

Michael Weisser hat in Deutschland mit seinen innovativen Ideen Science-Fiction-Geschichte geschrieben.

Er veröffentlichte im Suhrkamp-Verlag experimentelle Romane und das erste Kassetten-Buch (ein Roman mit beiliegender Musik-Kassette), konnte Herbert W. Franke als Co-Autor gewinnen und war wie dieser Vorreiter bei computerunterstützter Kunst in allen Erscheinungsformen – als Musik, Fotografie und Video.

Umso mehr freut es uns als Herausgeber, dass er im nachfolgenden Essay nicht nur sein Verständnis des Begriffs »Science Fiction« auf vielfältige Art erläutert, sondern auch interessante Hintergründe zu seinen Werken liefert und manch persönliches Detail nennt, das seine Sicht auf seine außerordentlich ungewöhnliche berufliche und künstlerische Laufbahn zeigt.

Udo Klotz / Herausgeber "!"TimeMachine" 2019

Science-Fiction als Kunstform?! Erinnerungen, Verknüpfungen und Visionen ¹

von Michael Weisser

Als mein Verleger Michael Haitel von p.machinery mir unlängst die Frage stellte: »Was bedeutet SF für dich?«, hatte ich keine spontane Antwort. Über das, was »Science-Fiction« ist oder was SF sein könnte oder was sie sein sollte, ist von vielen Autoren dieses Genres spekuliert worden. Wie haben die bekannten Größen der literarischen SF ihr Thema »Science Fiction« beschrieben? Die Web-Site »Treffpunkt Phantastik« von Thomas Sebesta gibt einen Überblick aus dem ich nur einige zitiere.²

Carl Amery: SF ist »die Fortsetzung des traditionellen Lügenromans mit anderen Mitteln.«

Herbert W. Franke: SF ist »[...] kontrollierte Spekulation.«

Michael Iwoleit: SF ist »eine subversive Literatur. Sie erfordert eine gewisse Geistesart, die es in der »ernsten« Literatur nicht gibt.«

Wolfgang Jeschke: SF ist »Ausdruck von Wünschen und Ängsten. Sie ist das Ausfabulieren von erhofften oder befürchteten Ereignissen.«

Georg Nees: SF ist »ein Simulationslaboratorium, wo wir virtuell erleben, was vielleicht später erfreuen wird, uns möglicherweise aber auch »blühen« kann.«

¹ Michael Weisser, »SF als Kunstform.« Als PDF archiviert. In: »SF-Magazin !TimeMachine« 2020/3.

² Siehe Button »Science Fiction ist«: <https://sebesta-seklit.net/>

Franz Rottensteiner: SF ist »eine Literatur methodischen Zweifels, eines systematischen Vorgehens, an dessen Ende besseres, fundierteres Wissen steht.«

Sorry! Das reicht mir nicht. Diese Aussagen muten teilweise poetisch an, aber sind in der Substanz zu nebulös und flach – also suche ich weiter. Was sagt Thomas Sebesta als kenntnisreicher, bibliophiler Sammler von Werken der Sekundärliteratur zur Phantastik zum Begriff Science Fiction? Er nennt sie eine »realistische Spekulation über Möglichkeiten«. Okay – und wie definiert die kollektive, freie Enzyklopädie Wikipedia? In der Version März/2019 ist zu lesen: »Science-Fiction ist ein narratives Genre in Literatur, Film, Hörspiel, Videospiele und Kunst. Charakteristisch sind wissenschaftlich-technische Spekulationen, Raumfahrtthemen, ferne Zukunft, fremde Zivilisationen und meist zukünftige Entwicklungen.«

Diese Definition kommt meiner Auffassung am nächsten, denn sie geht auf den Begriff ein und nimmt das Nominalkompositum SF wörtlich. Das Bestimmungswort »Science« betrifft die Wissenschaft, und das Grundwort »Fiction« betrifft das Erdachte. Also geht es um weitergedachte Wissenschaft, um die Kräfte von Technologien und ihre Auswirkungen auf die Welt und ihre Gesellschaftssysteme in der Zukunft. Ich würde das kurz gefasst »Wissenschaftsdichtung« nennen. Die menschliche Gesellschaft ist komplex, sie hat soziale, politische, wirtschaftliche und ästhetische Dimensionen, über die erzählt wird oder die dargestellt werden, und immer geht es im Großen und Ganzen um die fantasiereiche Zukunft des Möglichen, um den Kampf zwischen dem Guten und dem Bösen, zwischen dem Schönen und dem Hässlichen, zwischen dem Segen und dem Fluch wissenschaftlicher Erkenntnisse und deren technologischen Folgen.

Für mich sind zuerst Fantasy, später Science Fiction schon von früher Kindheit an ein durchaus reales Erlebnis gewesen, ohne dass ich dieses Erleben damals in Worte fassen konnte. Deshalb beantworte ich Michael Haitel die Frage, was SF für mich bedeutet, wie folgt dreifach:

1. Als Kind hat mich der Horizont über der Nordsee fasziniert, weil ich nicht sehen konnte was darin verborgen war. Das hat meiner Fantasie Nahrung gegeben!

2. Als Jugendlicher hat mich *Nick der Weltraumfahrer* begeistert, weil er mutig und neugierig war und das Fremde erforscht hat. Das hat mich motiviert, offen und neugierig an die Welt heranzugehen!

3. Heute bewegt mich die Einsicht, dass unsere Zukunft immer in der Gegenwart liegt. Was für Konsequenzen hat diese Ansicht?
In den drei getroffenen Aussagen sind die Begriffe enthalten, welche die SF für mich ungebrochen seit meinem ersten Roman im Jahr 1982 bis heute kennzeichnen: Horizont, Weltraum und Meerestiefe, das Verborgene, das Fremde, Mut, Neugier, Wissenschaft und Technologie, Kreativität und Innovation, Respekt und kritisches Hinterfragen. Das Kind, der Jugendliche und der Mann haben verschiedene Blickwinkel – aber alle drei kommen letztlich in diesen Stichworten zur Deckung.³

Die drei getroffenen Aussagen spannen über sich zudem den Bogen von der Fantasie, über die wissenschaftlich-technische Entwicklung bis zur allgemeinen Philosophie – und das sind die Blumen, aus denen der bunte Strauß der SF nach meiner Auffassung gebunden ist.

Wenn ich nachfolgend meinen Erinnerungen nachgehe, dann mache ich dies nicht, um mich selbst zu spiegeln. Vielmehr möchte ich versuchen, in einer chronologischen Entwicklung darzulegen und Hintergründe aufzuzeigen, wie man als Autor – oder besser als Künstler – zu bestimmten Themen kommt, wie man diese Themen bearbeitet, warum man welche Medien auf welche Weise nutzt und welche Prioritäten man im Leben setzt. Diese Idee, Vernetzungen und Kausalzusammenhänge aufzuzeigen, hängt mit einem Projekt zusammen, das ich im Verlauf von mehr als zwei Jahren in Abstimmung mit dem Staatsarchiv Bremen entworfen und realisiert habe. Gemeint ist ein digitales Inventar, in dem Quellen als Dokumente gesammelt und in einem systematischen Überblick geordnet sind.

Interessant in diesem Fall und an dieser Stelle ist, dass erst dieser Überblick mir gezeigt hat, dass ich zwar an neuen Kunstformen gearbeitet habe, dass die Grundlage des ganzen Engagements aber in allen Fällen die oben genannten Kriterien für Science-Fiction erfüllt.

Gern würde ich bei dieser Gelegenheit auch ausdrücklich eine generelle Lanze für »das Risiko« in Kunst und Kultur brechen. Jedes Experiment ist zugleich auch ein Risiko, und wer sich mit dem Möglichen in der Zukunft beschäftigt, der braucht das Experiment, und folglich trägt er das Risiko, neue Wege in fremden Sphären zu wagen ;-)))

Jeder, der sich produktiv mit SF befasst, hat seine eigene Geschichte mit eigenen Gründen, weshalb ihn dieses Genre und diese Art von Fantasie fasziniert. Es wäre durchaus interessant, auch andere Geschichten von

³ »Statement« in: Andromeda-Nachrichten Nr. 265/2019, Heftdruckseite

anderen Literaten, Poeten, Illustratoren, freien Künstlern, Musikern, Filmemachern etc. zu lesen.

Weil ich (neugierig auf mich geworden und Hintergründe suchend) über eine professionelle, psychotherapeutisch begleitete Reinkarnationshypnose in die Lage versetzt wurde, mich weit zurück zu erinnern, kann ich sagen: Meine Begegnung mit der SF – oder besser mit der Fantasie – liegt nachweisbar in der ganz frühen Kindheit.

1. Als Kind bin ich an der Nordseeküste aufgewachsen. Mein damaliger Kosmos war eine kurze Straße, die als Sackgasse vor dem Deich endete. Dahinter lag das weite Meer, die rauschende See⁴, die rauschenden Blätter in hohen Pappeln, die wilden Wolken, der Wind und der Horizont.

Ein befreundeter Seemann kam wöchentlich von seinem Fischfang bei uns vorbei, brachte mir ausgekochte Gehäuse von großen Seeschnecken mit und erzählte mir Abenteuer vom tiefen, dunklen Grund des Meeres mit seinen vergrabenen Schätzen und seinen Gefahren und Schönheiten.

Diese fantastische Welt bot einen faszinierend-schillernden Kontrast zum langweiligen Alltag, in dem ich in der Nachkriegszeit lebte, und so spielte ich meine Fantasien in Sand und Schlick mit dem angeschwemmten Strandgut zu eigenen, eigenwilligen, skurrilen Märchen.

Das Gegenteil vom dunklen Blau der tiefen See waren die bewegten weißblauen Wolken und jene undefinierbare Linie zwischen der höllischen See und dem himmlischen Himmel. Der stete Kampf des Guten gegen das Böse und des Bösen gegen das Gute bewegte die Dramaturgie meiner kindlichen Geschichten. Und immer wieder kam mir die Frage, was wohl hinter diesem flimmernden Horizont im an- und abschwellenden Nebel des Meeres liegt ... und wartet ... und auf mich zukommt ...

2. Als Jugendlicher habe ich in Bonn gelebt. Hier ist mir im Anfang der 50er Jahre der Ritter Sigurd von Eckbertstein in Form von Piccolo-Fortsetzungs-Heften begegnet. Sigurd und sein Freund Bodo kämpften heldenhaft und edelmutig für das Gute gegen den finsternen Ritter Laban und dessen Schergen, die für das Böse standen.

Die simple Sagenwelt von Gut und Böse im Mittelalter erhielt Ende der 50er einen Kontrast durch die Comic-Figur »Nick der Weltraumfahrer«.

⁴ Siehe: YouTube-Video *Die See*, Poesie Michael Weisser, Rezitation Tirzah Haase, 2014, 5:40, https://www.youtube.com/watch?v=Yxn_BYVgOus

Dieser furchtlose Held der Zukunft war für mich noch spannender als die Helden der Vergangenheit, weil er auf ständiger Suche nach dem Fremden, dem Unbekannten, dem Neuen und der prickelnden Gefahr jenseits irdischer Bedingtheiten war, und weil er mir damit eine heroische Projektionsfläche in einer öden Wohnsiedlung der 60er Jahre bot. Weltraumraketen, Weltraumstationen, Strahlenwaffen, unentdeckte Planeten, ferne Galaxien, fantastische Vegetationen und fremde Lebensformen mit ganz anderem Aussehen und Verhalten zogen mich immer mehr in den Bann. Ich war bereit, ständige Sanktionen im Elternhaus zu riskieren, denn diese »Heftchen« waren für meine Eltern üble »Schundromane« und standen für das Ende der bürgerlichen Kultur – und genau so ging es allen meinen Schulfreunden. Trotzdem haben wir die Hefte gesammelt, getauscht, erfindungsreich versteckt und uns von Piccolo zu Piccolo und von Abenteuer zu Abenteuer geblättert.

Durch dieses Interesse an der Zukunft des Möglichen, an spannenden Geschichten mit überraschendem Ausgang und fantastischem Futter für die Träume, entstand mein generelles Interesse an der »Alchemie«, nämlich aus unedlen Stoffen edle Stoffe zu erschaffen, was dem heutigen Begriff des »Up-Recycling« entsprechen würde.

Die Suche nach dem mysteriösen »Stein der Weisen«, dem »Arcanum«, setzte meine jugendliche Fantasie in Bewegung – aber statt unerklärbarer Mystik interessierte mich mehr und mehr die wissenschaftlich-systematische Erforschung der Elemente, der Verbindungen und der Kräfte, die die Welt im Innersten zusammenhalten.

Aus dieser jugendlich-naiven Faszination wuchs das Berufsbild, forschender Chemiker zu werden, Neues zu entdecken und Neues zu erfinden, die Welt im guten Sinn weiter zu bringen. So durchlief ich ein Praktikum in einem chemischen Forschungslabor der Vereinigten Aluminiumwerke in Bonn und erlebte meine erste, fundamentale Enttäuschung.

In den Laboren führte ich als Unterster in der Nahrungskette des Wissens und Könnens die gleichen Siebanalysen zur Kornbestimmung von Aluminiumhydroxid durch, die auch die promovierten Chemiker tagtäglich aus den Siebrahmen pinselten, abwogen und notierten. Das konnte nicht meine Zukunft sein. Ich wollte im Rausch der Möglichkeiten zu fernen Ufern aufbrechen ...

Die einzige Möglichkeit, dieses erstrebte, maximale Maß an Freiheit kosten zu können, entdeckte ich in der Bildenden Kunst. Die Aufnahmeprüfung an den damaligen Kölner Werkkunstschulen galt als große Herausforderung, die ich nicht mit Können, sondern mit einer

ausgefallenen Alles-oder-Nichts-Idee meisterte. Ich bestand die Prüfung und erprobte in den Grundsemestern die malerischen Techniken der Vorbereitung und Grundierung von Leinwänden, der Gewinnung von Naturpigmenten, der Erstellung eigener Eitempera etc.

In dieser Zeit malte ich kein einziges Bild, sondern experimentierte und erforschte die technischen Grundlagen für Bilder. Erst dann stieg ich auf in die Fachklasse für sakrale Malerei, wechselte danach zur experimentellen Malerei und durchlief alle maßgeblichen Techniken der Serigrafie wie Holzstich, Holzschnitt, Linolschnitt, Kaltnadelradierung, Ätzung, Aquatinta etc.

In dieser Zeit legte ich Versuchsreihen an, die über ihre Funktion hinaus eine eigene Ästhetik aufwiesen und damit zu Bildwerken wurden. Der Abschluss der praktischen Arbeit war die Fotografie mit Versuchen unterschiedlicher Verschlusszeit und Blende sowie Laborexperimenten mit verschiedenen Chemikalien. Dann erklomm ich um 1970 die Höhen der Kunsttheorie und Philosophie und erprobte mit engagierten Kommilitonen neue Kunstformen wie politische Aktionen und provozierende Happenings.

Die Studienzeit war in jeder Hinsicht dem Experiment gewidmet – erst nach dem Examen entstanden im eigenen Atelier Bildwerke von fantastischen Landschaften in Mischtechnik. Durch Einarbeitung technischer Elemente wie Schrauben, Federringe, Stahlfedern, Spulen in Aquarelle entstanden erste Mischformen von Kunst und Technik – man könnte sie durchaus dem Genre der Science Fiction zuordnen.⁵

Auch in meinem folgenden Studium der Kunstgeschichte, Soziologie, Politik und Kommunikationswissenschaften an der Rheinischen Friedrich-Wilhelms- Universität in Bonn kreierte ich für mich eine neue Form von Forschung, die ich »Ästhetik der Alltagswelt« nannte.

Sich im traditionsbeladenen Studienfach Kunstgeschichte mit dem schnöden Alltag zu beschäftigen, war damals wie Gotteslästerung – dennoch fand ich in Prof. Dr. Edouard Trier einen Doktor-Vater für mein Thema »Industriearchitektur und feinkeramische Manufakturen in Bonn«. Das Thema klingt vordergründig nach verstaubter Historie, war jedoch damals eine Zukunftsvision – dies nicht vom Thema her, wohl aber vom Innovationswert, in das »Übermorgen« der Forschung zu blicken, Themen und Techniken zu antizipieren und den Mut zum Scheitern

⁵ Die Serie *Landschaften* umfasst rund 30 Werke, die auf Ausstellungen verkauft wurden. Nur 6 Werke wurden nie in den Verkauf gegeben und haben sich erhalten. Diese befinden sich seit 2012 in der Kunstsammlung der Freien Hansestadt Bremen. Siehe: http://www.rice.de/04_THEMEN/LANDSCHAFTEN_analog/Landschaften_1974.html

aufzubringen. Die »Ästhetik der Alltagswelt« war eine Disziplin, die kommen sollte und die 1975 unter dem Wirken des Volkskundlers Dr. Adelhart Zippelius, dem Vater des Rheinischen Freilichtmuseums in Kommern bei Köln, in Form meiner drei Ausstellungskataloge zur Bonner Feinkeramik offensichtlich wurde.

Parallel zum Studium der Kunstgeschichte verlief die praktische Auseinandersetzung mit der Bildenden Kunst. In einer Expertise aus dieser Zeit stellte Prof. Dr. Wolfgang Kemp im Jahr 1974 fest: »Die Aktivität von Michael Weisser ist sicher nicht die des »freien« Künstlers, so, wie ihn der Kulturbetrieb begreift. Sie ist dies nicht aus Mangel an kreativem Vermögen, sondern aus besserer Einsicht. Sie ist – das wird man ihr am höchsten anrechnen dürfen – notwendig eine andere Form von ästhetischer Praxis«. ⁶

Jetzt war ich nach meinen Kriterien offiziell bestätigt, in der praktischen Science Fiction angekommen. Ich hatte mit der Kunst vernetzter Medien einen neuen Raum betreten, in dem ich meine eigene Zeitmaschine starten konnte ;-)))

3. Nach der wissenschaftlichen Erforschung der Historie von Jugendstil-Ornamentik und ornamentierter Warenwerbung beschäftigte ich mich zunehmend mit der Frage, inwieweit die Zukunft bereits in der Gegenwart enthalten ist, weil die Gestaltung der Gegenwart die Zukunft prägt und damit stets wieder zu einer neuen Gegenwart wird. In die Praxis umgesetzt liegt hier der Grund für mein politisches Engagement in Bürgerinitiativen zur Stadtplanung und zu Kinderspielplätzen der frühen 70er Jahre.

Wie stark mich die Erlebnisse meiner frühen Kindheit geprägt haben, ist in meinen künstlerischen Themen und Techniken immer wieder abzulesen – das klingt banal, hat mich aber in dieser Klarheit überrascht. Die einfache Erkenntnis lautet wie folgt:

Das, was ich hier und heute mache, prägt das, was ich morgen mache. Und ebenso geht es unserer Gesellschaft und unserem Planeten: Das was heute verschuldet oder unterlassen wird, wirkt sich morgen im Guten oder im Schlechten aus. In dieser Sicht zieht die heute so stark strapazierte Vokabel »nachhaltiges Handeln« in der Gegenwart seine Lehren aus der Vergangenheit und wirkt in die Zukunft, die alsbald wieder zur gelebten Gegenwart wird. Auch diese Position mit allen Varianten von Zeitreisen ist ein Kernthema der SF!

⁶ Siehe: http://www.rice.de/02_ARCHIVE/Gutachten.html

Im Jahr 1981 wurde meine Entscheidung reif, nach den langjährigen Forschungen und Publikationen zur Historie der mechanisch in Manufakturen gefertigten Ornamentik und der frühen Warenwerbung, zeitgenössisch »Reclame« genannt, den Fokus auf das Gegenteil zu richten, nämlich auf die elektronisch und wissenschaftlich geprägte Zukunft.

Da diese Entscheidung meinem Leben einen völlig neuen »Spin« in ein neues Arbeitsfeld gegeben hat, möchte ich einen Blick in die Entwicklungsgeschichte dieser Entscheidung werfen. Wie konnte so ein riskanter Sprung entstehen?

Der SF-Roman *Syn-Code-7* – mein erstes Buch – wurde angeregt durch einen technisch-utopischen Roman des Physikers und Literaten Herbert W. Franke.

Es gab in diesem Fall tatsächlich ein Schlüsselerlebnis, das als direkter Auslöser wirkte, einen fantastischen Roman über eine gentechnisch geprägte Gesellschaft von morgen zu schreiben.

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*, *Der Orchideenkäfig* und *Zone Null*.

Der Titel *Der Orchideenkäfig* ließ mich Fremdes, Schönes, Gefährliches assoziieren. Meine Vorstellungen malten Bilder: Vegetative Formen in Schönheit und Vielfalt, bedrohlich oder freundlich, gefangen in Technik ... oder: Die Pflanzen selbst bilden einen solchen Käfig und halten etwas gefangen. Wen oder was? Mit welcher Absicht?

Den *Orchideenkäfig* hatte ich noch 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 nicht losgelassen ...

Er ging »ins Freie«. Ich sah ein leeres Feld vor mir und in der Ferne einen unbestimmten Horizont über einer Ebene, über dem Meer. Was liegt darin? Was liegt dahinter? Wo liegt meine Freiheit jenseits des Horizonts alltäglicher, graumäusiger Routinen, die ich um mich herum immer als unangenehm, als langweilig und betäubend 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 Entscheidungen annimmt. Wenn nun ich diese Person bin? Was sehe ich vor mir? Die weite Ebene, das weite Meer, den flirrenden 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? Wohin würde mein Weg mich führen?

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 gerade aufkommenden Biotechnologie geprägt ist, sollten zusammenkommen. Hier hatte ich die einmalige Möglichkeit, auch über neue, mögliche Kunstformen zu schreiben, die mit den technischen Mitteln der 80er Jahre noch nicht realisierbar waren, die ich mir jedoch in einer Zukunft neuer Möglichkeiten denken konnte.

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 entsteht, ob es mir überhaupt gelingt, meine Ideen in eine Romanform zu fassen. Während der Roman 1981 entstand, las ich den Aufruf eines Verlages, der visionäre Literatur zum Leben von morgen suchte. Ich schickte das Manuskript ein – und erhielt keine Reaktion – über viele Wochen hinweg. Dann klingelte irgendwann das Telefon – am anderen Ende 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 frei.

»Kann ich ihren Roman im Suhrkamp-Verlag vorstellen?« war die Frage, auf die ich schlicht ein »ja!« als Antwort gab. Kurze Zeit später rief mich der Verleger Dr. Gottfried Honnefelder an, lud mich in den Verlag nach Frankfurt ein, und wir zeichneten den Autorenvertrag über eine Serie von Romanen. Dann erschien 1982 *Syn-Code-7* als mein erstes Werk in der *Phantastischen Bibliothek*.⁷

An dieser kurzen Beschreibung der Entstehungsgeschichte wird deutlich, dass mein Roman nicht in der Tradition der des SF-Romans verfasst wurde, nämlich zielgerichtet »spannend« zu sein, den Leser mitzureißen und möglichst die Charts bis in den Olymp des Verkaufserfolgs zu stürmen. Meine Intention zu Schreiben kommt aus der Auffassung der freien Kunst, nämlich riskantes Neuland zu betreten.

Vor diesem Hintergrund ist nachzuvollziehen, warum *Syn-Code-7* sehr kontrovers von der SF-Szene aufgenommen wurde. Die Rezensenten von SF sind Leser oder Schreiber von SF. Hier geht es um das Medium

⁷ Erweiterte Neuauflage der Trilogie in der Reihe AndroSF bei p.machinery 2018. Siehe: http://www.rice.de/09_PUBLIKATIONEN/EDIT_SF_PRINT/1_SF_Print.html

»Roman«, an das der Käufer und Konsument gewisse Ansprüche hat – und der Anspruch, unterhaltend zu sein, steht hoch im Kurs. Das kann ich nachvollziehen und habe mich in die Debatten bis heute nicht erklärend eingemischt. Aber was ließe sich dazu sagen?

Meine drei Romane und auch meine Kurzgeschichten nehmen Science Fiction sehr wörtlich. Es geht um eine Fortschreibung der wissenschaftlichen Innovation in der Forschung in einer kommenden möglichen Gesellschaft. Und dieses Schreiben versteht sich als freie Kunstform, die vom Experiment lebt.

Beschrieben wird deshalb nicht eine Sammlung von menschlichen Schicksalen mit ausgeprägten Charakteren und feinsinnig gesponnenen, nachvollziehbaren (!) Beziehungen. Es geht nicht um eine Art Krimi in der Zukunft mit dem Potential des Erfolgs-Thrillers.

Wer genau liest erkennt, dass die handelnden Figuren minutiös konstruiert sind. Es sind in diesem Sinn Kunst-Figuren, die für etwas anderes als sich selbst stehen. Insoweit ist das Lesen nicht Entspannung, sondern fordert den Leser zur Reflektion. Die Aktionen meiner Figuren finden in mehr oder weniger geschlossenen Systemen (z.B. in einem unterirdisch gesicherten Bio-Forschungslabor) statt. Und der Verlauf der Handlung entspricht mehr der Simulation eines Notfalls als dem täglichen Leben. So gibt es »Bioplasten« als Arbeitskräfte einer Gesellschaft von morgen in Form von genetisch gezüchteten Zellverbänden, die sich »selbstständig« machen und sich ... von der Herrschaft des Menschen befreien wollen? Ihre Absicht wird nicht ausdrücklich genannt, nur angedeutet, weil niemand ihre Absicht erkennen kann ...

»Sie« entwickeln sich unter dem Prinzip der Selbstorganisation und testen dabei die Reaktionen ihrer Hersteller. Oder?

Am Ende scheint die Gefahr für den Leser gebannt. Die Alarmstufe wird aufgeben, und der Roman endet mit dem Blick in die offene Zukunft: »Sie sind ohne Vorbehalte. Sie sind ohne Geschichte. Sie sind ohne Skrupel und ohne jedes Gefühl. Sie beginnen ...«

Offen bleibt die Frage: Was werden diese biologischen Formen machen? Und: Wie wird unsere eigene Zukunft mit der Bio-Technologie ausgehen? Darüber sollte der Leser zum Nachdenken angeregt werden. *Syn-Code-7* ist nicht nur ein SF-Roman, als der er dem Leser erscheint, sondern es ist aus heutiger Sicht eine in Worte gefasste Antizipation, in der der Protagonist Aley Target als Operator im Digital-Equipment der Biotec mit kreativen Ambitionen an künstlerischen »Kuppelprojektionen« arbeitet, die inspirieren sollen. Bei diesen Events werden sogenannte

»Bioplasten« durch Laser stimuliert und erzeugen Bildfolgen, die synchron zu synthetischer Musik agieren.

Was in *Syn-Code-7* 1981 beschrieben wurde und Anfang 1982 als SF-Roman erschien, konnte im Herbst 1982 als Auftragsarbeit des Österreichischen Fernsehens für die *ars electronica* in Linz zum Weltkongress der SF erstmals über die Worte hinaus in Bild und Klang umgesetzt werden. Ein Tascam-4-Spur-Bandgerät synchronisierte die stereophone Musik und synchron dazu eine Dissolving-Control, die zwei Kodak S-AV-Projektoren steuerte, um jeweils 80 Dias auf einer Großleinwand zu neuen Bildwelten miteinander zu verschmelzen. Damals nannte man diese Technik »Multivision«.

Das Video von der Life-Performance wurde im ORF gesendet. Der musikalische Anteil dieser Projektion erschien unter dem Titel *Galaxy Cygnus-A* auf dem Musiklabel IC – Innovative Communication als LP einer künstlerischen Kooperation und hat sich bis heute im digitalen Remastering als MP3 erhalten. Konzept, Poesie, ArtWork: Michael Weisser. Musik: Robert Schröder. Produzent: Klaus Schulze.

Diesem ersten Versuch, die im SF-Roman *Syn-Code-7* noch mit Worten lediglich als Vision beschriebene »Kuppelprojektion« zu realisieren, folgte ein zweiter Anlauf mit technisch weiter entwickeltem Equipment. Mit der frühen elektronischen Space-Music der *Software*-Formation Mergener/Weisser wurde im Oktober 1988 im Planetarium Bochum eine Steigerung der Illusion möglich. Diesmal fand die Bildprojektion in einer Kuppel statt, wurde eingebettet in den bewegten Sternenhimmel des Zeiss-Projektors und ergänzt durch überraschende, planetarische Effekte.

Die *Syn-Phonie für Computermusik und Sternenlicht* wurde in das Programm des Planetariums aufgenommen und durch eine Ausstellung zu frühen Bildwerken der internationalen Computerkunst ergänzt. High-Tech mischte sich mit Soft-Touch.

Der musikalische Anteil dieser Projektion erschien 1987 als LP unter dem Titel *Syn-Code – Symphony for Computer and DNA-Molecules* mit dem Untertitel *Life in Concert* und einer Computergrafik von Herbert W. Franke als Cover auf dem Label IC – Innovative Communication.⁸ Im September 1989 folgte mit erweiterter Technik ein weiterer Schritt zur Intensivierung der Ästhetik: Als erste »All-Sky-Projektion« konnte ich *Syn-Code* in Form eines programmgesteuerten Environments aus Klängen und Bildern mit Musik von *Software* und fraktaler

⁸ Siehe: http://www.rice.de/10_MUSIK/B_MUSIK_SOFTWARE/8_Software_Alben_Sound.html

Computergrafik von Herbert W. Franke im Planetarium Stuttgart realisieren.

Erst im Jahr 2012 wurde es möglich, die analoge Projektion von analogen Bildern durch eine digitale 3D-Computersimulation abzulösen und damit eine ganze neue Qualität der Illusion zu schaffen. Die Videophonie *Syn-Code-360* wurde mit dem Equipment des 360-Grad-Mediendoms auf dem Campus der University of Applied Sciences in Kiel möglich. Durch diese neue Verbindung von computergeneriertem Video und computergesteuerter Projektion ließ sich erstmals die 360-Grad-Raumillusion der Bild/Klang-Komposition auf faszinierende Weise zu einer Immersion verdichten, bei der der Zuschauer und Hörer fühlt, Teil des bewegten Bildes und der Klänge zu sein.

Mit dem Fulldome-Programmierer Ralph Heinsohn und dem Team des Mediendoms war es möglich, drei unterschiedliche Erlebnisse umsetzen, bei denen computerakustische Musik mit computergenerierten Typografien und einem rezitierten SF-Prosatext über »Weisses Rauschen« zu einem Werk verschmolzen wurden.^{9 10}
Fazit: In Worte gefasste SF-Visionen ließen sich Zug um Zug gemäß der sich weiter entwickelten Technik in zunehmend immersive Erlebnisse umsetzen.

So eine antizipierte Zukunft ist für mich eine konsequente, intermediale SF, die aus der Beschreibung heraus in der Lage ist, das Medium Buch zu überwinden und sich in einer wissenschaftlich-technischen Realität ästhetisch zu entfalten.

Was *Syn-Code-7* als Roman seiner Zeit in gewisser Weise eigen machte, ist zudem die eigene Gestaltung des Covers, die Simulation von grafisch ausgearbeiteten Biotec-Dokumenten mit Programmatik, Strukturplan, Kompetenzplan, Notplan und der Sonderanweisung 7, sowie ein »Verzeichnis der Fachausdrücke«, in welchem Realität und Vision bewusst zusammengeführt werden.

In diesem Verzeichnis der Fachausdrücke wird auch die »Innovative Communication (IC)« als Akustik-Studio genannt, in der »die Videophonie zu einem künstlerischen Kompaktereignis entwickelt wurde«.

⁹ Siehe: YouTube-Video *Syn-Code-Sunset*, Musik: SOFTWARE (Mergener/Weisser), Poesie: Michael Weisser, Rezitation: Pamela Lambert, siehe: <http://www.rice.de/SF/Index.html#KielDom>

¹⁰ *Weisses Rauschen*, Text: Michael Weisser, Rezitation: Peter Kaempfe, Studiobearbeitung: Jens Fischer. Siehe: http://www.rice.de/SF/Index.html#Polaris_7

Die Verschmelzung von Fiktion und Realität erweist sich als literarische Antizipation der Zukunft: Das Label IC wurde 1978 vom E-Musiker Klaus Schulze gegründet. Im Jahr 1982 hatte ich Schulze für das Radio-Bremen-Feature *Die Zukunftsmacher* interviewt. Auf seinem Label IC erschien 1984 die erste LP *Beam-Scape* des Teams Mergener/Weisser und 1985 die erste LP *Chip-Meditation* der Formation *Software* (Mergener/Weisser). 1986 arbeitete ich bereits als Creative Consultant für IC und 1990 war ich Mitgesellschafter und Creative Director der frisch gegründeten IC/DigitMusic GmbH mit seinem Haupt-Label IC. Der SF-Roman *Syn-Code-7*, sein Protagonist Alsey Target und ich als Autor sind in diesem Fall eine nachvollziehbare Symbiose eingegangen. 1983 erschien der zweite SF-Roman *Dig-It*. Er entstand in der Verbindung der Themen wissenschaftlich-geprägte Gesellschaft und digitale Zukunft. Da man als free-lance Arbeitender neue Projekte immer vorfinanzieren muss, kam mir der Vorschuss des Verlages sehr entgegen, denn so konnte ich mich auf ein weiteres, literarisches Projekt konzentrieren.

Dig-It erschien ebenfalls in der *Phantastischen Bibliothek*. Hier wird ausgelotet, inwieweit fortgeschrittene Computertechnologie in der Lage sein könnte, eine Antwort auf die brisante Frage der Platonischen politischen Philosophie zu geben: Wer soll herrschen? Die Weisesten? Die Besten? Die Unbestechlichsten? Oder das Volk? – Oder? *Dig-It* konzentriert sich auf eine technisch basierte Lösung. Auch bei *Dig-It* hatte ich freie Hand bei der Gestaltung des Covers und grafischen Elementen wie Logos, Textrahmen, Grafik und ganzseitiges Funktionsdiagramm für die Fiktion »Digital Injecting of General security by Intelligence Transmutation«. Und auch bei diesem SF-Roman ergab sich eine mehrfache Verschmelzung von Vision, Antizipation und Realität.

Für die LP *Dig it* von Klaus Schulze hatte ich im Jahr 1980 das Cover entworfen. Sein Musiktitel *Death Of An Analogue* hatte mich besonders stark beim Ausformulieren von Atmosphären inspiriert. Die *Stern*-Anzeigen der Münchener Computerfirma Digital Equipment sind mir damals aufgefallen, denn sie warben mit dem futuristischen Slogan: »Digital – so denkt die Zukunft«. Also übernahm ich dieses Logo aus der Realität als gestaltendes und thematisches Element in die Romanfantasie.

Was im Jahr des Erscheinens von *Dig-It* 1983 noch nicht absehbar war, war der Umstand, dass ich 1985 mein Konzept für das SF-Magazin *Zukunft!* an den Computerhersteller Digital schicken würde, dass die Pressesprecherin positiv reagieren würde, dass sie mir den Personal-Computer »Rainbow 100« zu Testzwecken überlassen würde, dass der

SF-Autor Herbert W. Franke das gleiche Modell bekam, dass wir beide unseren Kooperations-Roman *Dea-Alba* darauf schreiben würden, dass ich 1986 den Auftrag erhalten würde, eine Sammlung zur Entwicklung der Computerkunst für Digital zusammenzustellen und diese über Jahre hinweg als Wanderausstellung betreuen würde, dass über diese Präsentationen die Verbindung der Themen Science Fiction, Space-Music und Computerkunst möglich wurde, und dass 1988 der auf den beiden Rainbows verfasste Roman *Dea-Alba* ebenfalls bei Suhrkamp in der Phantastischen Bibliothek erscheinen würde ...

Anhand dieser Kette von Reizen, Reaktionen und Verstärkungen wird deutlich, wie stark Themen, Ambitionen und Kontakte weitere Themen, Ambitionen und Kontakte anstoßen, wie stark sie sich vernetzen, wie sich Kooperationen bilden, wie neue Werke entstehen, wie Neugier angetrieben wird und diese stete Gegenwart wieder zur Vergangenheit wird ... die sich ablagert in Bücherregalen, in Aktenordnern, in Archiven und später in Inventaren und Findbüchern aufbereitet wird für die interessierte Öffentlichkeit sowie für Forschung und Lehre in Zukunft ... Leider haben in der damaligen SF-Szene nur wenige SF-Kenner wie Kai Schätzle, Karl-Heinz Schmitz, Wolfgang Jeschke, Gottfried Honnefelder und Herbert W. Franke erkannt oder wenigstens in Betracht gezogen, dass meine Romane eine Simulation beschreiben und nicht versuchen, eine reale Welt aufzubauen ...

Der folgende SF-Roman *Off-Shore* erschien 1988 als: *Ein Bericht am Rand der Wirklichkeit*. Er widmet sich dem Thema »Energie«. Das Rohöl als fossiler Energieträger wird nicht mehr verheizt, sondern ist hier die letzte, nicht-kontaminierte Nahrungsreserve der Menschheit einer nahen Zukunft! Die Gewinnung dieser Grundlage für giftfreie Nahrungsmittel wird zum globalen Medien-Hit inszeniert und stilisiert, um die Menschenmassen in einer unwirtlichen Welt an ihren Screens zu unterhalten. Die Männer im nördlichen Eismeer auf den »Rigs« kämpfen im Drilling-Job um den Gewinn von weltweitem Ruhm und Geld – welches Team stößt als erstes auf das begehrte Öl?

Parallel zu dieser Welt des schwarzen Goldes entfaltet sich eine Szene im weißen Raum einer Intensivstation. Ein Patient erwacht langsam aus dem Koma. War dieser das Ziel eines Anschlags oder Opfer eines Unfalls? Und was hat der eskalierende Konflikt zwischen einem Vater und seinem Sohn mit dem Geschehen im Eismeer zu tun? Wer genau (!) liest, wird alle Antworten im Roman finden.

Auch bei dieser Publikation konnte ich grafisch frei arbeiten und am Anfang ein Ziel im Fadenkreuz gestalten, das am Ende des Berichtes fehlt ... die »Augen-Blicke« als Momentum in der Gegenwart zwischen

Vergangenheit und Zukunft spielen mit den Zeiten. Das Ende des Romans wird zum Anfang des Romans und schafft Erinnerungen. Im Jahr 1987, in dem der Text zum Roman *Off-Shore* entstand, entwickelte sich meine Methode »Ästhetische Feldforschung«, mit der ich bis heute ausgesuchte Atmosphären, Orte und Architekturen bereise und Bild- wie Klangproben für Kunst- und Musikprojekte entnehme. Vor mir lag damals das akute Problem, eine Bohrinselform und die Intensivstation eines Krankenhauses beschreiben zu wollen, ohne jemals diese besonderen Orte mit ihren Stimmungen und ihrem Equipment erlebt zu haben. Also nahm ich Kontakt zur Presseabteilung eines Ölkonzerns auf, gab mich als freier Journalist aus, der einen Artikel über das Leben auf einer Bohrinselform für ein bekanntes Magazin schreiben will und versuchte mein Glück. Der Weg war, wegen der extrem hohen Sicherheitsvorschriften, dornig und sehr aufwändig. Zähigkeit hatte Erfolg. Man genehmigte mir einen Helikopterflug auf eine Plattform in der Nordsee, verweigerte jedoch jede Fotografie und verwies mich wegen der Bilder ausschließlich an das Archiv der Presseabteilung.

Im Fall der medizinischen Intensivstation war das Verfahren einfacher, weil der Chefarzt der Abteilung großes Verständnis für die Literatur hatte und lediglich um ein ihm handschriftlich gewidmetes Belegexemplar bat. Beide Reisen in diese fremden, extremen, überaus intensiven Welten waren wie intergalaktische Reisen in ein fremdes System – überaus faszinierend. So gewann ich genügend Eindrücke, die in Worte umgesetzt werden konnten.

Warum ist der SF-Roman *Off-Shore* nicht auch in der *Phantastischen Bibliothek*, sondern zuerst als Hardcover 1984 im Corian-Verlag und dann 1986 als Softcover im Heyne-Verlag erschienen – diese Frage haben damals viele gestellt – sie blieb von mir unbeantwortet.

Der österreichische Publizist und SF-Kritiker Franz Rottensteiner war der Herausgeber der *Phantastischen Bibliothek*. Er monierte im Romanmanuskript eine erotische und eine brutale Passage und erwartete die Abmilderung. Für mich waren das radikal wichtige Szenen in der brutalen Männerwelt im Eismeer, auf die ich konsequenter Weise nicht verzichten konnte. Bei allem Respekt für diese Aufforderung, Text zu streichen, verzichtete ich auf die Herausgabe bei Suhrkamp. Wir verblieben in gutem Einvernehmen ...

Der vierte Roman *Dea-Alba* erschien 1988. Zum Entstehen dieser literarischen Kooperation habe ich vor kurzem noch in einem Brief an den SF-Illustrator Thomas Franke geschrieben:

»Am weitesten ging das Spiel mit dem Medium Buch sicher im Experiment mit meinem Kollegen Herbert W. Franke. Wir haben den

Roman *Dea-Alba* 1987 gemeinsam auf einem Personal-Computer gleichen Typs mit postalisch ausgetauschten Disketten geschrieben und dabei Musik mit Poesie-Rezitation auf Musikkassette und gedrucktes Buch in einem innovativen Display verknüpft. Unser Rechner-Typ damals hatte übrigens die poetische Produktbezeichnung »Rainbow«! Darauf ist das erste Multimedia-Werk von Suhrkamp entstanden – damals noch analog –, wurde aber konsequenter Weise in der aktuellen Neuauflage von 2018 bei »Die|QR|Edition« zum analog/digitalen Hybrid! Dieses Werk, das die Suche des Menschen nach dem außerirdisch Fremden gewidmet ist, wird auch uns beide wieder in einem Medium zusammenführen, wenn Du nämlich in nächster Zeit das Cover dieses Romans für das Archiv der Werkausgabe Herbert W. Franke im Verlag p.machinery gestaltest.

Um dieses Buch dann zeitgemäß mit der dazugehörigen Musik zu verbinden, sende ich dir anliegend als grafisches Element für deine Cover-Grafik einen QR-Code, der linkt den Nutzer direkt zur Musik-Poesie – so sehe ich die Zukunft.«¹¹

Auch *Dea-Alba* ist in mehrfacher Weise von mir als Experiment angelegt, an dem ich probieren und lernen wollte. Wie funktioniert eine Kooperation mit einem anderen Autor? Wie reagiert ein erfolgreicher Kollege auf das Ansinnen, gemeinsam ein literarisches Werk zu verfassen? Auf welche Weise kann es überhaupt gelingen, einen Roman auf der Basis einer rezitierten Poesie (als Roter Faden) zu entwickeln, die in einen computerakustischen Sphären-Sound eingewoben ist? Wie erarbeitet man gemeinsam eine Text-Datei, die immer wieder über 800 km hinweg per Post auf einer Diskette ausgetauscht wird? Schreibt jeder Autor im Wechsel ein Kapitel? Wie koordiniert man die Handlung, die Charaktere und den Plot? Greift jeder in den Text des anderen ein? Gibt es dabei Empfindlichkeiten, Animositäten oder gar Differenzen, und wie geht man damit um? Das mögliche Risiko erwies sich als kein Risiko. Die Kooperation war überaus entspannt, respektvoll, akzeptierend – schlichtweg ideal!

So erschien ein Roman, der Worte findet, und sich der Aufgabe stellt, das unbeschreiblich Neue dennoch zu beschreiben und letztlich die gefundenen Worte mit der Musik und der Poesie-Rezitation auf einer Musikkassette (MC) in einem durchsichtigen Display zum ersten Kassetten-Buch des Suhrkamp Verlages verbindet.

¹¹ »Science-Fiction in purer Form!« Eine aktuelle eMail von Michael Weisser in Bremen an Thomas Franke in Bad-Godesberg. Betr. *Solaris-Almanach* 1983. In: *Andromeda Nachrichten*, Nr. 265/2019.

Interessant ist abschließend eine Notiz der Verlagslektorin Renate Lauks an mich. Sie schrieb am 20. Mai 1988: »Hier haben wir das Pionierwerk des Verlages – Sie sind inzwischen ja schon manchen Schritt weiter!« Ja – so war es! Nach *Dea-Alba* hatte ich den Eindruck, die verschiedenen Varianten meine Vorstellung von literarischer SF erst einmal durchgespielt zu haben und konzentrierte mich auf die mittlerweile erfolgreiche Zusammenarbeit mit dem Trierer Musiker Peter Mergener und unserer 1984 gegründeten Musikformation *Software*. Auch *Software* ist aus der SF entstanden. Peter Mergener hatte die Beschreibung der Kuppelprojektion in *Syn-Code-7* gelesen und mir einen Brief mit beiliegender Demo-MC geschickt. Ich erkannte das Potential unserer Zusammenarbeit, besuchte ihn im kleinen Eifelort Welschbillig, und wir bauten ein Tonstudio auf, in dem spannende Experimente mit elektronischer und computerakustischer Klangerzeugung, mit Sound-Sampling, gestaffelten Hallräumen, kosmischen Klangteppichen und extremer Stereophonie stattfanden. All dies war letztlich eine musikalische Science Fiction, die mit frühen künstlerischen Computergrafiken illustriert wurde.

Software und das Musiklabel IC wurden als innovativ bekannt. Die Neuerscheinungen fanden weltweite Sammler, und wir waren ständig mit Ausstellungen, Live-Acts, Videoinstallationen, Diskussionen sowie Funk- und Fernsehauftritten zum Thema »Computer und Kunst« in Bayreuth, Köln, San Antonio, Dallas, Austin, Trier, Mainz, München, Hamburg, Bochum, Mailand, Düsseldorf, Montreal, Toronto, Stuttgart, Bremen etc. in Bewegung.

In diesem ständig intensiver und vielfältiger werdenden Verbund der Medien Bild, Klang und Wort blieb es nicht aus, dass neue Aufgaben auf den Schreibtisch kamen, die immer wieder neue Vorstellungen für eine technisch geprägte Ästhetik in der Zukunft eröffnen und damit eigentlich in den Arbeitsbereich eines erweiterten Verständnisses von Science Fiction fallen. Daran begann ich zu arbeiten und stellte fest, wie fruchtbar sich in dieser Zeit die Vernetzung der verschiedenen Projekte auswirkte, weil die Schnittmengen immer wieder neue Ideen entzündeten. Um welche Aufträge, Engagements, Themen und Innovationen ging es bei meinen Versuchen, die Welt des Möglichen mit der Welt des Machbaren zu verbinden?

1985 entstand nach Diskussionen mit dem Zukunftsforscher Gerd Gerken und dem Reformier Helmut Weyh die Idee, ein Forum für Visionen zu schaffen. Helmut Weyh setzte das mit seinem Kreativen Haus in Worpsswede um, und ich arbeitete an einem periodischen SF-Magazin, das unter dem Titel *Zukunft: Beiträge zur Kunst, Technologie und Gesellschaft* veröffentlicht werden sollte. Von bekannten Autoren

unterstützt, entstand eine 0-Nummer, die durch Finanzierung von Zukunftsindustrien einem bekannten Wochenmagazin kostenlos beigelegt werden sollte.

Diese Idee war der Praxis letztlich zu gewagt, aber für mich ergaben sich daraus folgenreiche Kontakte zu den Computerherstellern Digital Equipment und IBM.

1985 erhielt ich von IBM den Auftrag, für das Kulturmagazin des Konzerns eine vierteilige Serie von Essays zu verfassen, die ich unter den Titel »Kunst ist Energie in ihrer schönsten Form?« stellte. Hier ging es um »Wissenschaft und Technik als progressive Elemente einer Weltveränderung und Kunst als ästhetische Auseinandersetzung«, die vom Herausgeber Dr. Helmut Flohr kommentiert wurde.

1987 ergab sich als Folge dieser Essay-Serie der Auftrag der Wirtschafts-Fördergesellschaft Osnabrück, ein Konzept für ein zeitgenössisches Festival elektronischer Künste zu entwickeln. Demgemäß legte ich 1988 die Idee für ein »KlangArt-Festival« mit »KonGress«, »WorkShop«, »FachMesse«, sowie Ausstellungen zur Geschichte der elektronischen Musik vor – aus dem ab 1991 (von anderen übernommen) exakt in meiner Schreibweise das »KlangArt« Festival als »Festival für Elektronik« in Osnabrück entstand.

1988 konnte ich aufgrund erschlossener Kontakte zur Firmenleitung, das Konzept »ComputerKultur« für den amerikanischen Computerhersteller der bekannten Rechner VAX und PDP, Digital Equipment in München vorlegen. Hierbei ging es um den Aufbau und die Präsentation einer Sammlung gerade entstehender Computergrafik und Computermusik. Dieses Konzept wurde 1989 umgesetzt, und an vielen Orten entstanden multimediale Ausstellungen, innerhalb derer das *Software*-Projekt die Verschmelzung von sphärischen Klängen mit rezitierter SF-Poesie demonstrieren konnte.

Ebenfalls 1989 konnte das Konzept für die »Bremer Tage der Computerkultur« realisiert werden, die sich als multimediales Festival durch ein engagiertes Sponsoring der Bremer Kultur und Wirtschaft auch praktisch umsetzen ließen. So entstand eine erste, umfassende Präsentation der »Digitalen Künste« in Bild, Klang und Wort mit Ausstellungen von Computer-Grafik, digitaler Bildverarbeitung, Desktop-Publishing, Computer-Literatur sowie einem Symposium über »Künstliche Intelligenz« und einem Multi-Media-Konzert von Computer-Musik an diversen Standorten in der Freien Hansestadt Bremen. Die Publikation zu diesem Kongress gibt bis heute einen Überblick über den

Stand der damaligen Technik und die damit verbundenen Visionen für die Zukunft.¹²

1990 entstand nach den positiven Erfahrungen aus dem Festival im Auftrag des Wirtschaftssenators der Freien Hansestadt Bremen ein sehr ambitioniertes und visionäres Konzept für ein »Institut für Computerkultur« in dem die Verbindung von historischer Sammlung, wechselnder Ausstellung und einer Datenbank zur Entwicklung der neuen, digitalen Kulturform in Deutschland hergestellt werden sollte. In den 1990er Jahren konzentrierte ich mich auf zahlreiche Musikproduktionen der Formationen *Software* und *G.E.N.E.*, in denen exotische Klänge der analogen Welt mit den digitalen Möglichkeiten der Klangerzeugung und Klangverarbeitung zu einer WorldMusic verknüpft wurden, die die Kriterien von SF als ein neuer Umgang mit der Ästhetik von morgen im wahren Sinn des Wortes zum Klingen brachten.

So entstand u.a. eine Serie von YouTube-Videos zu den Titeln *Electronic Universe*¹³, *Dancing Venus*¹⁴, *Surfing Saturn*¹⁵ und *Space Design*¹⁶, bei denen engagierte SF-Fans unsere Space-Music auf kreative Weise bebilderten und bei YouTube als Filme einstellten.

Nachdem ich ab 1984 mit elektronischer und computerakustischer Musik befasst war, entstand um 2000 der Entschluss zu einem radikalen Wandel meines Arbeitsfeldes. Ich gab meine Position als Creative Director des Musiklabels IC auf und verkaufte meiner Anteile an der GmbH. Durch diesen Befreiungsschlag wurde ich wirtschaftlich frei für visionäre Experimente und konzentrierte mich auf »Ästhetische Feldforschung in Verbindung mit Kreativen Interventionen« im weltweiten Kunst-Projekt »CompressedWorld«.

Im Jahr 2007 begegnete ich bei einer Feldforschung im Bremerhavener Containerterminal erstmals dem QR-Code und war fasziniert von diesen

¹² Siehe: http://www.rice.de/09_PUBLIKATIONEN/COMPUTERKULTUR_1989/1_Start.html

¹³ Siehe: YouTube-Video *Electronic Universe*, Musik *Software* (Mergener/Weisser), Visuals von dyanarka, 10:21, <https://www.youtube.com/watch?v=sGtKysSGT3E&list=PLMgJaxIA5F4U0OPa60kvCSGWxqFjkQcGz&index=9>

¹⁴ Siehe: YouTube-Video *Dancing Venus*, Musik *Software* (Mergener/Weisser), Visual von Richard John, 19:37, https://www.youtube.com/watch?v=icnS1TsC6_g&index=6&list=PLMgJaxIA5F4U0OPa60kvCSGWxqFjkQcGz

¹⁵ Siehe: YouTube-Video *Surfing Saturn*, Musik *Software* (Mergener/Weisser), Visuals von Richard John, 20:32, <https://www.youtube.com/watch?v=j-SL7x2iNOA&list=PLMgJaxIA5F4U0OPa60kvCSGWxqFjkQcGz&index=5>

¹⁶ Siehe: YouTube-Video *Space Design*, Musik *Software* (Mergener/Weisser), Visuals von Marylek, 27:27, <https://www.youtube.com/watch?v=4RSk9xz4bIY&index=2&list=PLMgJaxIA5F4U0OPa60kvCSGWxqFjkQcGz>

völlig neuen Möglichkeiten der Kommunikation. Experimente ergaben, dass eine künstlerische Gestaltung in bestimmtem Rahmen möglich ist, ohne die Funktion des Codes zu gefährden.

2013 konnte die Idee von einem QR-HybridBuch umgesetzt werden, das die analoge Welt des gedruckten Buches mit der digitalen Welt des virtuellen Internet verbindet. Der ästhetisch gestaltete »i:Code« war geboren und sollte künftig als Interface zwischen dem Blättern und dem Scrollen wirken und das Medium gedrucktes Wort mit korrespondierenden Videos und Audios im Internet vernetzen.

2014 hatte ich im Verleger Michael Haitel einen Partner mit Weitblick gefunden, der in seinem »Verlag für Primär- & Sekundärliteratur« p.machinery das Imprint »Die|QR|Edition« einrichtete.

Mit der Publikation *Im Tanz der Neuronen*, einer Sammlung meiner SF-Stories, erblickte das erste i:Code-Buch das Licht der Welt und bietet dem Nutzer neben den Geschichten auch die dazu passende Musik.

Im Jahr 2016 übernahm das Staatsarchiv Bremen mein gesamtes Schrifttum in Form von Büchern, Magazinen, Manuskripten, Interviews, Diskursen und Skizzen und erstellte dazu das für Archivare übliche Findbuch. Diese analoge, ausgedruckte Form erschien mir bei der Dynamik des Projektes zu statisch und wir diskutierten die wirksamste Form eines zeitgemäßen Repertoriums.¹⁷

Dieses Repertorium konnte für mich nur in einer WEB-basierten Form liegen, bei der man zu jeder Zeit Änderungen und Ergänzungen vornehmen kann, und das von jedem Ort zu jeder Zeit für alle Interessenten erreichbar ist. Mit dieser Vorstellung programmierte ich www.Rice.de.

Um nach rund 16 Jahren konzentrierter, künstlerischer Arbeit einen Rückblick in Form einer Übersicht über das in öffentlichen und privaten Sammlungen verteilte Gesamtwerk zu bekommen, um nach dem Roten Faden zu suchen und (um nach dem Rückblick) neue Ziele formulieren zu können, entschied ich mich für eine Erweiterung von www.Rice.de über mein Schrifttum hinaus.

Das künstlerische Gesamtwerk sollte hier in einer logisch-linearen und zugleich in einer assoziativ-non-linearen Methode so erfasst werden, dass die vielfältigen Verbindungen und Wechselwirkungen zwischen Ideen und Taten nachvollziehbar sind.

¹⁷ Siehe: http://www.rice.de/09_PUBLIKATIONEN/StAB_PUBLIKATION/Index.html

Mit www.Rice.de konnte ich nach mehr als zwei Jahren Arbeit eine Internet-Architektur erstellen, in der die verschiedenen Medien und Werkserien in virtuellen Etagen und Räumen ihren Platz finden. Entstanden ist eine komplexe, digital vernetzte, amorphe Gestalt, in der die Medien Bild, Klang und Wort verbunden sind und zu vielfältigen, ästhetischen Erlebnissen einladen. Durch diese Verschmelzung von Funktion und Form kann man in www.Rice.de durchaus ein eigenes Werk der digitalen Kunst sehen – und darin schließt sich der Kreis zum Ausgangsstichwort »Science Fiction«.

In der Gestalt www.Rice.de ist nicht nur eine Chronologie meiner SF-Aktivitäten enthalten, sondern sie erfüllt durch die Verbindung von wissenschaftlich-technischer Innovation, ästhetischem Erlebnis, Überraschung, Spannung, Information, Inspiration und Vision durchaus die Kriterien, eine neue Form von MedienHybrid zum Thema Science Fiction zu sein – oder?

Meinen aktuellen Brief an Thomas Franke, mit dem ich im Jahr 1983, also vor 36 (!) Jahren, einen ausgedehnten Briefwechsel zum Thema SF hatte, beginne ich mit den Worten: »Irgendwann in einem bewegten Leben kommt der Moment, wo bei allem Handeln in der Gegenwart und Denken an Zukunft der Rückblick in die Vergangenheit Bedeutung gewinnt.«

Ich versuche, in dieser eMail zu motivieren, selber einen Rückblick vorzunehmen, um einen neuen Blick für die eigene Zukunft zu gewinnen. Mit dieser Initiative entstehen Fragen, die sich jeder »Veteran« der SF stellen könnte:

Hast Du schon eine Bilanz gezogen?

Hast Du einen Überblick geschaffen?

Falls ja – zu welchen Schlüssen bist Du gekommen?

Siehst Du einen Roten Faden?

Oder gibt es Versäumnisse?

Auf was bist Du neugierig?

Siehe: »all:about:neugier«.¹⁸

¹⁸ 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, Winnert bei Husum 2019. 360 Seiten, 21×21cm, 99 Abbildungen. ISBN 978-395-765-177-8.