

Michael Weisser

# Über die Neugier, die Fantasie und Worte

oder Wie mich Nick der Weltraumfahrer in den Orbit der Science-Fiction gebeamt hat

*Herr Weisser, neben dem Bild bestimmt das Wort Ihr Werk. Sprache tritt in unterschiedlicher Form und in verschiedenen Zusammenhängen auf. Sie legen viel Wert auf die sprachliche Flankierung Ihres bildkünstlerischen Werkes. Worin sehen Sie die Funktion der Versprachlichung in Ihrem Schaffen? Was veranlasst Sie zu dieser Hochschätzung der Sprache im künstlerischen Kontext?*<sup>2</sup>

Der erste Ausdruck, zu dem ich in meinem Leben gefunden habe, war das gesprochene Wort. Das Wort hat mir die Möglichkeit gegeben, mich bemerkbar zu machen, meine Empfindungen zu beschreiben, andere anzusprechen und mich im Ausgedrückten selber zu betrachten.

Wenn ich präzise denke, dann spreche ich mit mir, höre mir zu, stelle Fragen und gebe Antworten.

Meine erste Erinnerung an das Wort trifft auf den ohnmächtigen Zustand der Wortlosigkeit. Mir fehlten die Worte, als ich im Alter von viereinhalb Jahren auf dem Kamm des Döser Seedeichs in Cuxhaven stand, vor mir wogte die große Hollandsturmflut, die in der Nacht zum 1. Februar 1953 die Nordseeküste bedrohte. Aber ich sah und hörte und roch und schmeckte und hatte intensive Gefühle von Angst, die ich erst später auf den Begriff bringen konnte und an die ich mich heute noch diffus, aber intensiv erinnere.

Fotos haben diese Szene festgehalten: Die Koffer meiner Familie waren zur Evakuierung gepackt. Mit Hunderten von Menschen standen Vater, Mutter, Schwester und ich Hand in Hand schweigend in Angst auf dem Deich, im kalten Mondlicht, durch das wilde Wolken aus Nordwest jagten. Wir haben in die verwindete Nacht gesehen und ich habe keine Worte gefunden, um meine Gefühle im rauschenden Sturm vor der rauschen See

deutlich und bewusst werden zu lassen. Diese Szene ist als Bildgefühl gespeichert, das ich hier mit Worten beschreibe.

Die zweite Erinnerung an Worte gehört der rauhen Stimme von Steueremann »Kuddel« Utermark, bei dem unsere Familie nach der Flucht aus Berlin ab 1947 in der Cuxhavener Adolfstraße einquartiert war.

Nachts kam Kuddel vom Fischfang zurück und brachte frischen Fisch und braune Seeschnecken mit. Es duftete nach Meer. Während seine Frau und meine Mutter am alten Eisenherd in der kleinen Küche kochten, saß der Seemann abends bei mir am Bett und erzählte von der Weite und Tiefe des Meeres, von gefährlichen Seeräubern und bizarren Ungeheuern, aber auch von der Schönheit junger Frauen, die wie Fische in der Unterwasserwelt schwammen.

Kuddel hielt mir das leere Gehäuse einer ausgekochten Seeschnecke entgegen, legte mir seine Hand mit der Schnecke ans Ohr und ließ mich dem Flüstern lauschen, das wie der Wind auf dem Deich klang, das

sich im Gras gefangen hat. Die See in der Schnecke sprach rauschend als Gewirr von fremden Stimmen aus einer tiefen, nassen Welt. Ich konnte sie hören, die fremden Wesen, aber ich konnte nicht verstehen, was sie mir sagen wollten.

Die dritte Erinnerung an Worte geht zurück zu dem Tag, als ich fünf Jahre alt wurde. Ich habe im Oktober Geburtstag und bekam von Tante Lene ein sogenanntes »Stehaufmännchen« geschenkt. Es war eine beschwerte Halbkugel aus geleimtem Pappmaschee, mit einem konischen Kegel, der grellbunt mit dem Gesicht eines Zirkusclowns angemalt war. Ich ging in unser Treppenhaus und warf den Clown über das Holzgeländer hinunter auf den Terrazzoboden des Kellers.

Die Figur fiel tief und zerplatzte mit einem Knall und ich wurde ausgeschimpft. Auf die wütende Frage »Warum hast du das gemacht?« gab ich trotzig die Antwort: »Will sehen, was drin ist« – mit diesem Zitat wurde meine Erinnerung durch die Überlieferung bestätigt.



1 Dieser Text ist folgender Publikation entnommen: Rainer Beßling & Michael Weisser: ALL:ABOUT:NEUGIER. Der Kulturkritiker Beßling stellt dem Medienkünstler Weisser 100 Fragen über Kunst in der digital vernetzten Gesellschaft. Die|QR|Edition – Edit 8, p.machinery, Winnert, Oktober 2019, 360 Seiten, 210 x 210 mm, Paperback/Softcover: ISBN 978 3 95765 177 8, Hardcover (limitierte Auflage): ISBN 978 3 95765 178 5

2 ALL:ABOUT:NEUGIER, S. 111 f.

Die vierte Erinnerung an Worte und Bilder geht auf das Jahr 1962 zurück – zu diesem Zeitpunkt hatte ich ein einschneidend prägendes Erlebnis. Ich begegnete dem Wort erstmals in Comicserienheften, die plakative Bildfolgen mit kurzen Texten kombinierten.

Sigurd, der ritterliche Held, führte mich in die Vergangenheit des Mittelalters und Nick, der Weltraumfahrer, führte mich parallel gelesen in eine fantastische Zukunft voller Abenteuer mit außerirdischen Wesen.

Meine Eltern sahen in diesem »primitiven Schund« eine Gefahr für die jugendliche Entwicklung und ich war gefordert, ständig neue Verstecke für die kleinen Piccoloformate zu finden, um meinen angesammelten Schatz vor der angedrohten Vernichtung zu schützen.

Die starke Wirkung dieser Comicgeschichten lag für mich in der Verbindung von stichworthaften Beschreibungen mit bunten Zeichnungen. Beide Medien waren grob und sehr unscharf in ihrer Information. Doch auf diese Weise wurde meiner Fantasie ein großer Raum zur Entfaltung gegeben.

Nick, der Pionier des Weltalls, war mein großer Held, weil er furchtlos war, in fernen Welten alle Gefahren bestand und in seiner Omnipotenz alle Überraschung und Bedrohung souverän meisterte. Nick hatte

keine Angst vor dem Neuen, dem Anderen, dem Fremden oder dem Mächtigen.

Besonders beeindruckten mich seine Neugierde und der Mut, mit dem er auf »das Fremde« in Respekt und Toleranz reagierte.

Diese fantastischen Reisen in ferne Welten mögen mich für die eigenen Kurzgeschichten und die zukunftsgeprägten Romane angeregt haben.

*Welche Impulse und Interessen regten Sie zu Ihrem ersten Science-Fiction-Roman an?*<sup>23</sup>

Anfang der 1980er Jahre habe ich mit dem Entschluss, einen Roman zum Thema Biotechnologie zu schreiben, eine Tür zu einem neuen Raum für mich aufgestoßen. Die Entscheidung kam spontan, ist aber vorab gereift, denn ich spürte den Drang, aus der langjährigen Forschung in der Vergangenheit der Jugendstilornamentik aufzutauchen und mich literarisch mit der Zukunft zu beschäftigen.

Angeregt durch einen technisch-utopischen Roman des Physikers und Wissenschaftsautors Herbert W. Franke, habe ich mich an einem Abend entschieden, mit dem Verhältnis meiner beiden Interessensfelder Wissenschaft und Kunst zu experimentieren und über meine bisherigen, lyrischen Kurztexte hinaus die Herausforderung eines längeren Prosatextes als Roman im Genre Science-Fiction anzunehmen.

Vielleicht ist es bei dieser Gelegenheit interessant, diese Vorgeschichten in Erinnerung zu rufen, ihnen nachzugehen, um aufzuzeigen, wie eine Ambition z. B. zur SF entstehen kann.

Welche Erlebnisse, Faktoren, Zufälle, Unfälle und Entscheidungen begründen das Entstehen von Motivation und Interesse und führen letztlich zu einer Handlung, die ihrerseits einem Leben eine neue Richtung gibt?

Generell kann ich sagen: Die eigene Vergangenheit hat mich eigentlich nie interessiert. Mein Blick war immer auf das ausgerichtet, was vor mir liegt und sogar auf das, 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, dieser Werkserie durch eine chronologische Biografie einen Rahmen zu geben. Ich sollte der Frage nachgehen, inwieweit sich Lebenserlebnisse in einem künstlerischen Werk niederschlagen und in diesem Werk vielleicht sogar abzulesen sind. Gibt es in einem Leben durchgängige Themen, Methoden, Herangehensweisen, bevorzugte Techniken, Vorlieben und Abneigungen und wo schlagen sie sich nieder?

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

Die Frage, was mir die Science-Fiction bedeutet und wie es zu meinem ersten SF-Roman kam, ist einfach, doch die Antwort ist es nicht. Sie hängt zusammen mit der Frage, inwieweit sich ein Interesse an der Welt in einem Werk der bildenden Kunst über einen längeren Zeitraum hinweg niederschlägt. So ein Prozess stellt sich nicht als linearer Verlauf der einfachen Ursache und Wirkung dar, sondern als eine komplexe Vernetzung vieler Erlebnisse mit frühesten Ereignissen, an die sich zu erinnern schwierig ist. Es ist ein Spiel zahlreicher Kräfte zwischen Absicht und Zufall, zwischen übersehenen und erkannten Chancen, zwischen Mut und Ängsten. Und all dies geschieht im Chaos der Möglichkeiten und in geschaffenen Ordnungen.

In jedem Fall ist die Kindheit von prägender Bedeutung, denn auf ihr baut man



bewusst oder unbewusst auf. Es sind Menschen, die man getroffen hat. Eindrucksvolle Orte, die man besucht hat. Erlebnisse und intensive Gefühle, die man hatte und Erkenntnisse, die man gewonnen hat. Es sind Fragen, die man stellt und Antworten, die man bekommt oder die verweigert werden. Es sind Ideen, die man plötzlich hat und Konzepte, die man daraus entwickelt. Es geht nicht nur um das, was man richtig gemacht oder falsch gemacht hat, sondern auch um das, was man unterlassen und versäumt hat. Es geht um Neugier, Ausdauer und Kreativität! Es geht um Glück und Pech und wie man damit im Verlauf der Lebensentwicklung umgegangen ist.

Und unter all diesen Kräften wirkt die Motivation, die antreibt oder das Phlegma, das hemmt, die Sehnsucht, die man entwickelt, die Werte, nach denen man denkt und lenkt, die man befragt und prüft und gegebenenfalls auch korrigiert.

Es gab tatsächlich ein Schlüsselerlebnis, das als Auslöser wirkte, einen fantastischen Roman über eine gentechnisch geprägte Gesellschaft von morgen zu schreiben. Der genaue Verlauf ist der:

Es war Weihnachten 1980 und meine Frau hatte mir am Heiligen Abend drei Bücher von Herbert W. Franke geschenkt. Es waren die SF-Romane »Das Gedankennetz« (1961), »Der Orchideenkäfig« (1961) und »Zone Null« (1970).

Der Titel »Der Orchideenkäfig« ließ mich Fremdes, Faszinierendes, aber auch Bedrohliches assoziieren. Vegetative Formen in Schönheit und Vielfalt, bedrohlich oder freundlich, gefangen in Technik oder: Die Pflanzen selbst bilden einen solchen Käfig und 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 gedanklich beschäftigt.

»Er ging ... ins Freie.« Ich sah eine leere Ebene 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 klebrig unangenehm, als langweilig und betäubend wahrnehme?

3 ALL:ABOUT:NEUGIER, S. 116 f.

4 Michael Weisser: SYN»CODE?'. Science-Fiction-Roman. AndroSF 83, p.machinery, Murnau, August 2018, 328 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 132 7. Als E-Book bei WhitePaperCollection, 2017, ISBN 978 3 7396 9225 8

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? Eine Ebene oder 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 an machen?

In dieser 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, mögliche Kunstformen nachzudenken und zu schreiben, die mit den technischen Mitteln der Achtzigerjahre noch nicht realisierbar waren, die ich mir jedoch vorstellen konnte.

Ich beschloss: Es sollte ein Buch werden, das nicht für einen Verlag oder für eine Zielgruppe oder für einen wirtschaftlichen Erfolg geschrieben wird, sondern das ganz kompromisslos als Experiment angelegt ist, ob es mir überhaupt gelingt, meine Ideen in die richtigen Worte zu fassen.

Als der Roman 1981 fast fertig geschrieben 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 es meldete sich überraschend – Herbert W. Franke. Er war einer der Juroren des Wettbewerbs und informierte mich: Der Verlag konnte sich leider nicht zum Start der geplanten Buchreihe entschließen – also wurde das Projekt verworfen. Das Manuskript war somit wieder frei.

»Kann ich Ihren Roman im Suhrkamp-Verlag vorstellen?«, war die Frage, auf die ich ohne zu zögern ein »Ja!« als Antwort gab. Kurze Zeit später rief mich der Verleger Dr. Gottfried Honnefelder an, lud mich nach Frankfurt in den Verlag ein und wir zeichneten den Autorenvertrag über eine Serie von Romanen. Dann erschien 1982 »Syn-Code-7« als erstes Werk von mir in der »Phantastischen Bibliothek«.<sup>4</sup>

Da mich ein großzügiger Vorschuss des Verlages freisetzte, für einen gewissen Zeitraum Geld verdienen zu müssen, konnte ich mich auf ein weiteres Projekt konzentrieren und 1983 folgte der Roman »Dig-It« zum Thema, inwieweit fortgeschrittene Computertechnologie in der Lage ist, eine Antwort auf die brisante Frage der platonischen politischen Philosophie zu geben: »Wer soll herrschen? Die Weisesten? Die Besten? Die Unbestechlichsten? Oder das Volk?«<sup>5</sup>





Als ich in meinem dritten Roman »Off-Shore« nach Anforderung des Herausgebers der »Phantastischen Bibliothek«, Franz Rottensteiner, einige Passagen in ihren erotischen und brutalen Beschreibungen »entschärfen« sollte, verließ ich Suhrkamp und wick 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.<sup>6</sup>

Immer wieder interessant wurde für mich die Transformation von Idee in Materie, d. h. die Umsetzung von Fiktion in Realität. Eine der wichtigsten Passagen in meinem ersten Roman »Syn-Code-7« ist vor diesem Hintergrund die Beschreibung einer Kuppelprojektion, die für mich eine künstlerische Vision war.

So sehr mich die Welt der Klänge auch interessierte und begeisterte, ich war kein Musiker, um die Ideen umsetzen zu können. Also nutzte ich die Worte als Bausteine, um mein Bild einer Verschmelzung von Bild und Klang zu beschreiben.

Die »Kuppelprojektion« war mein sprachlicher Entwurf von einer »Immersion« als einem Umfasstwerden von verschiedenen Medien mit dem anspruchsvollen Ziel, aus der virtuellen Projektion ein möglichst reales Empfinden zu erzeugen.

Die Mischung von virtuell und real wurde an zahlreichen Stellen des Romans umgesetzt. So beziehe ich den Elektroniksozialisten Klaus Schulze, sein Musiklabel »Innovative Communication« und sogar die real existierenden Musiktitel »Time Actor« und »Tonwelle« im Nachspann unter inspirierende »Klangkompositionen« ein und ergänze den Text durch ein »Verzeichnis der Fachausdrücke«.

Dass sich diverse Beschreibungen einige Jahre später tatsächlich in Realität umsetzen sollten, hat mich in höchstem Maß selbst überrascht: 1984 erschien die erste Musikproduktion meiner Formation »SOFTWARE« auf dem Label »IC – Innovative Communication« und ab dem Jahr 2000 war ich Mitgesellschafter und Creative Director der IC/DigIt Music GmbH in Hamburg.

Auch die Kuppelprojektion ließ sich in den folgenden Jahren von der Beschreibung mit Worten in verschiedenen Stadien der technischen Entwicklung umsetzen. Zuerst 1988 als programmierte Projektion von Diapositiven im Rathaus von Bayreuth und folgend in die Kuppel des Planetariums Bochum, dann 1989 als AllSky-Version im Planetarium Stuttgart und schließlich 2012 als digitale Projektion mit der Wirkungskraft einer 3-D-Projektion im 360-Grad-Mediendom der University of Applied Sciences in Kiel.

Oft wurde ich gefragt, welche SF-Publikation mir die wichtigste ist und ich konn-

te immer nur zurückfragen: Im Hinblick worauf?

Als neues Medium deutlich herausragend war für mich das Musik-Kassetten-Buch »Dea Alba«.

*Welche Kraft erzeugt in Ihnen die hohe Motivation, so ausdauernd auf verschiedenen Feldern zu arbeiten und sich immer wieder neuen Herausforderungen zu stellen?*<sup>7</sup>

Neugier ist eine besondere Form der Bewegung, die sich geistig und körperlich vollzieht. Mir geht es um die Freude an der Entdeckung. Mich begeistert das noch Unbekannte als Herausforderung, es verstehen zu können.

Im Jahr 1988 habe ich zusammen mit dem Physiker und SF-Literaten Herbert W. Franke den Roman »Dea Alba – Eine phantastisch klingende Geschichte zu Computermusik und Poesie von SOFTWARE« über die Begegnung des Menschen mit einer neuen Lebensform geschrieben. Damals erschien die Geschichte in der Phantastischen Bibliothek des Suhrkamp-Verlages als erstes Buch in Verbindung mit einer Musikkassette.<sup>8</sup>

Dieser Roman, der zum neunzigsten Geburtstag von Herbert W. Franke in überarbeiteter Auflage herausgegeben wurde, ist der Versuch einer Beschreibung von etwas Fremdem, für das es eigentlich keine Worte gibt. Der damalige Leiter des Suhrkamp Verlages Dr. Honnefelder schrieb im Klappentext des Buches: »Franke und Weisser schufen ein neues Medium aus Worten und Klängen, das eine Tür öffnet zu einem neuen Raum mit neuen Türen, in denen Intellekt und Emotion in faszinierender Weise zusammenfinden.«

Was mich in der Science-Fiction wie auch in der Kunst begeistert? Es geht erst einmal um die Umsetzung von Gedanken in Materie. Dann geht es um riskante Kreationen von Neuem und um den Vergleich, inwieweit dabei die materielle Realität in der Lage ist, die gedachte Vision zu erfüllen.<sup>9</sup>

#### Nachwort

Insoweit ist »Die|QR|Edition« als weiterentwickelte Form des SF-Romans »Dea Alba« eine echte (!) Innovation, die über den QR-Code als Interface in der Lage ist, aus der analog-gedruckten Welt hinaus in die digital-virtuelle Welt des Internets zu reisen, pure SF!<sup>10</sup>

#### QR-Links zu:

Digitale Kultur (Seite 27)  
Die|QR|Edition (Seite 28)  
Science-Fiction (Seite 29)

5 Michael Weisser: DIGIT. Science-Fiction-Roman. AndroSF 87, p.machinery, Murnau, August 2018, 334 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 133 4. Als E-Book bei WhitePaperCollection, 2017, ISBN 978 3 7396 9226 5.

6 Michael Weisser: OFFSHORE. Ein Bericht am Rand der Wirklichkeit. AndroSF 89, p.machinery, Murnau, August 2018, 350 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 134 1. Als E-Book bei WhitePaperCollection, 2017, ISBN 978 3 7396 9227 2.

7 ALL:ABOUT:NEUGIER, S. 67 f.

8 Herbert W. Franke & Michael Weisser: »Dea Alba« – Eine phantastisch klingende Geschichte von Herbert W. Franke und Michael Weisser mit Computermusik von Software«. Taschenbuch mit beiliegender Musikkassette, Phantastische Bibliothek, Suhrkamp Verlag, Frankfurt 1988 (Erstausgabe). Überarbeitete und erweiterte Neuausgabe: Herbert W. Franke & Michael Weisser: DEA ALBA. Eine phantastisch klingende Geschichte zu Computermusik und Poesie von SOFTWARE. Die|QR|Edition – Edit 6, p.machinery, Murnau am Staffelsee, Mai 2017, 208 Seiten, 210 x 210 mm, Paperback/Softcover: ISBN 978 3 95765 074 0, Hardcover (limitierte Auflage): ISBN 978 3 95765 075 7

9 Michael Weisser: »Die Zukunft der Science-Fiction in der digital vernetzten, intermedialen Gesellschaft«. In: »Heimweh sucht Utopia. Wenn Heimatforschung von Neugier erfüllt nach der Zukunft fragt«, p.machinery, Winnert bei Husum, geplant für Frühjahr 2020. – Michael Weisser: »Die Zukunft der Science-Fiction in der digital vernetzten, intermedialen Gesellschaft«. In: Franz Rottensteiner (Hrsg.): Quarber Merkur 121, Lindenstruth Verlag, Gießen, geplant für Herbst 2020.

10 Michael Haitel: »Die Entwicklung des QR-Hybridbuches bei Die|QR|Edition in Winnert (bei Husum). Das Langzeit-Projekt »i:Codes« – eine ästhetische Feldforschung von Michael Weisser«. Als PDF-Dokument: [www.rice.de/QR/Haitel\\_QR\\_HybridBuch\\_2019.pdf](http://www.rice.de/QR/Haitel_QR_HybridBuch_2019.pdf).