



## **NEWS 2018 - aus dem Klaus-Kuhnke-Archiv - Bremen**

### **Das Klaus-Kuhnke-Archiv für Populäre Musik in Bremen**

ist eine gemeinnützige, kulturelle Einrichtung, die ihren Standort in der Hochschule für Musik in der Bremer City hat.

**Das Klaus-Kuhnke-Archiv sammelt Tonträger**, Literatur und sonstige Dokumente aus allen Bereichen der Populären Musik. Seit der Gründung vor über 40 Jahren ist eine Sammlung von einmaliger Vielfalt entstanden, in der alle Stile der populären Musik repräsentativ vorhanden sind.

**Entwickelt hat sich diese Sammlung**, ausgehend von den Beständen der 3 Gründer Klaus Kuhnke, Manfred Miller und Peter Schulze sowie durch Übernahmen aus verschiedenen Quellen wie z.B. Journalisten, Plattenlabels, Autoren und Sammlern mit deren jeweiligen Spezialgebieten. Aufgebaut und begleitet wurde/wird das Archiv von Ulrich Duve, die Geschäftsführer der gemeinnützigen GmbH sind der Musikdozent Ulrich Duve und der Mitgründer Peter Schulze.

*„Repräsentative Tonträger aus möglichst vielen Bereichen als Anschauungsmaterial zu haben, war daher für uns von grundlegender Bedeutung, weil zu vernünftigen sozial- und geistesgeschichtlichen Einschätzungen nur kommen kann, wer den gesamten Bereich des Musikschaffens zur Kenntnis nimmt.“* Peter Schulze, Archivgründer

Unser Archiv beherbergt mittlerweile über 100.000 Tonträger aller technischen Typen und musikalischen Sparten und Stile sowie mehr als 8.000 Publikationen. Wir stellen dieses Kulturgut samt den verfügbaren Hintergrundinformationen der interessierten Öffentlichkeit sowie Bildungseinrichtungen für Forschung und Lehre zur Verfügung.

**Im Januar 2018 haben wir ein spezielles musikalisches Werk** als Schenkung übernommen. Es handelt sich um die Sammlung von Tonträgern (vornehmlich CDs) des Elektronik-Labels IC (Innovative Communication) Bremen/Hamburg, das vom E-Musiker Klaus Schulze (Ex. Tangerine Dream) im Jahr 1978 gegründet wurde und über 22 Jahre hinweg bis zum Jahr 2000 international aktiv war.

**Schwerpunkt der uns überlassenen Sammlung** sind Werke der Musikformation SOFTWARE, die vom Bremer Medienkünstler Michael Weisser 1984 gegründet und in unterschiedlichen Kooperationen bis 2000 geführt wurde.

**Das besondere Merkmal von SOFTWARE-Music** in der Gründungsformation des Teams Mergener/Weisser ist das ausdrückliche Bekenntnis zur Verbindung des Mediums Musik mit Literatur und Kunst und das Interesse an technischer Innovation im Übergang von der analogen elektronischen Musik zur digitalen Computermusik. Alle Cover der Alben sind zudem für ihre Zeit visionär, erstmals mit Computergrafiken namhafter Künstler gestaltet.

**SOFTWARE versteht sich als „Sprache von morgen“** und liebt das Experiment mit neuen Tonträgern und deren eigenwillige Gestaltung. So erschienen erste Picture-LPs mit fraktaler Computergrafik oder in Kombination mit SF-Stories und High-Tech-Poesie, mit ersten Präge-Hologrammen und originalen Computerchips. Die Booklets stehen für den Projektnamen und sind meist umfangreich, poetisch, informativ und von futuristischer Ästhetik.

**Wikipedia 11/2017:** *„Software ist ein intermediales Kunstprojekt, das Musik mit Bildern und Poesie verknüpft. Die Vision für „Software“ (die Sprache von morgen) basiert auf dem Science-Fiction-Roman „Syn-Code-7“ (Phantastische Bibliothek Suhrkamp Bd. 67, 1982) und dem Langzeit-Projekt „ComputerKultur“ des Künstlers Michael Weisser. In diesem Roman über ein biotechnologisch geprägtes Utopia sind visionäre Kuppelprojektionen beschrieben, die elektronische Musik mit abstrakten Bildern und einer neuen Art von High-Tech-Poesie zu einem Gesamtkunstwerk verbinden.“*

**Was mit Worten 1982 in einem Roman beschrieben wurde,** konnte 1989 erlebbar werden: Der elektronische bzw. computerakustische „Space-Sound“ wurde mit Bildwelten und rezitierter Poesie verknüpft in den bekannten Planetarien von Bochum und Stuttgart als analoge Projektion aufgeführt und erfuhr 2012 im 360 Grad Mediendom auf dem Campus der University of Applied Sciences in Kiel die Umsetzung in die dritte Dimension.

**Auf der Suche** nach unbekanntem Klangfarben, nach der Gestaltung von Phantasie und der Sehnsucht nach Neuem experimentierte das SOFTWARE-Team eingehend mit dem Sound-Sampling speziell am Emulator II+ und baute sich eigene Soundarchive auf. Neue Klangfarben, gestaffelte Stereo-Räume, ungewöhnliche Sequenzläufe und hypnotisch wirkende Klangteppiche waren das Markenzeichen dieser Gruppe, die zu ihrem 10-Jährigen Bestehen im Jahr 1994 mit viel Lob von der Fachwelt bedacht wurde. „State-of-the-Art“ war ein Begriff, der Anfang der 90er Jahre oft im Zusammenhang mit SOFTWARE fiel. Und so ließ der Erfolg auch nicht auf sich warten: Mehr als 1 Mio. Titel wurden von in weltweiten Lizenzverträgen auf Tonträgern veröffentlicht.

**Die Neugier von SOFTWARE** fand immer wieder neue Nahrung. In der Kooperation mit dem Tamas-Laboratorium z.B. widmete man sich der Wirkung von hypnotischen Lichtsignalen und schuf Musik zur MindMachine. Und 1988 entwickelte Mastermind Weisser zusammen mit dem Physiker und SF-Literaten Prof. Dr. Herbert W. Franke einen neuen Typus von Buch, der das gedruckte Wort mit der Musik und Poesie einer beigelegten MC verband. Diese Faszination vor dem Neuen hat sich bis heute erhalten: 2017 kam das erste Kassetten-Buch im Suhrkamp Verlag als überarbeitete Neuauflage in Form eines QR-Hybridbuches heraus, bei dem der analoge Druck über QR-Codes und Smartphone mit dem digitalen Internet verbunden wird.

**SOFTWARE ist musikalisch gesehen** ein Kind der Berliner Schule, hat jedoch eine Prägnanz entwickelt und Sehnsüchte gebunden, die bis heute aktuell geblieben sind. Das amerikanische Label „100% Electronica“ von George Clanton hat gerade eine analoge Virgin-Vinyl-LP von SOFTWARE herausgegeben und iTunes hat die vollständigen Titel als digitalen Download in sein Programm aufgenommen.

Wer mehr über SOFTWARE wissen will, der kann über den QR-Code die Informationen im Internet einsehen oder im Klaus Kuhnke Archiv im Herzen von Bremen vorbeischaun. Siehe: [www.Rice.de](http://www.Rice.de)