit damals hat sich die Erde weiter um die eigene Achse gedreht; sie schlingert dabei, aber wir bemerken das nicht ;-))). Ich will sagen: Grundsätzlich hat sich bei mir wenig geändert. Ich bin weiterhin neugierig und in Bewegung, entdecke die Welt, sammle Eindrücke und Erfahrungen, ordne diese ein, bewerte und orientiere mich im Dschungel der grünen Möglichkeiten. Das fordert heraus, macht Spaß, bringt frische Farben und spannende Kontakte ins Leben. So stelle ich mir ein Leben vor.

Im Detail hat sich natürlich einiges geändert, was die Themen, die Methoden, die Techniken, die Komplexität und die Schwerpunkte betrifft.

Über die Science-Fiction bin ich zur Produktion von elektronischer Musik (mit der Formation »Software«) und von »World music«, der »Weltmusik« (mit der Formation »G.E.N.E.«) gekommen, habe die Welt bereist, Klänge und Fotos aufgenommen, Konzepte entworfen, in verschiedenen Kooperationen zwei Musikformationen und ein Musiklabel (IC/DigItMusic) aufgebaut, viele Idee gehabt, viele Konzepte geschrieben und sehr viele für mich wertvolle Erfahrungen gemacht.

MH: Und die Fehler?

MW: Fehler sollte man als wichtige Erfahrungsquellen sehen. Sie kosten Zeit, Geld und Nerven, meist alles zusammen, aber sie bieten auch eine interessante Perspektive, die zu leicht übersehen wird. Wenn man den Druck des negativen Gefühls zur Seite legt, wenn man

eingefahrene Verhaltensmuster überwindet und sich fragt, was an dieser Situation positiv sein könnte, ist man auf dem richtigen Weg.

Rund siebzehn Jahre lang habe ich mich mit der Musik beschäftigt, mit neuen Klangfarben, neuen Klangräumen, neuen Formen der Präsentation und der Vermittlung. Dann entwickelte sich mit dem Internet eine neue Form der globalen Rezeption und Vermarktung von Musik und überwand den Tonträger CD. Das ungehemmte Kopieren unserer Musikeditionen im Label IC verhinderte die Wirtschaftlichkeit. Diesen Trend habe ich zum Glück vorzeitig erkannt und mich ab dem Jahr 2000 wieder auf die Kunst konzentriert. Diesmal aber nicht mit dem Schwerpunkt auf Malerei und Collage, sondern mit dem Schwerpunkt auf digitaler Fotografie, neuen Medien und dem Prinzip der Vernetzung.

Mein Ausflug von der bildenden Kunst (die ich in Praxis und Theorie studiert habe) in die Science-Fiction war damals kein »Jobwechsel«, sondern genau genommen eine Folge meines Erkenntnisinteresses. Ich war neugierig, wollte in die Zukunft sehen und dabei die prägenden Kräfte unseres technologischen Zeitalters ein klein wenig besser kennenlernen. Und ich suchte nach neuen Herausforderungen, wollte mich nicht wiederholen, sondern möglichst Neues machen, fremde Themen erkunden, erforschen, experimentieren, entwickeln, optimieren und gestalten. Und dies mit den drei Medien Bild, Klang und Wort.

MH: Wie kam es zum ersten SF-Roman?

MW: Die Entscheidung, Science-Fiction zu schreiben, und dann auch gleich mit einem Roman zu starten, schnippt man nicht aus den Fingern. So etwas ist ein Prozess und dazu gehören Vorgeschichten.

Vielleicht ist es bei dieser Gelegenheit ganz interessant, diese Vorgeschichten in Erinnerung zu rufen, ihnen nachzugehen, um exemplarisch aufzuzeigen, wie eine Ambition zur SF entstehen kann. Welche Erlebnisse, Faktoren, Zufälle, Unfälle und Entscheidungen begründen das Entstehen von Motivation und Interesse und führen letztlich zur Handlung? Diese Fragen habe ich mir bislang nicht in dieser Klarheit gestellt, muss also selber erst recherchieren, um antworten zu können. –

Die eigene Vergangenheit hat mich eigentlich nie interessiert. Mein Blick war immer auf das ausgerichtet, was vor mir liegt, was morgen kommt … erst als das ZKM, das Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe im Juni 2008 einen Großteil meines künstlerischen

Werkes in seine Sammlung aufnahm, wurde von der Direktion die Bitte vorgetragen, diese Werkserie durch eine chronologische Biografie zu kommentieren. Ich sollte der Frage nachgehen, inwieweit sich Erlebnisse in einem künstlerischen Werk niederschlagen und in diesem Werk vielleicht sogar zu erkennen sind. Gibt es durchgängige Themen, Methoden, Herangehensweisen, Vorlieben, Abneigungen? Wenn man solchen Fragen nachgeht, kommt es auch zu interessanten Erinnerungen und Überlegungen, welche Fehler man begangen hat, welche Gelegenheiten man verpasst hat.

Zwei Jahre lang habe ich für ein computergestütztes Datenbankinventar recherchiert, an einer Chronologie der wichtigen Ereignisse gearbeitet, habe die Datenbank programmiert und ständig ergänzt, habe Texte geschrieben und Bilder eingearbeitet. Noch heute stoße ich auf Quellen oder werde durch Fragen – wie jetzt – angehalten, dieses Archiv zu ergänzen.

Die Frage, wie es zu meinem ersten SF-Roman kam, klingt einfach, doch die Antwort ist es nicht. Sie hängt zusammen mit der Frage, inwieweit sich ein Werk zum Beispiel der bildenden Kunst über einen längeren Zeitraum entwickelt. So etwas stellt sich nicht als linearer Verlauf der einfachen Ursache und Wirkung dar, sondern als eine komplexe Vernetzung vieler Erlebnisse und frühester Ereignisse. Es ist ein Spiel zahlreicher Kräfte zwischen Absicht und Zufall, zwischen übersehenen und erkannten Chancen, im Chaos der Möglichkeiten und in geschaffenen Ordnungen. Vieles spielt eine Rolle. In jedem Fall die Kindheit, denn auf der baut man auf. Es sind Menschen, die man trifft. Orte, die man aufsucht. Fragen, die man stellt, und Antworten, die man bekommt. Ideen, die man plötzlich hat und Konzepte, die man daraus entwickelt. Es geht um das, was man macht oder falsch macht, und sogar um das, was man nicht macht. Es geht um Neugier, Ausdauer und Kreativität! Es geht um Glück und Pech und wie man damit umgeht. Und unter all diesen Kräften wirkt die Motivation, die antreibt, die Sehnsucht, die man entwickelt, die Werte, nach denen man denkt und handelt, die man befragt und prüft und gegebenenfalls auch korrigiert.

Um die einfach klingende Frage zu beantworten, wie es zu meinem ersten SF-Roman, zu seiner Form und seinem Thema kam, muss ich also zurückgehen in einige Vorgeschichten

Die Fantasie: Eine meiner Vorgeschichten beginnt in meinem Heimatort Cuxhaven an der Nordsee. Wir haben wenige Meter vor dem Döser Seedeich gewohnt. So haben mich die Naturgewalten der Nordsee geprägt. Als Kind bin ich am Deich aufgewachsen und habe zwischen den Gezeiten im Sand, im Schlick, in der Sonne, im Regen, im Schnee, im

Rauschen der See und des Windes gespielt. Wir Kinder am Strand spielten im Geruch gammelnder Flora und Fauna der Nordsee. Fernseher und Videospiele gab es damals nicht. Nur die Wohn-Straße als Sackgasse, den Deich, die Deichwiesen, die Promenade, den Strand, die See, die Muschelbänke und dahinter wieder und wieder die endlos erscheinende See.

Es gibt Erinnerungen an eine große Linde in der Straße, unter der ein riesiger, schwarzer Drache schlief (so sagte man uns Kindern) und es gibt Erinnerungen an hohe Silberpappeln, in deren Kronen wild die Blätter rauschten und in denen Kobolde, Hexen, Teufel, Geister und Elfen ihr Unwesen trieben (wie man uns vorlas).

Es gibt Erinnerungen an die raue Stimme vom Kapitän, »Kuddel« Utermark, der vom Fischfang kam, mir von Seeräubern erzählte und rauschende Seeschnecken mitbrachte, in denen schöne Seejungfrauen flüsterten – so jedenfalls sagte er mit Lächeln auf den Lippen. Meine Kindheit war erfüllt von abenteuerlichen Geschichten und von vielen Eindrücken, die sich aus dem steten Wechsel der Naturkräfte an der See und aus den zerlesenen Märchenbüchern der Gebrüder Grimm speisten. Dem gesprochenen Wort hörte ich begeistert zu und erfand parallel zum Alltag immer mehr eigene, gedachte und geträumte Welten.

Kuddel Utermark war es auch, der mir erklärte, was zwischen dem Wasser und der Luft, zwischen dem blauen Meer und dem blauen Himmel war: der Horizont! Und darin (nicht dahinter) wurde alles geboren, was im Meer und im Himmel lebte. Dennoch hat mich schon als Kind die Frage bewegt und nie verlassen: was denn hinter dem Horizont verborgen ist und dahinter und dahinter?

Die Neugierde: Ein Erlebnis geht zurück auf die Zeit, als ich etwa fünf Jahre alt war. Ich hatte im Oktober Geburtstag und bekam von »Tante Lene« ein »Stehaufmännchen« geschenkt. Es war in dieser Nachkriegszeit ein seltenes Spielzeug, eine beschwerte Halbkugel, mit einem konischen Kegel, bunt als Clown angemalt. Ich ging in unser Treppenhaus und warf den Clown über das Geländer tief hinunter auf den Terrazzoboden des Kellers. Die Figur zerplatzte und ich wurde von wütenden Eltern bestraft. Auf die ungläubige Frage nach dem Warum gab ich die Antwort: »Ich will sehen, was drin ist.«

Das Wort: Anfang der 60er Jahre habe ich ständig gelesen und mit Worten experimentiert, man könnte es Lyrik nennen. Die Banalitäten des Alltags waren mein Thema und 1968 erschien mein erstes Gedicht im Feuilleton der FAZ. Das hat mich motiviert,

weiterzumachen. 1969 erschien mein erstes Buch mit dreizehn Gedichten und fünf Radierungen eines Studienkollegen. Die Kölner Buchhandlung König kaufte alle Exemplare unserer signierten Edition und verdiente sehr viel Geld damit.

Meine Schlüsselromane in dieser Zeit waren »Der Mythos von Sisyphos – Ein Versuch über das Absurde« von Albert Camus, »Im Wendekreis des Krebses« von Henry Miller und die beiden Bücher »Die künstlichen Paradiese« und »Die Blumen des Bösen« von Charles Baudelaire.

Die Wissenschaft: Mein Hang zur Literatur wurde begleitet von meinem Hang zur Wissenschaft. Es ergab sich ein Wechselspiel zwischen Fantasie und Kalkül. Meine schulischen Stärken waren Deutsch, Kunst und Naturwissenschaften. Also machte ich in der Mitte der 60er Jahre ein Praktikum in einem chemischen Forschungslabor. Ich wollte Chemie studieren. Wie kam es zu so einem Interesse? Vielleicht durch Begeisterung?

Das Geheimnis: Im Alter von zwölf Jahren entdeckte ich im Bücherschrank meiner Eltern eine Reihe von zwölf dicken, gleich aussehenden Büchern. Zwölf Mal das gleiche Buch? Ich prüfte es nach und fand heraus, dass es zwölf gleich aussehende Bücher mit unterschiedlichem Inhalt waren. Mein Vater nannte sie die »Enzyklopädie«. Es war der Große Brockhaus.

Mich faszinierte das Geheimnis, das in dem fremden Wort »En–zy–klo–pä–die« klang. Diese Enzyklopädie wurde mein Lehrbuch. Ich las darin wie in einem Buch und lernte lesend.

Die Alchemie: Im ersten Band dieser Enzyklopädie stieß ich auf das Wort »Alchemie«. Die Vorstellung, den »Stein der Weisen« in Form einer Tinktur zu finden, die die Umwandlung eines unedlen Metalls zu Gold ermöglicht, oder durch Transmutation ein Allheilmittel herstellen zu können, bewegte meine Fantasien. Ich sah mich als Alchemist, der in das Mysterium der Natur eindringt, der Stoffe aus der Natur veredelt und wie ein Zauberer den Mikrokosmos im Makrokosmos widerspiegelt.

Begeistert von der Aura dieses großen Geheimnisses machte ich mich im Alter von dreizehn Jahren auf die Suche nach mehr Wissen. Der Vater eines Schulfreundes schenkte mir ein abgegriffenes Buch, das auf dem Manuskript aus dem Nachlass eines ungenannten, aber »echten Arkanologen« um 1880 basierte und die Theorie vertrat, dass es eine einzige Ursache

und daher für alles ein einziges Heilmittel gäbe. »Die Arkanologie oder die Heilkunde der Alchemisten« ersetzte mir damals jedes Schulbuch, und die darin beschriebene »prima materia« erforschen zu können, mag mich beflügelt haben, mit einem Praktikum in einem chemischen Forschungslabor in Bonn ein Studium der Chemie anzustreben, was ich dann aber zugunsten der freien Künste aufgab.

Die Wissenschaftsdichtung SF: Im Alter von vierzehn Jahren entdeckte ich parallel zur enzyklopädischen Sammlung und zum Fachbuch das Comicserienheft, das plakative Bildfolgen mit kurzen Texten kombiniert.

Sigurd und Bodo, die ritterlichen Helden, führten mich in die Vergangenheit des Mittelalters, und Nic, der Weltraumfahrer, führte mich in eine fantastische Zukunft voller Abenteuer mit außerirdischem Leben. Das elterliche Verbot, diesen »Schund« zu lesen, machte die Comics für mich zum Schatz.

Die starke Wirkung dieser Hefte mit ihren Bildgeschichten lag für mich in der Verbindung von stichwortartigen Beschreibungen mit bunten Zeichnungen. Beide Medien waren grob und sehr unscharf in ihrer Information. Auf diese Weise wurde meiner Fantasie immer wieder neue und reiche Nahrung boten.

Nic, der Pionier des Weltalls, war mein Held, weil er als Identifikationsfigur in fernen Welten Gefahren bestand und in seiner Omnipotenz alle Überraschungen souverän meisterte. Er hatte keine Angst vor dem Neuen, dem Anderen, dem Fremden oder dem Mächtigen. (Ist es Zufall, dass mein Sohn auf den Namen Niclas getauft wurde und Nic genannt wird???)

Besonders beeindruckte mich der Mut dieses galaktischen Helden, mit dem er auf das Fremde in Toleranz, Respekt und Souveränität reagierte. Diese fantastischen Reisen in unbekannte Welten mögen mich angeregt haben, in meinen Romanen »Syn-Code-7« (1982), »DigIt« (1983), »Off-Shore« (1983) und »Dea Alba« (1988) mit eigenen Worten solche Welten zu schaffen und in Kurzgeschichten wie »Galaxy Cygnus-A« (1983) und »GES-Projekt« (1988) das Neue und Fremde zu beschreiben.

Die Berufsperspektive: Wenn man die Begriffe Neugierde, Wissenschaft und Alchemie kombiniert, ergibt sich ein Schwerpunkt des Interesses. Mein damaliges Zeugnis bescheinigte Stärken in Deutsch, Kunst, Physik und Chemie. Die Naturwissenschaften signalisierten ein

seriöses Berufsziel und so beschloss meine Familie (und ich stimmte zu), dass ich Chemie studieren sollte. »Chemie« – ich nahm den Begriff ernst und stellte mir die »Scheide-Kunst« vor, die sich mit dem Aufbau, den Eigenschaften und der Umwandlung von Stoffen beschäftigt. Ich erinnerte mich an den Deutschunterricht und die Lektüre des »Faust« als eine Tragödie von Johann Wolfgang von Goethe, erschienen 1808 in der J. G. Cotta'schen Buchhandlung Tübingen (mit Standort in meinem Bücherregal) und dem bekannten Ausspruch des Mephistopheles: »Dass ich erkenne, was die Welt im Innersten zusammenhält.« Dieser hohe Anspruch schien mir damals angemessen, mein kommender Beruf zu werden. Aber es kam anders.

Die Überraschung: Als ich im Forschungslabor der Vereinigten Aluminiumwerke in Bonn neben den promovierten Chemikern die gleichen Analysen kochte, wurde klar, dass es hier nicht um Freiheit und faszinierendes Erkenntnisinteresse ging, sondern um nichts weiter als graugraue Fließbandarbeit. Also kompensierte ich dieses Jahr meines Praktikums mit Poesie.

Es war 1967 und ich wurde von einem künstlerisch engagierten Schulfreund angeregt, mich ohne Kenntnis meiner Eltern zur Aufnahmeprüfung an den Kölner Werkkunstschulen zu bewerben. Völlig überraschend bestand ich die Prüfung und startete im Alter von neunzehn Jahren das Studium der sakralen Malerei, wechselte dann in die experimentelle Malerei, in die Druckgrafik und schließlich in die Fotografie.

Die traditionelle Kunstpraxis: Mein Studium der bildenden Kunst gründete sich nicht auf einem überragenden Talent der Malerei oder der Zeichnung oder der Formgebung. Vielmehr war die Kunst für mich der Ort der Hoffnung auf Freiheit. Es ging mir nicht um eine Freiheit von etwas, sondern um die Freiheit für etwas. Die Kunst erfüllte die Vorstellungen, die ich von der Alchemie bewahrt hatte: Nach Neuem suchen, etwas schaffen, entwickeln, gestalten, verändern. Aus immateriellem materielles machen einer Idee eine Form geben, und einer Form Sinn geben und über diesen Sinn sprechen.

Es waren »die 68er«, die Zeit der »Kulturrevolution«. Über den ASTA forderten wir Seminare, luden Gastdozenten ein und besuchten Seminare der Soziologie, Systemtheorie und Ästhetik bei Alfons Silbermann, Alfred Schmidt, Niclas Luhmann, Bazon Brock und Ulrich Wienbruch. Am Ende schrieb ich für meine staatliche Abschlussprüfung zum grad. des. die Examensarbeit in ästhetischer Theorie über den »Abriss einer Theorie der bildenden Kunst«, um auch hier im alchemistischen Sinn dem Thema an die Wurzeln zu gehen. Das Studium in

Köln war eine hyperaktive Zeit der Suche, der Identitätsbildung, der Wirren und Irrungen. Es bildete sich eine Gruppe aus Studienkollegen.

Wir gründeten 1969 den Verlag »Amöben-Presse«, mit der Bedeutung des »amoibo« von »ich verändere mich«, gaben Kunstbücher heraus, gründeten 1970 die »Gesellschaft für Kunstkonsum und -produktion«, gründeten 1971 die »Planungsgruppe Kulturpolitik« und verbanden Kunst mit Bürgerinitiative, arbeiteten an Happenings, trafen uns mit Wolf Vostell, diskutierten und agierten, immer auf der Suche nach neuen Ausdrucksmöglichkeiten, nach Provokationen und Veränderungen. Eigentlich waren wir auf der ständigen Suche nach unseren Werten, also nach den Kräften, die uns im Inneren zusammenhalten.

Die Kunst-Theorie-Kritik: Wir wollten damals wissen, welche Kräfte uns bestimmen, welche Kräfte die Gesellschaft bestimmen (damals sahen wir nicht die Wissenschaft, sondern die herrschende Ideologie als die prägende Kraft!) und wir wollten wissen, warum wir welchen Werten folgen.

Auch ich schrieb mich 1972 an der Universität in Bonn und folgend an der Universität in Marburg ein. Kunstgeschichte im Hauptfach. Und in den Nebenfächern Soziologie, Politik, Erziehungswissenschaft und Kommunikationswissenschaft. Es ging uns um das Verstehen. Das Berufsziel war und blieb unbekannt und unser Leben bestritten wir durch Aushilfsjobs. Kunstpraxis und Kunst-, Kultur-, Gesellschaftstheorie ergänzten sich.

Besonders prägend war für mich eine Paris-Exkursion meines kunsthistorischen Seminars in Bonn im Jahr 1975. Mein Doktorvater Eduard Trier arrangierte ein Treffen im kleinen Kreis mit dem Künstler Max Ernst (1891–1976) kurz vor dessen Tod, im Krankenhaus. Der Austausch über die »Frottage« als Lebenshaut und über »Kunst« als einer Form der Lebensgestaltung haben mir gute Anregungen gegeben, nach einer neuen Kunst außerhalb ihres elitären Elfenbeinturms zu suchen bzw. diese in meinen Arbeiten zu entwickeln.

Also experimentierte ich abseits der Staffelei mit einer Vernetzung der Medien Bild und Wort, die ich um Klänge ergänzen wollte, um mich und den Zuschauer total in das »Ereignis« einzubinden. In einer Zeit, in der eine Diaprojektion über mehrere Projektoren, gesteuert von einer Mehrspurmaschine und das synchron zu Klängen und Musik schon als technische Herausforderung galt, waren meinem hohen Anspruch recht enge Grenzen gesetzt.

Die visionäre Kunstpraxis: Im Jahr 1975 realisierte ich mit einem Künstlerkollegen die »Kunsttotale« im Bonn-Center. Hier setzte ich in einer Projektion Musik von Terry Riley ein, einem US-Musiker, der für minimalistische Trancemusic stand. Auch Musik aus dem Album »Phaedra« (1974) der deutschen Elektronikformation Tangerine Dream kam zum Einsatz.

Besonders beeindruckt hat mich in dieser Zeit der Musiker Klaus Schulze, der von 1969 bis 1970 Mitglied bei Tangerine Dream war, sich dann aber als Elektroniksolist selbstständig machte. Seine Werke »Irrlicht« (1972), »Cyborg« (1973) und »Timewind« (1975) boten durch die frühen Synthesizer und Sequencer neue Klangfarben, die nicht durch feste Assoziationen belegt waren, sondern frisch und frei die Fantasie anregten. Die breiten Klangteppiche, die einperlenden und forttragenden Sequenzen, das kosmische Gefühl und die damals ungewöhnlich lange Dauer der Musiktitel mit mehr als zwanzig Minuten pro LP-Seite entsprachen meinem Lebensgefühl für Weite und Dauer, für Konzentration und Trance.

MH: Hast du Klaus Schulze persönlich getroffen?

MW: Ja, und in der Folge kamen wiederum mehrere Ereignisse zusammen, die mein Interesse an der SF konkreter machten. Der Name Klaus Schulze ist für meine künstlerische Arbeit in der Literatur wie auch in der Kunst deshalb wichtig, weil sich seine Vinyl-LPs »Irrlicht«, »Cyborg« und »Timewind« schon zur Mitte der 70er Jahre ständig auf meinem Plattenteller drehten. Oft genug hörte ich ein Musikstück den ganzen Tag über immer wieder, manchmal eine ganze Woche lang. Das empfand ich als inspirierend, es versetzte mich in kreative Trance und ich habe diese LPs so oft gehört, bis ihr Knacken und Rauschen überhandnahm und ich sie immer wieder neu kaufen musste. Klaus Schulze war für mich verbunden mit einer neuen Ära des Gefühls von Innovation, Aufbruch, Abenteuer, Reise. Diese Musik passte in die Zeit, sie war im anspruchsvollen Sinn pure SF.

Die ZukunftsMacher: Im Jahr 1979 habe ich für die Abteilung »Kultur und Gesellschaft« bei Radio Bremen an einem Radiofeature über »Die Ästhetik der Alltagswelt« gearbeitet. Diese Arbeit empfand ich als so herausfordernd, dass ich weitere Themen für interessante Features suchte. Weil man als Künstler ständig nach der Quelle der Ideen gefragt wurde, schien mir das Thema »Kreativität« geeignet. Also habe ich Kontakt zu Klaus Schulze aufgenommen und 1982 in seinem Studio in Winsen ein langes Interview mit ihm gemacht.

Dieses 60-Minuten-Feature über »Die ZukunftsMacher« erfasst und kommentiert insgesamt drei Interviews, nämlich mit dem Elektronikmusiker Klaus Schulze, dem Wissenschaftsliteraten Herbert W. Franke und dem damaligen SF-Lektor von Heyne, Wolfgang Jeschke. Erstmals gesendet wurde das Feature »Die ZukunftsMacher« am 4. April 1984 in der Reihe »Kultur und Gesellschaft« auf Radio Bremen II.

Die »Innovative Communication«: Aus meinem Treffen mit Klaus Schulze im Jahr 1979 ergab sich eine neue Perspektive. 1978 hatte er ein neues Label mit Namen »Innovative Communication« gegründet. Das Label war wirklich »innovativ«. Es hat mit der Gruppe IDEAL die Neue Deutsche Welle begründet und mit Musikern wie Baffo Banfi und Clara Mondshine ein neues Kapitel in der Musikelektronik aufgeschlagen. Hinzu kam, dass Klaus unter dem Namen »Wahnfried« eigene Werke auf seinem Label veröffentlichen wollte und 1979 bereits die LP »Time Actor« erschienen war.

Als wir im Verlauf meines Interviews mit ihm über meine künstlerische Arbeit sprachen, fragte er plötzlich, ob ich nicht die Gestaltung der LP-Cover für IC übernehmen wollte. So entstand mein Cover für sein zweites Album »Tonwelle«, das 1981 erschien – und viele weitere folgten.

MH: Wie bist du von der Begeisterung für elektronische Musik nun zur literarischen Science-Fiction gekommen? Gab es ein Schlüsselerlebnis?

MW: Ja. Zu diesem Zeitpunkt gab es tatsächlich ein Schlüsselerlebnis, das als Auslöser wirkte, einen fantastischen Roman über eine technisch geprägte Gesellschaft von morgen zu schreiben.

Es war Weihnachten 1980 und meine Frau hat mir am Heiligen Abend drei Bücher von Herbert W. Franke geschenkt. Es waren die SF-Romane »Das Gedankennetz«, »Der Orchideenkäfig« und »Zone Null«.

Der Titel »Der Orchideenkäfig« ließ mich Fremdes, Schönes, Bedrohliches assoziieren. Vegetative Formen in Schönheit und Vielfalt, gefangen in Technik oder: Die Pflanzen selber bilden einen solchen Käfig, oder halten etwas gefangen. Den »Orchideenkäfig« hatte ich in der Weihnachtsnacht durchgelesen. Er schließt mit den Worten: »Leicht schwankend und in

Wellenlinien ging er weiter auf die Straße hinaus – ins Freie …« Dieses Bild hat mich beschäftigt.

»Er ging ins Freie. Ich sah ein leeres Feld vor mir und in der Ferne einen unbestimmten Horizont über dem Meer. Was liegt darin? Was liegt dahinter? Wo liegt meine Freiheit jenseits des Horizonts alltäglicher, graumäusiger Routinen, die ich um mich herum als unangenehm langweilig wahrnehme?

Angeregt von den letzten Worten in diesem Buch, entstand in mir das Bild von einer Person, die einen Raum verlässt und vor sich die Vielfalt der Entscheidung hat. Wenn nun ich diese Person bin? Was sehe ich vor mir? Die Ebene, das Meer, den Horizont, die Frage nach dem Dahinterliegenden, die mich schon als Kind auf dem Deich mit Blick in die See beschäftigt hat? Was würde ich von jetzt ab machen?«[1]

Der erste SF-Roman: In der Weihnachtsnacht 1980 habe ich beschlossen, mir die Zeit für ein neues Projekt zu nehmen, nämlich einen Roman zu schreiben. Alle Vorstellungen von einer möglichen Gesellschaft, die von der Biotechnologie geprägt ist, sollten zusammenkommen. Hier hatte ich die einmalige Möglichkeit, auch über neue, denkbare Kunstformen zu schreiben, die mit den technischen Mitteln der 80er Jahre noch nicht realisierbar waren, die ich mir jedoch denken konnte. Es sollte ein Buch werden, das nicht für einen Verlag oder für eine Zielgruppe oder für einen wirtschaftlichen Erfolg geschrieben wurde, sondern ganz kompromisslos als Experiment, ob es mir überhaupt gelingt, so etwas zu scheiben.

Als der Roman 1981 fast fertig war, las ich den Aufruf eines Verlages, der visionäre Literatur zum Leben von morgen suchte. Ich schickte das Manuskript ein und hörte nichts. Über viele Wochen hinweg erfolgte keine Reaktion. Dann klingelte das Telefon und am anderen Ende meldete sich überraschend Herbert W. Franke. Er war einer der Juroren des Wettbewerbs, der Verlag konnte sich leider nicht zum Start der geplanten Buchreihe entschließen, also wurde das Projekt verworfen. Das Manuskript war somit frei. »Kann ich ihren Roman im Suhrkamp-Verlag vorstellen?«, war die Frage, auf die ich ein »Ja« als Antwort gab. Kurze Zeit später rief mich der Verleger Dr. Gottfried Honnefelder an, lud mich nach Frankfurt ein und wir zeichneten den Autorenvertrag auf eine Serie von Romanen. 1982 erschien »Syn-Code-7« in der »Phantastischen Bibliothek«. Mit einiger Verzögerung erschien 1988 dann das Kassettenbuch »Dea Alba« als Kooperation mit Herbert W. Franke.

Die SF-Literatur: 1983 folgte mein Roman »DigIt« zum Thema Computertechnologie, ebenfalls bei Suhrkamp. Als ich in meinem dritten Roman »Off-Shore« nach Anforderung des Herausgebers der »Phantastischen Bibliothek«, Franz Rottensteiner, einige Passagen »entschärfen« sollte, verließ ich Suhrkamp und wich auf den Corian-Verlag in Meitingen aus. Dort erschien »Off-Shore – ein Bericht am Rand der Wirklichkeit« ungekürzt als Hardcover und direkt folgend 1984 im Heyne-Verlag als Taschenbuch.

An Kurzgeschichten wurden 1982 »ego alter ego« in »Kopernikus 6« im Moewig-Verlag, 1983 »Galaxy Cygnus-A« und »… im Weissen Rauschen« im »Polaris Almanach« bei Suhrkamp und ebenfalls 1983 das »GES-Projekt A 3« in »Fomalhaut« im Goldmann-Verlag.

Im April 1984 schrieb ich einen ganzseitigen Essay über SF als »Spiegel der Träume und Ängste«, der in einer Wochenendausgabe der Süddeutschen Zeitung erschien.

Da zwischenzeitlich mein Schwerpunkt auf der Produktion von elektronischer Musik lag, schloss ich 1988 das Kapitel meiner literarischen SF mit dem Kassettenbuch »Dea Alba – eine phantastisch klingende Geschichte« ab und konzentrierte mich ganz auf Musik und Mixed-Media-Projekte.

Die Kuppelprojektion: Eine der wichtigsten Passagen in meinem ersten Roman ist die Beschreibung einer Musikvision. So sehr mich die Welt der Klänge interessierte und begeisterte, ich war kein Musiker. Also nutzte ich die Worte als Bausteine, um mein Bild von einer Totalempfindung in einem Environment zu beschreiben.

Die »Kuppelprojektion« war meine erste Beschreibung von einer »Immersion«, als einem Umfasstwerden von verschiedenen Medien mit dem Ziel, aus der virtuellen Projektion ein reales Empfinden zu erzeugen.

Die Vermischung von virtuell und real wurde an vielen Stellen des Romans umgesetzt. So beziehe ich Klaus Schulze, das Label »Innovative Communication« und sogar die Musiktitel »Time Actor« und »Tonwelle« im Nachspann unter »Klangkompositionen« und dem »Verzeichnis der Fachausdrücke« ein. Dass sich diese Vorstellungen und Beschreibungen einige Jahre später in Wirklichkeit umsetzen sollten, hat mich sehr überrascht: 1984 erschien die erste Musikproduktion meiner Formation »Software« auf dem Label »IC – Innovative Communication« und im Jahr 2000 war ich Mitgesellschafter der IC/DigIt Music GmbH.[2]

Die SF-Multi-Media-Vision: Über Herbert W. Franke, der das Konzept der österreichischen »ars electronica« entwickelte, ergab sich ein Kontakt nach Linz. Das ORF-Landesstudio veranstaltete im Rahmen der »ars electronica« im September 1982 das »World-SF-General-Meeting«. Zu diesem Meeting wurde ich eingeladen, einen Vortrag über »Science-Fiction in der Praxis« zu halten und in der Diskussion »Stichworte zur Konfrontation mit dem Unbekannten« vorzutragen. Als Abendveranstaltung sollte ich ein künstlerisches Event entwerfen und im großen Sendesaal des Landesstudios aufführen.[3]

Über meinen Kontakt zu Klaus Schulze und dessen Label »Innovative Communication« hatte ich Kontakt zum Elektronikmusiker Robert Schöder. Er war interessiert, die Musik für mein SF-Event zu produzieren, das als Multi-Media-Projekt zum Thema »Rauschen« angelegt war.

Die Story: Vom Rauschen der Lichtjahre entfernten Radiogalaxie Cygnus-A sollten ein Wissenschaftler und ein Künstler angeregt werden, ihre Fantasien zu synchronisieren. Die Fantasien der beiden sollten durch eine spezielle Technologie synchronisiert, dann in einer geodätischen Kuppel als Verbindung von Bildern und Klängen projiziert und von biotechnisch erzeugten Bioplasten in Bildern und Klängen für ein anwesendes Publikum umgesetzt werden. Es war die Grundidee der »Kuppelprojektion« im Roman »Syn-Code-7«.

Für das Projekt im Linzer ORF-Studio besuchte ich das Radioteleskop in Effelsberg und bat die Mitarbeiter des Max-Planck-Instituts für Radioastronomie, mir Radiosignale der Galaxie Cygnus-A in den hörbaren Frequenzbereich zu transformieren. Diese Signale wurden zur Grundlage des Projektes. Die LP mit der Musik von Robert Schröder erschien 1982 auf dem Label »IC – Innovative Communication«.

Die Beschreibung der Uraufführung im Linzer ORF-Studio mit einer Funktionsskizze erschien unter dem Titel »galaxie cygnus-a«. Sie bildete den realen Vorspann für eine dann folgende SF-Story mit dem Titel »… im Weißen Rauschen«. Beide Texte wurden 1983 im »Science-Fiction Almanach« von Franz Rottensteiner in der »Phantastischen Bibliothek« bei Suhrkamp veröffentlicht.

Das Thema »Rauschen« hat mich begleitet und mein Leben beeinflusst. Auch die Rückkehr zur Kunst, über die ich erstmals im Jahr 1997 zögernd nachdachte, begann mit dem Malen von rauschenden Bildern, die sich aus dreißig- bis vierzig tausend kurzen Pinselstrichen in einem meditativen Akt ergaben, bei dem ich in der Einsamkeit einer mallorcinischen Finca

mit verschiedenen Menschen stumme Zwiegespräche über das Leben und die Möglichkeiten seiner Gestaltung führte.

Im Jahr 2004 setzte das »Ästhetische Zentrum« an der Universität Bielefeld eine Anregung von mir um, ein Symposium zum Thema »Weißes Rauschen« zu veranstalten. Für dieses Event (bei dem ich auch wieder Herbert W,. Franke traf) entwickelte ich eine Groß-Projektion »schneeWEISSERrausch«, die vom 14. bis 17. Juli im Audimax aufgeführt wurde.

Eine ganz überraschende Reaktion auf dieses Video erhielt ich von Prof. Dr. Dr. Mihai Nadin, einem in Ästhetik promovierten Informatiker und Antizipationsforscher an der Universität Dallas/Texas/USA. Er schickte mir seine philosophischen Assoziationen zum Film mit dem Titel »Das Kräuseln der Gedanken auf eingebildetem Teich«.

Die Vision wird Realität: Die Idee der ORF-Musik-Projektion von 1982 und die damit verbundene Vision »… im Weißen Rauschen« wurde folgend vom 1986 gegründeten Software-Musik-Projekt »Syn-Code« umgesetzt. Aus der Bildwelt der Linzer Aufführung und der Musikproduktion »Syn-Code« von Software (Mergener & Weisser) wurde im Jahr 1987 ein Projektionsevent, das sich durch die Entwicklung der Medientechnik ständig veränderte und im Verlauf der Jahre immer mehr die Kriterien der Originalbeschreibung erfüllte. Im Einzelnen:

Im Januar 1987 wird das Projekt im Managementtrainingszentrum »Das Kreative Haus« in Worpswede vor der Modeschöpferin Jil Sander und ihrem Team aufgeführt.

Im Oktober 1988 findet die erste Kuppelprojektion »Syn-Phonie für Computermusik und Sternenlicht« in der Kuppel des Planetariums Bochum statt.

Im September 1989 wird auf dem Festival »Bremer Tage der Computerkultur« zur ersten Präsentation der »Digitalen Künste« in Bild, Klang und Wort das programmgesteuerte Environment »Syn-Code« als große Multimedia-Version der Firma Helga-Schröder-AV aufgeführt.

Im September 1989 folgt die erste echte, programmgesteuerte All-Sky-Projektion von Software im Planetarium Stuttgart. Als neue Bildwelt werden fraktale Computergrafiken von Herbert W. Franke eingebunden.

Während diese genannten Verschmelzungen von Musik und Bild alle noch analog produziert waren, folgte mit großem Zeitabstand im September 2012 der Sprung in das 3D-Erlebnis.

Im Verlauf meiner Ausstellung »ich:meiner:mir:mich« über analoge und digitale Identitäten im Bunker-D auf dem Campus der FH-Kiel wurde abschließend die Videofonie »Syn-Code-360« im dortigen Mediendom uraufgeführt. Der Fulldomeprogrammierer Ralph Heinsohn entwickelte aus meiner Bildwelt und eigenen 3D-Animationen ein fantastisches Szenario zu elektronischer Musik von Software (Mergener & Weisser) und erhielt hierfür zwei Awards auf folgenden Fulldome-Festivals.

Das SF-Star-Magazin: Es war gerade die Rede von der Musikformation »Software«, die aus dem Team Mergener/Weisser entstand und die ich später auch mit anderen Musikern fortführte. Auch diese Kooperation hat eine Vorgeschichte, die nach meinem Wissen bislang noch nicht bekannt geworden ist.

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 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 erschienenes Buch »Syn-Code-7« las auch ein Musiker im kleinen Eifelort Welschbillig.

Die Musikformation Software: Es begann im Jahr 1984. Im Internet finde ich unter www.germanrock.de einen Artikel des Musikkritikers Stephan Schelle über SOFTWARE, datiert auf November 2001. In diesem Artikel werde ich zitiert: *»Weisser über die Gründung von Software: Das Magazin SF-Star war damals das führende deutsche Magazin zum Thema Science-Fiction. Es hatte eine sehr gute Verbreitung und wurde auch mit Begeisterung von einem SF-Fan mit Namen Peter Mergener aus der Südeifel gelesen, der mir eines Tages einen freundlichen Brief schrieb. Er teilte mir mit, dass er meine Romane gelesen und sich die Schulze-Interview-LP gekauft hatte und dass er begeistert war. Er versuchte, selber Musik zu machen und fragte mich, ob ich ihm irgendwie behilflich sein könnte. Eine Aufnahme seiner Musik lag dem Brief anbei. Ich fand es rundweg gesagt gut, dass jemand so aktiv reagiert und nicht nur einfach liest, sich dann wieder in den Sessel setzt, die Kopfhörer auf die Ohren zieht*

und konsumiert. Peter und ich trafen uns im Herbst 1984 in Welschbillig, einem winzigen, romantischen Ort in der Südeifel. Ländliche Idylle. Ein Jagdhaus am steilen Hang eines Mühlenbachtales. Einsam gelegen, umgeben von Wald. Wir saßen in der warmen, gelben Herbstsonne, unterhielten uns mit weitem Blick über das Tal. Ich beschrieb ihm, wie ich mir Musik vorstelle. Sehr schnell war uns bewusst: Wir vertraten die gleichen Ansichten und hatten sofort die gleiche Grundschwingung.«

Wir starteten 1984 als »Mergener & Weisser« mit den Produktionen »Beam-Scape« (1984), »Phancyfu-Fire« (1985) und »Night-Light« (1985), die als Vinyl-LP unter Klaus Schulze auf dem Label »Innovative Communication« erschienen und weltweit von der da-music in Diepholz vertrieben wurden.

MH: Verstehe ich es richtig, dass bei dir die literarische SF immer mehr mit der kosmischen E-Musik von »Software« verknüpft wurde?

MW: Wenn man SF ganz aktuell nach Wikipedia im Februar 2014 beschreibt als Science-Fiction (engl. *science* »Wissenschaft«, *fiction* »Fiktion«) also als »ein Genre der Literatur und des Films, aber auch anderer Disziplinen wie etwa der bildenden Kunst, das den Einzelnen, die Gesellschaft oder die Umwelt in (oft radikal) alternativen Konstellationen betrachtet«. Und wenn man sich darauf einigt, dass Fiktion (lat. *fictio*, »Gestaltung«, »Personifikation«, als Form der »Erdichtung« von *fingere* »gestalten«, »formen«, »sich ausdenken«) »die Schaffung einer eigenen Welt durch Literatur, Film, Malerei oder andere Formen der Darstellung sowie den Umgang mit einer solchen Welt (bezeichnet)«, dann arbeite ich genau in diesem Raum des Möglichen, der im Verlauf der Zeit auch zum Tatsächlichen werden kann.

Der Rückblick: Die ersten Musikproduktionen »Chip-Meditation« (1985), »Electronic Universe« (1985), »Past Present Future« (1987) und »Syn-Code« (1987) sagten schon im Titel, worum es geht: Es geht um Zukunft! Um Entfaltung der Fantasie. Um Grenzüberschreitung. Um Aufbruch zu neuen, noch unbekannten Ufern.

Und der Audio-Track »Voice Bit« auf der ersten Software-Produktion von 1985 hat schon damals in programmatischer Weise 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...«

Dieser Titel ist zu hören, wenn man den QR-Code auf dem Cover dieser Publikation mit dem Smartphone scannt!

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, Julia-Mengen und Selbstähnlichkeit die Fraktaltheorie, 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 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 bizarrer Formen, die kein SF-Film hätte besser machen können.

Wenn ich einen Rückblick vornehme, dann möchte ich auf einen Punkt des Interviews mit Joachim Alpers im Jahr 1983 zu sprechen kommen. Alpers sagt es offen. So mancher eingeschworene SF-Fan hat meine Art zu schreiben kritisiert. Die Kritik: Einfache Sachverhalte soll man nicht kompliziert beschreiben. Es war die Rede von intellektuellem Schaumschlagen. Ich bin nicht Leser. Ich bin Autor und als solcher überlege ich natürlich genau, was ich wie mache. Meine Romansprache hat zwei Gründe. Erstens wird man von einem langen Studium der Gesellschaftswissenschaften mit vielen Referaten und Vorträgen sprachlich geprägt. Und zweitens ist diese Sprache authentisch die der wissenschaftlich-technischen Intelligenz meiner beschriebenen Gesellschaften. Wer eine High-Tech-Science-Fiction will, der kann der Mannschaft seiner intergalaktischen Raumflotte keine Streitäxte in die Hand drücken – oder?

Das SF-Magazin »Zukunft!«

Fast hätte ich es vergessen! Im Jahr 1985 hatte ich nach allen Erfahrungen mit SF die Idee für ein eigenes Magazin, das jedoch nicht unter diesem Label erscheinen sollte. Der Titel war »Zukunft! Beiträge zur Kunst, Technologie und Gesellschaft«. In der Kunstsammlung des

ZKM|Karlsruhe befindet sich ein Dummi für das gedachte Projekt. Es enthält Beiträge von Herbert W. Franke über »Kreative Technologie: Der Computer und die Künste«, von Michael Weisser über »Science Fiction: Literatur der Innovation«, von Gerd Gerken über »New Age: Abschied vom Pragmatismus«, von Jürgen Claus über »Architekturtopie: Eine Zukunft unter Wasser«. Finanziert werden sollte dieses Magazin durch visionäre Anzeigenwerbungen, die auf neue Weise für neue Produkte oder Dienstleistungen werben. Durch diese Selbstfinanzierung sollte das Magazin kostenfrei an Kiosken ausliegen oder in eine Trägerzeitung eingelegt sein.

Das Dummi schickte ich mit einer Projektbeschreibung an die Computerhersteller Firmen Digital Equipment und IBM, an den Büromaschinenhersteller Olivetti und an den Zigarettenhersteller Philip Morris. Die Reaktion war interessant: Die Presseleitung von Digital Equipment Frau Dr. Imai Roehrecke lud ein nach München zum persönlichen Gespräch. Der Leiter Kommunikation bei IBM Herr Dr. Helmut Flohr lud ein nach Stuttgart zum persönlichen Gespräch. Olivetti bedauerte schriftlich, so ein Projekt nicht finanzieren zu können und Philip Morris reagierte mit Schweigen. Einige Zeit später gab Philip Morris das Trend-Magazin »Über-Morgen« heraus, das als kostenlose Beilage im Stern-Magazin verteilt wurde.

Ohne dass das »Zukunft!« realisiert wurde, entwickelten sich die anderen beiden Kontakte sehr produktiv.

IBM reagierte sehr schnell mit dem Angebot für das Magazin »IBM-Nachrichten« eine Artikelserie über die Beziehung zwischen Kunst und Technik zu verfassen, die vier Beiträge erschienen im gleichen Jahr.

Von Digital Equipment erhielt ich den Auftrag, ab 1986 eine Sammlung zu »Computer-Kunst« aufzubauen, die bis 2007 ständig wuchs und vielfach ausgestellt wurde, bis die Exponate letztlich Einzug fanden in die Sammlungen der Kunsthalle Bremen (2008) und des Sprengelmuseums Hannover (2011).

Dieser völlig unerwartete Verlauf dieses Projektes zeigt anschaulich, aus welchen Faktoren sich unverhofft »Neues« entwickeln kann.

Die SF als Mixed-Media-Kunst: Die lyrisch-offene Musik unserer Formation Software (in der Besetzung Mergener & Weisser) mit den breiten Soundteppichen und den einperlenden Stereoeffekten bot mir Raum genug, um Poesie in Deutsch oder Englisch zu integrieren. Einige Beispiele:

Unser erstes Liveevent war eine Auftragskomposition für den Südwestfunk, es war ein Konzert, das wir am 7. November 1985 im Kulturzentrum Igel/Trier gaben. Der Titel war »LIT und BIT – Gesang der Elektronen«, mit Musik von Software (Mergener & Weisser), meine Lyrik rezitiert von der Schauspielerin Tirzah Haase. Der SWF 1 sendete das Event live. Die Zweitsendung erfolgte am 20.11.1985 auf SWF 2.

Im Jahr 1987 erschien auf Produktion »Syn-Code« der Titel »Syn-Code-Sunset« mit rezitierter Poesie, eingesprochen von US-Schauspielerin Pamela Lambert.

Im Januar 1987 erfolgte die Aufführung der Tanzperformance »Realität als Simulation der Simulation« in der Kommunalen Galerie Bremen, Konzept: Michael Weisser, Choreografie/Tanz: Marie-Luise Schnettler, Musik: Software (Mergener & Weisser).

Im Jahr 1988 erschien das Kassettenbuch »Dea Alba – Eine phantastisch klingende Geschichte von Herbert W. Franke und Michael Weisser mit Computermusik von Software«. Der Text wurde von Herbert W Franke in München und mir in Bremen jeweils auf einem Rainbow-100-Computer von DEC von 1982 geschrieben und als Text-File auf 5,25''-Diskette mit einer Kapazität von 398 kBytes (!) über dem Postweg ausgetauscht. Grundlage war ein Gedicht von mir, das als Text vorlag und das ich in eine sphärische Musik unserer Formation Software eingesprochen hatte. Das war zusammen mit der Idee, etwas über die Begegnung mit »Neuem« zu schreiben, die Quelle unserer Inspiration. Bei diesem Verfahren haben Herbert W. Franke und ich als Autoren unmittelbar in den Mastertext geschrieben, ohne Markierung, was und welche Worte oder Sätze von wem waren. Hier wurde ganz uneitel, ohne eine Spur von Konkurrenz gearbeitet, es war ein erfrischendes Erlebnis!

Entstanden ist auf diesem Weg das erste Taschenbuchobjekt als Kombination von Buch mit beiliegender Musikkassette, herausgegeben in der »Phantastischen Bibliothek« des Suhrkamp-Verlages, Frankfurt. Renate Laux, die Lektorin des Verlages, schrieb dazu am 20. Mai 1988: »Hier haben wir das Pionierwerk des Verlages – Sie sind inzwischen ja schon manchen Schritt weiter!«

Im Mai 1988 veranstaltete »Software« unter dem Titel »Syn-Code, Symphonie for Computer and DNA Molecules«, zur Eröffnung der Ausstellung »Digitale Kunst« (aus dem Bestand der Sammlung von Digital Equipment)ein Projektionsevent in der Tuchfabrik Trier.

Im August 1988 waren Mark Sakautzky als mein Partner beim Label IC^3 und ich zur »Talkshow im Nachtexpress« bei TV-Tele 5 in München eingeladen. Sechzig Minuten lang diskutierten wir mit Daniel Kovac über Kunst, Technologie, Gesellschaft und die Musik von Software. Zu dieser Sendung entstand der von Peter Mergener gespielte Musikclip »Island Sunrise« zu Computeranimationen von Herbert W. Franke.

Im Jahr 1998 erschienen die beiden Titel »Crisanthemum Beauty« und »Fireworks Tattoo« auf der Software-CD »Fire-Works«. Die Kompositionen enthielten Poesie in Englisch, gesprochen von der US-Schauspielerin Pamela Lambert.

Die Medien-Kunst-Visionen: Als ich mich im Jahr 2000 entschied, meine Gesellschaftsanteile am Label IC zu verkaufen, wollte ich den Weg freimachen, um mich wieder voll auf neue Kunstformen zu konzentrieren.

Bestärkt zu diesem endgültigen Entschluss, konsequent meinem wirklichen (!) Interesse nachzugehen, hatte mich ein sehr irdisches Erlebnis, das man geradezu als Gegenteil von SF-Visionen beschreiben kann. Ab 2000 wurde ich für vier Jahre zum Schöffen (ehrenamtlicher Richter) an der 1. Strafkammer das Landgerichts Bremen bestellt. Von der Richterbank aus gewinnt man tiefen Einblick in Abgründe, Schicksale, Vorurteile, Lügen, Behauptungen und in das Problem, zu einem Urteil zu kommen. Hier entstand meine poetisch-typografische Arbeit »ohne Irrtum kann niemand eine Aussage über uns machen«.

MH: Noch einmal zurück zur SF, die für dich ja viel mit den Begriffen »Zukunft« und »Visionen« zu tun hat. Hat es in deinem Leben eigentlich konkrete Situation gegeben, die wirklich »unglaublich« und »fantastisch« für dich waren? Gemeint sind nicht die technischen Innovationen in deinen Romanen ab 1982, wie den »Crono-Prozessor«, die Firma »BioTec«, wie Lichtkonzepte, spezialisierte Mikroorganismen, die Giftmüll abbauen und Energie erzeugen oder wie Fußböden, die Bewegungsenergie von Passanten erfassen oder Fensterscheiben, die auf Sonnenlicht reagieren und sich automatisch abdunkeln oder das in Rechnern vollständig gespiegelte Bild der Realwelt – Visionen also, die sich zwischenzeitlich

erfüllt haben. Ich meine wirklich »Unglaubliches« jenseits von Wissenschaft und Technik, sagen wir Übersinnliches …

MW: Ich bin kritisch, eher skeptisch, setze auf den wissenschaftlich bestätigten Nachweis für etwas und schließe Übersinnlich-Geisterhaftes aus. Dennoch kann ich von drei Ereignissen erzählen, die ich als völlig »unerklärbar« und »unglaublich« abgespeichert und unbefragt belassen habe.

Die erste Unglaublichkeit: In meinem ersten Roman »Syn-Code-7« habe ich 1982 die elektronische Musik von Klaus Schulze und auch dessen 1978 gegründetes Label »Innovative Communication«, kurz IC, beschrieben. Hier wurden Realität und Fiktion verschmolzen. Dann, zwei Jahre später holten mich Idee und Beschreibung ein, denn 1984 habe ich auf dem Label IC die erste Langspielplatte »Beam-Scape« mit eigener Musik unserer Formation Mergener & Weisser herausgegeben, 1985 erschien auf IC mit »Chip-Meditation« die erste LP der Formation »Software« und 1991 habe ich das Label zusammen mit Mark Sakautzky übernommen und in dieser Partnerschaft zur IC/DigIt Music GmbH umgewandelt, wurde also Mitinhaber. – Diese Transformation von der literarischen Beschreibung zur Umsetzung in Realität war für mich sehr überraschend.

Die zweite Unglaublichkeit: Es gibt das schriftliche Protokoll einer Session, das ich notiert hatte, um experimentell erwiesen festzuhalten, dass ein »Witchboard« nicht funktioniert. Weit gefehlt, das Gegenteil war der Fall. Es war der 13. Juli 1984 um 21:30 Uhr. Ein großformatiges Packpapier war über den Küchentisch eines befreundeten Ehepaars gespannt. Vier Jugendliche und ich waren beteiligt. Wir spekulierten über technische Neuerungen, über den Film »Star Wars« und über die Entwicklung der Raumfahrt. Die Jugendlichen im Alter um fünfzehn Jahre spielten hin und wieder mit Freunden ein Spiel, um ein Geisterwesen namens »Cleopatra« anzurufen und um Fragen auf gestellte Antworten zu bekommen. Ich lächelte, bezweifelte, forderte heraus.

Auf die Papierfläche wurde ein kleines Frühstücksbrett gestellt. Es hatte drei Bohrungen, durch die Bleistifte gesteckt waren. Zwei an den Ecken und eins in der Mitte der gegenüberliegenden Schmalseite. Auf dem Packpapier war ein Kreis gezogen und im Kreis waren das Alphabet sowie die Worte »ja« und »nein« eingetragen. Das Ganze wirkte gebastelt und war abgenutzt.

Folgendes geschah: Die Teilnehmer saßen um den Tisch herum. Das Brettchen stand in der Mitte des Kreises. Jeder der fünf Teilnehmer (auch ich) legte vorsichtig eine Hand auf das Brett. Dann wurde eine Frage gestellt und nach etlichem Zögern setzte sich das Brett tatsächlich in Bewegung. Als Anzeige galt die Stellung des einzelnen Bleistifts in der Mitte der Schmalseite des Brettes. Das Brett fuhr also zuerst zögerlich, dann immer sicherer werdend mit diesem Stift von Buchstabe zu Buchstabe. Meine klinke Hand lag auf dem Brett. Mit der rechten Hand notierte ich jeden Buchstaben einzeln, den der Stift anlief. Die Kraft der Gruppe erzeugte die Bewegung und setzte die Buchstaben zusammen. Ich überprüfte die notierte Folge. Es ergaben sich tatsächlich Worte, es ergaben sich Sätze, es ergab sich sogar ein Sinn. Ich war verblüfft und dachte, einer der Teilnehmer würde das Brett durch gezielten Druck führen. Das war aber nicht möglich. Ich versuchte, durch gezielten Druck auf das Brett der Bewegung gegenzusteuern, es zu beeinflussen, es ging nicht. Unglaublich! Technisch war nichts zu machen.

Um die Jugendlichen nun doch irgendwie der Manipulation zu überführen, stellte ich die anspruchsvolle Frage »Was ist der Sinn des Lebens?«. Und nun folgt ein Ausschnitt zitiert aus meinem damaligen Protokoll. Die Antwort war exakt dieser Wortlaut: »Der Sinn des Lebens besteht in der Vervollkommnung der Form.« Frage: »Welche Form ist gemeint?« Antwort: »Die biologische Form.« Frage: »Ist der Mensch gemeint?« Antwort: »Ja, er stellt die einzige biologische Form dar.« Frage: »Und die Pflanzen und Tiere?« Antwort: »Gemeint sind hier nur die Formen bewussten Seins.« Dann erfolgte eine Pause und ohne Frage kam die Antwort: »Spinoza.« Frage: »Wer ist Spinoza?« »Einer, der das Programm in Fragmenten erkannte.« »Ist Spinoza ein Programmierer?« »Siebzehntes Jahrhundert.« »Also – Spinoza war kein Programmierer.« »Gott ist Erkenntnis dhnes cevtsusenseins.« Die Antwort war nicht verständlich. »Wer oder was ist Gott?« »Alles sein.« »Sag uns die Grundsätze des Spinoza.« »Natur gleich Gott.«

Es folgten auf verschiedene Fragen Antworten wie »Der Computer ist die logische Weiterentwicklung des Menschen!« und »Der Mensch ist ein einmaliges fehlgeschlagenes Experiment«.[4]

Keiner der Jugendlichen kannte Spinoza als bedeutenden Philosophen des 17. Jahrhunderts. Und eine mechanische Manipulation des Brettchens war auszuschließen. Ich selber habe nicht manipuliert, aber ich kannte Spinoza und dessen Rationalismus, demnach »Gott die unendliche, substanziell in ihren Eigenschaften konstante, einheitliche und ewige Substanz« ist. Spinoza verband in seinem Denken die Metaphysik mit Ethik und politischer Philosophie

und Erkenntnistheorie. Und ich hatte mich schon vor 1984 durch meinen Roman »DigIt« (Suhrkamp 1983) und durch die künstlerische Beratung der Forschergruppe »MapArt« an der Bremer Uni (Berechnung von Fraktalen mit DEC-Computern) mit dem Thema Computer auseinandergesetzt. Aber ich hatte keine der Antworten bewusst erzeugt, sondern war lediglich in sehr entspannter Stimmung.

Die dritte Unglaublichkeit erlebte ich dreizehn Jahre später. Auch dieses Erlebnis ist dokumentiert, diesmal durch ein Foto. Als ich im Mai 1997 auf Einladung eines Musikproduzenten in Israel war, hat man mir in der Altstadt von Jerusalem die Kirche vom heiligen Grab gezeigt. Dieser heiligste Ort des Christentums auf dem Golgathafelsen verbindet den Evangelien nach die Stelle der Kreuzigung mit dem Grab Christi. Vor der Kirche wollte ich ein Foto von meinen israelischen Gastgebern machen und lehnte mich an einen Kleinbus. Alle lachten und zeigten mit dem Finger auf den Bus. Ich drehte mich um und las die Aufschrift: »Michael Weiser, licensed Tour Guide«.[5] Um dieses Erlebnis abzurunden, muss man wissen, dass mein Vater kurz vor meiner Geburt unseren ursprünglichen Familiennamen »Weiser« auf »Weisser« hatte ändern lassen.

MH: Was machst du heute im Jahr 2014?

MW: Mein aktueller Schwerpunkt liegt im Bereich der Kunst mit digitalen Medien. Ich experimentiere mit dem sogenannten »QR-Code« (das könnte auch ein Thema für die literarische SF sein). Immer öfter sieht man die schwarz-weißen Quadrate, in denen ein Pixelmuster rauscht. Mal größer in den Ecken von Plakaten, mal ganz klein auf Werbeprospekten, aber auch bei Artikeln in Zeitungen und innerhalb von werbenden Anzeigen jeder Art.

Es sind die sogenannten »QR-Codes«, die einen »quick response«, also eine schnelle Reaktion anbieten. Wer auf seinem Smartphone zum Beispiel die App »i-nigma« zur Verfügung hat, der aktiviert diese App, richtet seine Kamera auf den Code, scannt ihn und erhält blitzschnell das Ergebnis auf dem Display.

So kann ein Text auf dem Display erscheinen, eine Adresse, die gleich im Adressbuch des Anwenders abgelegt wird oder eine Telefonnummer, die das Smartphone selbstständig anwählt, ohne dass man noch Zahlen eingeben muss.

Oder es wird über die oft komplizierte URL eine Internetverbindung aufgebaut, die zusätzliche Informationen wie Texte, Bilder, Videos oder Audioinformationen bietet. All das funktioniert schnell, komfortabel und fehlerlos, soweit man eine Funkverbindung in mindestens 3G-Qualität oder einen WLAN-Zugang hat.

Zum Thema »Der QR-Code – seine Geschichte, Technik, Möglichkeiten, Grenzen, Gefahren und Visionen« arbeite ich gerade an einer Publikation, deren Erscheinen auch in dieser Reihe **Die|QR|Edition** geplant ist.

Soviel kann man sagen: Der QR-Code wird aus schwarzen Pixeln auf weißem Grund gebildet. Die Verteilung dieser Pixel im Quadrat erzeugt ein optisches Rauschen. Und das »Rauschen« als ästhetisches und akustisches Phänomen beschäftigt mich wiederum schon seit 1988, als ich im Auftrag der »ars electronica« die erste Festivalpublikation als Hardcoverbuch gestaltet habe. Als Titel für dieses Buch war ein Foto der »Nica« vorgesehen, die als Trophäe des Wettbewerbs »Meisterwerke der Computerkunst« in Form einer Statue vergeben wurde. Beim Scan dieses Fotos kollabierte das Programm und es entstand eine Datei »out of bounds«, als schwarz-weißes Pixelrauschen. Dieses Chaosmuster habe ich als Vorsatzpapier für das geplante Buch eingesetzt und auch im Folgejahr in einer Publikation über »Computerkultur – the Beauty of Bit and Byte« zu einem Festival in Bremen genutzt.

Dieses »Nica-Rauschen« hat mich immer zur Frage bewogen, welcher Sinn wohl darin verborgen sein mag. Und diese Frage stellte sich auch das SETI-Programm, bei dem es ab 1960 um »Search for Extraterrestrial Intelligence«, also um die Suche nach außerirdischer Intelligenz geht. Die SETI-Forschung basiert auf der These, dass außerirdische Kulturen im Weltall existieren und ähnliche Kommunikationssysteme und Nachrichtentechnologien nutzen wie wir auf der Erde. Das kosmische Rauschen des Weltalls wird innerhalb des weltweiten Projektes nach »sinnvollen« Signalen untersucht.

Was den QR-Code für mich so spannend macht, ist der Umstand, dass er ein scheinbar sinnloses Rauschen im Vordergrund mit einem dahinter liegenden, sinntragenden Inhalt verbindet. Die Idee dieses Buches basiert auf dieser besonderen Verbindung von Ästhetik und Funktion des QR, der meine drei Medien Bild, Klang und Wort erstmals vernetzt. Eine weitere Vision meiner literarischen SF hat sich damit erfüllt.

MH: Was ist SF heute für dich?

MW: Ich gebe dazu ein ganz aktuelles, konkretes und anschauliches Beispiel. Im Winter dieses Jahres 2014 ist in der Galerie Mitte in Bremen eine Ausstellung geplant, die auf einem Konzept von mir basiert.

Zusammen mit der Künstlerin Gertrud Schleising werde ich einen Galerie-Raum gestalten. Meine Kollegin entfaltet ihre gemalte und collagierte Bildwelt auf der rechten Seite des Raumes, ich entfalte meine QR-Codes auf der linken Seite. Auf der Stirnseite des langgestreckten Raumes gegenüber dem Eingang treffen unsere Welten aufeinander, mischen sich und verschmelzen. Der Begriff »Stirnseite« gibt den Hinweis, das wir uns als Besucher im Modell eines Gehirns befinden.

Jeder von uns schreibt in seiner Diktion einen Text. Die beiden Texte bilden die Vorder- und Rückseite eines Blattes A4 als Ausstellungs-Information. Mein Text lautet:

neuronen::gewitter

Über die unstillbare Sehnsucht aller Wesen, in ihrer Welt doch einzig und geliebt zu sein. Gertrud Schleising & Michael Weisser zur Schönheit von analogen und digitalen Identitäten.

Was sehe ich?

Ansichten in Vielfalt - Formen und Farben auf dem Zustand Weiß.

Links - eine klare Abfolge von Bildern.

Rechts - ein flirrendes Feld aus Objekten.

Links - Ordnung, Geometrie und Variationen des Quadrats.

Rechts - Chaos, Vegetation und Fülle der Formate.

Dazwischen spricht das „ich“ von seinen Freuden, Sorgen und Visionen.

Was fühle ich?

Der Raum ist energetisch geladen, gestaltet in zwei Handschriften.

Kontrast als Zufall oder Absicht.

Botschaften von zwei Identitäten – zwei Menschen – Mann und Frau?

Was erkenne ich?

Ein Raum - mittig geteilt - zwei individuelle Stile.

Dazwischen Worte als steter Versuch von Äußerung und Kontakt

zwischen ich und du und dem wir.

Was interpretiere ich?

Vielleicht ein Modell, ein Versuch, die Welt zu verstehen.

Viele Einzelne in einer Familie, einer Ordnung, einer Klasse.

Hier: Zwei Zeichenwelten - sich gegenüber - wie zwei Hirnhälften.

Jede ist eigen, sie nehmen sich wahr und sprechen miteinander.

Und die Beiden im Raum sprechen mit mir.

Links - der Ort, in dem rationale, sprachliche, analytische, zeitlich lineare und logische Prozesse verarbeitet werden. Nur das?

Rechts – die Fähigkeit, ganzheitlich, bildhaft, musisch, kreativ, intuitiv, räumlich, emotional und körperorientiert wahrzunehmen. Nur das?

Nicht nur das, sondern in steter Bewegung wie ein Elektronen-Meer!

Jeder hat seine Botschaft - verschlüsselt - analog und digital.

Aber was liegt hinter dem, was wir im Vordergrund sehen?

Bekanntes? Fremdes? Ein Irrtum?

Das könnte ein Text in einer SF-Anthologie sein. Soweit zur Frage, was SF heute für mich ist. SF war, ist und bleibt für mich meine eigene Bewegung in den offenen Raum hinein, auf der zeitlich begrenzten Suche nach dessen Grenzen. Die Bewegung ist nicht hastig, aber sie ist beharrlich wie ein Photonenantrieb. Diese Bewegung ist eine mögliche Art zu leben, es ist meine Art zu leben. Dieses Leben kondensiert auf der Grenze von analog und digital zu den Projekten, an denen ich arbeite.

Wenn ich diese Bewegung mit einem irdischen Bild beschreibe, dann kann man so eine Form von Leben als einen Surf über stets neue Wellenberge beschreiben. Die Dynamik, die bei der Abfahrt des einen Berges erreicht wird, lässt die Spitze des nächsten Berges erreichen, man blickt sich um, eine neue Welle desselben Meeres kommt und man erklimmt sie, und wieder gleitet man mit der Welle voran.

Dieser Prozess ist nach meiner heutigen Sicht das, was im Horizont zwischen Wasser und Himmel liegt. Es ist das, was ich als Kind auf dem Seedeich in Cuxhaven immer gesehen, aber damals noch nicht erkannt habe!

Anmerkungen:

1) Zitiert aus einem Brief von Michael Weisser an Herbert W. Franke zu dessen 80stem Geburtstag am 14.5.2006, in: »Dea Alba, eine phantastisch klingende Geschichte von Herbert W. Franke und Michael Weisser mit Computermusik von Software (Mergener & Weisser)«.

Ersterscheinung in der »Phantastischen Bibliothek« Suhrkamp, Frankfurt/Main 1988. Neuauflage der Erzählung mit QR-Code »Dea Alba«, ergänzt durch den Brief 2006 von Weisser an Franke, wird 2016 im Verlag *p*.machinery Michael Haitel, Murnau am Staffelsee, erscheinen.

2) Zitiert nach Wikipedia 2/2014: »Aufgrund persönlicher Umstände gab Klaus Schulze die Leitung von IC im Jahr 1983 an Mark Sakautzky ab, der das IC-Management in Australien leitete. Unter Mark Sakautzky erschien 1984 mit der LP *Beam-Scape* das Erstwerk der Formation Mergener & Weisser und 1985 begann mit der LP *Chip-Meditation* die Ära der Formation Software, die ausdrücklich auf das damals neue Thema Computer-Kultur setzte. - 1985 übernahm Michael Weisser die Funktion des Creative Directors bei IC, entwickelte in Zusammenarbeit mit seinem Partner Sakautzky alle folgenden Produktdesigns und strategischen Allianzen mit Markenfirmen, um neue Vertriebswege für die Musik des Labels zu erschließen. 1990 wurde die Millionenumsatzgrenze überschritten und Sakautzky/Weisser gründeten die IC/DigIt Music GmbH. 1994 verkaufte Sakautzky seine Anteile an die Pallas Group und Weisser leitete IC über die Dauer von acht Jahren lang allein, bis auch er 2002 seine Anteile an die Pallas verkaufte. Der gesamte CD-Bestand des Labels wurde 2002 vernichtet.«

3) Sonntag, 26. September 1982, 10–18 Uhr im ORF-Landesstudio Oberösterreich, Publikumsstudio »WORLD-SF-GENERAL MEETING«; Statement in der Publikumsdiskussion um 15:30 Uhr von Michael Weisser zur Konfrontation mit dem Unbekannten. Der komplette Redetext ist in dieser Publikation veröffentlicht.

4) Protokoll »Testsituation: Realität, Kollektive Artikulation«, Freitag 13. Juli 1984, 21:30 Uhr, 7-seitiges Schreibmaschinenmanuskript im Staatsarchiv Bremen.

5) Siehe das Gespräch mit der Hamburger TV-Redakteurin Viktoria Urmersbach im Herbst 2012, als Text veröffentlicht in: Fricker/Weisser, DER Weg. DIE Sicht, DAS Sehnen. Über die Schönheit von Reise und Abenteuer. Publikation zur gleichnamigen Ausstellung von Michael Weisser im Syker Vorwerk – Zentrum für zeitgenössische Kunst, Syke, 2013, Seiten 76–79.