

Interview

EMM-Magazin mit SOFTWARE, 1994

MM: Michael, du hast Dein Abschlußexamen auf der Kunsthochschule gemacht und danach Kunstgeschichte studiert, dann hast Du Design mit Literatur und Kunstmanagement verbunden. Wie bist du zur Elektronischen Musik gekommen?

SOFTWARE/Weisser: Ich habe mich nach einem Chemie-Praktikum in einem Bonner Forschungslabor entschlossen, Bildende Kunst an den damaligen Kölner Werkkunstschulen zu studieren. Anfang der 70er Jahre habe ich das Studium mit dem Examen abgeschlossen und dann an den Universitäten Bonn und Marburg die Fächer Kunstgeschichte, Kommunikationswissenschaft und Soziologie belegt. Diese Fächerkombination war eigentlich gar nicht geeignet, um damit einen Beruf zu ergreifen, sondern sie erfüllte einfach meinen Wissensdurst und befriedigte meine Neugier, mehr über den Hintergrund von Kunst zu erfahren. Nebenbei habe ich in dieser Zeit im Presseclub in Bonn gejobbt, um leben zu können, habe gemalt, habe Ausstellungen gemacht und künstlerische Multi-Media-Events für das Bonn Center entwickelt, bis ich zum Chefredakteur eines Kulturjournals für Künstler berufen wurde. Mein Kunstgeschichte-Studium habe ich praktisch mit dem Aufbau der Ausstellung "Ästhetik der Alltagswelt" im Rheinischen Freilichtmuseum Kommern abgeschlossen. Diese Forschung mit den dazugehörigen wissenschaftlichen Katalogen hat Aufsehen erregt und mir sehr viele Kontakte gebracht, so daß ich danach sozusagen als freier Forscher und Publizist gearbeitet habe. In dieser Zeit habe ich eine ganze Serie von kunsthistorischen Bildbänden über Jugendstil, Ästhetik der Alltagswelt, Werbung und Design geschrieben und designed. Parallel dazu baute ich im Auftrag von bekannten deutschen Wirtschaftsunternehmen deren Archive auf und beriet diese Firmen im Hinblick auf deren Corporate Identity. Mit meinem Slogan "Zukunft braucht Herkunft" konnte ich mit gutem Erfolg den Bogen aus der Vergangenheit heraus über die Gegenwart in die Zukunft schlagen. Doch all dies hat noch nichts mit meinen heutigen Ambitionen für Elektronische Musik zu tun. Erst das Thema "Zukunft", das ich um 1978 im Rahmen künstlerischen Beratung entdeckt hatte, war der Schlüssel zum Schloß "Musik" !

EMM: Wie ist das zu verstehen ?

SOFTWARE/Weisser : Um 1980 begann ich, meinen ersten Science Fiction Roman "Syn-Code-7" zu schreiben. Diese literarische Vision schildert eine biotechnologische Gesellschaft, in der sich die synthetischen Organismen selbst organisiert haben. Einen wichtigen Stellenwert in diesem Buch

nehmen sogenannte Multimedia-Events ein, die mein Hauptdarsteller entwickelt. Er komponiert elektronische Musik, die einen Laserprojektor ansteuert, und diese Laserstrahlen kitzeln gewissermaßen die mit Einzellern beschichtete Kuppelfläche. Diese biotechnisch entwickelten Lebensformen, die ich im Roman "Bioplasten" nenne, reagieren unter der Energie des Laserstrahls, verändern dabei ihre Farbe und den Kontrast in einer Weise, wie die Kristalle bei einem überdimensionalen Plasmabildschirm. Es entstehen auf diese Weise in der Kuppelwölbung großformatige Bilder von realistischer Perfektion ebenso, wie reine Farb- und Formspiele. Faszinierend ! Damals ließ ich mich speziell von der elektronischen Musik "Tonwelle" und "Timeactor" anregen, die Klaus Schulze unter dem Pseudonym Wahnfried veröffentlicht hatte. Doch diese Musik war nur ein Hilfsmittel, sie war für mich gewissermaßen nur der erste Schritt. Ich hatte damals sehr konkrete Vorstellungen von synthetischen Klangfarben, die als Sequenz oktophon durch sphärische Räume perlen...

EMM: Aber Du hast so eine Musik damals noch nicht gemacht...

SOFTWARE/Weisser: Nein - ich war damals ein Mann des Wortes, jemand, der seine Phantasie und Gefühle in Gedanken fasst und diese in literarischer Form abgibt. Doch zurück zu "Syn-Code-7", jenem Roman, in dem ich Phantasie mit Wirklichkeit vermischt habe...

EMM: Inwieweit mit Wirklichkeit ?

SOFTWARE/Weisser: Nun, ich habe damals im Verzeichnis der Phantasieausdrücke z.B. das tatsächlich existierende Musiklabel "Innovative Communication" erwähnt und habe es damit zum Bestandteil der Science Fiction Welt gemacht... während ich dies schrieb, kam mir der Gedanke, mich neben der Literatur auch der Musik zu widmen, um all das, was ich an Vorstellungen hatte, was an Klängen im Hirn herumspukte, endlich herauszulassen... doch das sollte noch etwas dauern...

EMM: Was mußte passieren ?

SOFTWARE/Weisser: Es waren mehrere Zufälle. Zufälle, die sich im Nachhinein wie geplant aufeinander bezogen. In der Zeit von 1980 bis 1982 habe ich einige Kurzgeschichten geschrieben und das zweite Buch "DigIt" fertiggestellt. Ich wurde vom damaligen Leiter der Abteilung Kultur und Gesellschaft von Radio Bremen angesprochen, ob ich nicht ein Feature über "Kunst in der Zukunft" machen wolle. So recherchierte ich für eine Art InfoHörspiel, das ich "Die Zukunftsmacher" nannte. Ich ging darin der Frage nach, welche Kräfte eigentlich die Zukunft der Gesellschaft gestalten und wer die künstlerischen Visionen für die HighTechGesellschaft von morgen entwirft. Zu diesem Thema führte ich lange Gespräche mit dem

Wissenschaftsautor Prof. Dr. Herbert W. Franke, dem Grenzgänger zwischen Kunst, Literatur und Wissenschaft. Dann unterhielt ich mich mit zahlreichen HighTechKünstlern, wie Klaus Geldmacher und mit Musikern wie Edgar Froese, mit dem ich mich in Berlin auf dem Kurfürstendamm traf. Schließlich unterhielt ich mich auch mit Klaus Schulze, den ich damals in seinem privaten Studio in Winsen, ganz in der Nähe meines Wohnortes Bremen, besuchte. Mit Klaus habe ich sehr rar auch über private Dinge diskutiert. Wir waren uns sehr spontan sympathisch, und es ergaben sich viele Berührungspunkte...

EMM: Kam es so auch zum Auftrag, das Artwork für IC zu machen ?

SOFTWARE/Weisser: Ich fotografierte schon während meines Kunststudiums und als mich Klaus bat, für sein frisch gegründetes Label "Innovative Communication" Vorschläge zum Artwork bereitzustellen, hat mich das sehr inspiriert.

EMM: Du hast damals auch ein Interview mit Klaus gemacht, das später auf LP erschien..

SOFTWARE/Weisser: Richtig. Wir saßen einmal wieder zusammen und unterhielten uns, da sagte ich zu Klaus: stell doch mal Mikros auf, laß uns doch mal gleich mitschneiden, was wir hier so alles von uns geben. Er tat es und es entstand ein interessantes Dokument, das ich später bei ihm im Studio mit einem Intro versah und zu dem er einige Musikbeispiele aussuchte. Dieses Band sollte Teil des Radio-Bremen-Features werden, doch die Redaktion vom Magazin "SF-Star" fand das Material so gut, daß es mit Einverständnis von Klaus schließlich auf Langspielplatte erschien.

EMM: Bist Du über Klaus zur Elektronischen Musik gekommen ?

SOFTWARE/Weisser: Nein, das nicht. Es gab einen Moment, in dem Klaus, das A&R-Management seiner Plattenfirma Metronome und ich darüber sprachen, ob ich nicht seine künstlerische Beratung übernehmen sollte, doch das hat sich alles durch die folgenden privaten Probleme von Klaus zerschlagen. Nein, Klaus hat mich nicht zur Elektronischen Musik gebracht, obwohl es auf der Hand gelegen hätte...

EMM: Es kam also anders...

SOFTWARE/Weisser: Ja. 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 nicht nur einfach liest, sich dann wieder in den Sessel setzt, die Kopfhörer auf die Ohren setzt und konsumiert. Dieses Engagement von Peter hat mich bewogen, spontan zu antworten, ein paar Unterlagen beizulegen und ihm zu erklären, woran ich gerade arbeite und was ich mir vorstelle. 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 Mühlenbachtals. Einsam gelegen, umgeben von Wald. Wir saßen in der warmen, gelben Herbstsonne, unterhielten uns mit weitem Blick über das Tal. Wir sprachen über "Gott und die Welt", über Musik, über Science Fiction, über Natur und Technik und über die Kunst, die Gefühle auszudrücken. Ich beschrieb ihm, wie ich mir Musik vorstelle. Sehr schnell war uns bewußt: Wir vertraten die gleichen Ansichten und hatten sofort die gleiche Grundschwingung. Dann bedurfte es "nur noch" des notwendigen Equipments. Peter brachte ein paar Synthesizerveteranen ein, ich kaufte den fehlenden Rest dazu und es entstand schließlich ein sehr edles, kompaktes Midistudio. Bis heute bin ich erstaunt darüber, wie gut unsere ersten Produktionen „Chip Meditation“, „Elektronik Universe“ klingen, die damals noch auf den allerersten Synthesizern und Sequenzern produziert wurden.

EMM: Wie habt ihr denn gearbeitet ?

SOFTWARE/Weisser: Wir haben damals die Produktion der Musik vom Mix technisch getrennt. Komponiert und produziert wurde im gemeinsamen Softwarestudio in Welschbillig, und den Endmix machte ich damals im Tonstudio von Friedlich Thein in Bremen. Zu dieser Zeit gab es noch keine Möglichkeit, einen digitalen Schnitt herzustellen, so wurden die Senkel noch klassisch bearbeitet, Crossfades wurden durch lange Schrägschnitte erzielt, zwischen den Titeln wurden Gelbbänder eingeklinkt und während des Mixes vom Mehrspurband wurden noch viele Effekte eingesetzt, das Frequenzspektrum geändert, die Brillanz merklich erhöht...

EMM: Wie war der Software-Sound ? Was war besonders an Eurer Musik ?

SOFTWARE/Weisser: Wir haben nicht versucht, mit dem einfachen Revox-Echo beeindruckende Sphären zu erzeugen, oder mit den Potentiometern zu spielen, um die Ringmodulatoren auf faszinierende Weise zwitschern zu lassen. Wir haben Flächen gesetzt, diese auf verschiedenen Halleben ineinandergeschoben und sie mit raffinierten Sequenzen strukturiert. Ich meine, wir haben erstmals dem Mix eine ganz besondere Bedeutung

gegeben, indem wir das Verhältnis der Klänge auf den beiden Kanälen ganz speziell kultiviert haben.

EMM: Du meinst das Prinzip der Stereophonie ?

SOFTWARE/Weisser: Ja. Wir haben den Klangraum über die extreme Trennung der Kanäle neu definiert. Das ist ein Prinzip, das sich ganz konsequent durch alle Softwareproduktionen zieht. Es ist ein Prinzip der Komposition, das sich so weit entwickelt hat, bis in "Modesty Blaze" die Sängerin Fran White im linken Kanal etwas anderes singt, als im rechten. Das ist der totale Split, der, über Kopfhörer gehört, dem Hirn die rechte Nahrung gibt... BrainFood pur !

EMM: Du sagst das mit so einem Engagement, als würde etwas Programmatisches in der Stereophonie liegen.

SOFTWARE/Weisser: Das tut es ! Erst der Raum, der mit Stereophonie definiert ist, definiert auch den Standort des Zuhörers. Mich persönlich fasziniert ein Raum, der durch acht Kanäle definiert wird, doch so eine Musik ist nicht auf einen Tonträger zu pressen und läßt sich auch nicht in normalen privaten Räumen abhören, weil der ganze Raum allein auf die Musikanlage hin aufgebaut und eingerichtet werden muß. Nicht einmal die Quadrophonie hat sich durchsetzen können... So versuchen wir wenigstens eine extreme Stereophonie herzustellen, weil ich mich als hier ständig neu definieren muß. Ich wandere gewissermaßen durch eine Klangarchitekt, ohne mich aber selbst zu bewegen. Ich komme in Bewegung und in dieser Bewegung erlebe ich mich selbst viel deutlicher als wenn ich auf einem festen Standpunkt verharre. Musik ist für mich das Erlebnis mit mir selbst zwischen Klangquellen. "Software" ist stereophon und hat immer zwei Macher. Jeder von uns ist eine Klangquelle, jeder hat seine Eigenheiten... zwischen uns findet Bewegung statt.

EMM: Wie habt ihr eure Arbeit geteilt ?

SOFTWARE/Weisser: Wir haben die Arbeit aus ihrem technischen Ablauf heraus in sinnmachende Abschnitte geteilt. So gibt es erst einmal die Phase, in der überhaupt die Idee geboren wird. Bei "Chip Meditation" war es die Idee vom Kontrast zwischen Natur und Technik, Chaos und Ordnung. Bei "Electronic-Universe" war es die Idee von kosmischer Weite. Bei "Syn-Code" war es die Idee des synthetischen Lebens, wie ich sie in meinem Roman "Syn-Code-7" beschrieben habe. Bei "Ocean" war es die Idee von Klängen, die im ewigen Rauschen der Wellen verborgen sind und die diesem Rauschen wie das Leben entsteigen. Bei "Fragrance" ging es darum, Duftkompositionen in Musikkompositionen umzusetzen. Bei "Modesty Blaze" ging es um die Erotik weiblicher Cyborgs und bei "Cave" ging es um das

mystische Thema Höhle... In der zweiten Phase haben wir für das Thema die passenden Klangfarben, die sogenannten "Sounds" ausgewählt. Hierdurch werden die Stimmungen einerseits ganz abstrakt gemalt und andererseits sehr konkret durch Klangproben, sogenannte Sampels, eingebracht. Im Fall der Musik für "Cave" z.B. habe ich selber einige Höhlen auf Mallorca besucht, um dort mit dem DAT-Recorder unterirdische Bäche, Wassertropfen, den Hall von Schritten, die in mallorcinischer Sprache gesprochenen Worte des Führers, meinen eigenen schweren Atem beim Herumlaufen und den Sound von angeschlagenen Stalagmiten und Stalagtiten aufzunehmen. All diese Originalklänge wurden dann in die Komposition eingearbeitet. Doch laß uns noch einmal auf die frühen Werke zurückkommen. Wir haben bislang noch nie Aussagen über die benutzte Technik gemacht...

EMM: Warum eigentlich nicht ?

SOFTWARE/Weisser: Wir wollten dem Wahnsinn, den die Gerätehersteller mit ständig neuem Equipment in unverantwortlichster Weise treiben nicht noch weiteren Vorschub leisten. Hier wurde regelrecht Schindluder mit der Hoffnung der Musiker getrieben. Ständig wurden schon wieder neue Geräte angekündigt, als die jeweils letzten Modelle gerade auf den Markt gekommen waren. Eine Firma überbot die andere mit Ankündigungen von neuen Features. Defekte Geräte konnten nach kurzer Zeit gar nicht mehr repariert werden, weil die Teile nicht mehr auf Lager waren oder weil wieder einmal eine Firma Pleite gegangen war. Die Preise purzelten nur so nach unten.. wenn ich daran denke, daß wir für unseren Emulator II+ damals noch runde 26.000 DM bezahlt haben... aber Peter soll an dieser Stelle doch mal etwas zur Technik sagen !

SOFTWARE/Mergener: Ja, das war echte Pionierarbeit damals. Ein Titel wie "Frontiers of Chaos" aus dem Jahr 1984 ist nicht einmal im Mehrspurverfahren und auch ohne jeden Computer aufgenommen worden. Die MIDI-Technik war noch nicht salonfähig und der legendäre "Fairlight" war absolut unerschwinglich. So haben wir Sequenzerspuren mit einer Akai-Bandmaschine aufgenommen und abgespielt und während des Abspielens die Solostimme und die Effekte dazugegeben. Am Anfang des Titels sind spezielle Choreffekte, die so erzielt wurden, daß der Korg VC 10 Vocoder über eine Endloskassette mit spezieller Tonfrequenz angesteuert wurde. Ein anderer Effekt-Trick war der, daß ein "Sample-and-Hold-Sound" direkt in den Vocoder eingespielt wurde, so daß ein geheimnisvolles Stimmengeflüster entstand. Bei dieser Produktion haben wir Oldtimer wie die drei Korggeräte MS 10, 20 und 50, den Analogsequenzer Korg SQ 10, für die Flächen den Korg Delta und den Crumar Stringperformer und für die Effekte den Micromoog und den bereits genannten Korg VC 10 Vocoder benutzt.

SOFTWARE/Weisser: Das war die Korg-Phase !

SOFTWARE/Mergener: Genau, so war es ! Dann kam mit "Cosmic Calimba" aus dem Jahr 1985 die Roland-Phase vom JX 3P, JX 8P und Juno 106. Zu dieser Zeit brachte Sequential Circuit den "Sixtrack" heraus, der bei uns ganz wichtig für die software-typischen Soli wurde. Über den "Sixtrack" konnte man 6 verschiedene Stimmen über einen angeschlossenen Computer mit mehreren Midikanälen ansteuern. Der Computer war ein Commodore C 64, der mit dem Computerinterface JMS, dem Midisequenzprogramm und dem Sequenzchain betrieben wurde. Umständlich wie ein Dreirad in der Ralley Monte Carlo. Der Roland JX 8P arbeitete seinerzeit noch im sogenannten Omnimode, d.h. er hörte alle ankommenden Stimmen gleichzeitig. Durch einen Trick brachten wir ihn in den Polymode Channel 1. Man mußte 6 Tasten gleichzeitig drücken und das Gerät dabei einschalten...

SOFTWARE/Weisser: Das war noch wie in einer Alchemistenküche... tu dieses und tu jenes und laß dich dann überraschen !

SOFTWARE/Mergener: Mit "Syn-Code" haben wir dann 1987 das erste Konzeptalbum komponiert. Hier kamen zum Einsatz zusätzlich der Yamaha RX 15 Drumcomputer und erstmals der legendäre Emulator II+ als Sampler, für den wir allein monatelang Sounds aufnahmen und bearbeiteten, um eine kleine eigene, für Software typische Klangpalette aufzubauen. Ab jetzt kamen neben Effektsounds unsere typischen Chöre, Oboen, Cellos und eigene "Voices" zum Einsatz.

SOFTWARE/Weisser: Es gibt ein schönes Foto, auf dem wir gerade das Gurren von einem handzahmen Goldfasan aufnahmen...

EMM: Das war eure erste Autogrammkarte !

SOFTWARE/Mergener: Richtig ! Sie hängt bei mir bis heute an der Wand. Aber zurück zu "Syn-Code". Der erste Teil, "Syn-Code-A" ist geprägt durch die markante Solostimme vom MS 20.

SOFTWARE/Weisser: Bei dieser Produktion haben wir auch erstmals das Prinzip des Overdubbing ganz gezielt eingesetzt. Wir haben auf der Tascam 34/4 gearbeitet und auf dieser 4 Spur-Maschine zwei Spuren bespielt, diese ablaufen lassen, synchron dazugespielt und alles zusammen gleich mit Effekten versehen; über das Mischpult auf den beiden freien Spuren aufgenommen. Dies mehrfach wiederholt, ließ mit relativ einfachem Equipment doch eine sehr hohe Komplexität der Musik zu.

SOFTWARE/Mergener: Du hast aber immer Probleme mit dem Bandrauschen bekommen...

SOFTWARE/Weisser: Das ist richtig. Beim mehrfachen Overdubbing erhöht sich zwangsläufig das Rauschen. Mich hat das verrückt gemacht und ich habe dann Stunden im Studio vom Friedrich Thein verbracht, um mit seiner engagierten Hilfe den Endmix mit aller Macht ohne Qualitätsverlust zu "denoisen". Wichtig zu erwähnen ist, daß im "Syn-Code" Projekt erstmals akustische Instrumente, nämlich Saxophon und Querflöte von uns eingesetzt wurden, die Toni Schneider aus Trier mit sehr viel Gefühl und Improvisationsgabe bei uns einspielte. Und... zu guter Letzt haben wir im Abschlußsong "Syn-Code-Sunset" noch die amerikanische Sängerin Pamela Lambert einen sphärischen Text von mir einsprechen lassen, der dem Ganzen die literarische Anbindung an den SF-Roman "Syn-Code-7" gab.

SOFTWARE/Mergener: Zum Song "Between Chaos and Order" haben wir uns im Jahr 1985 nicht nur den Minimoog, den Korg Polysix und den Fricke Digitalsequenzer, die Drummachine von Fricke und die Roland Drummachine TR 808 gekauft, sondern auch den neuen Midicomposer gekauft. Den Midicomposer hatte das Synthesizerstudio Bonn entwickelt. Dirk Matten, der schon immer begeisterter Elektronikfreak war und der Michael bereits zur Mitte der 60er Jahre seinen ersten selbstgebauten Sequenzer in Bonn zeigte... hatte diesen Composer entwickelt. Er arbeitete zwar noch im Omnimode, so daß man nur ein Keyboard ansteuern konnte bzw., nur auf einem Midikanal senden oder empfangen konnte, doch es war wieder ein neuer Weg, den wir mit Interesse für unsere Musik nutzten.

SOFTWARE/Weisser: Aber dieser neue Weg wurde schon kurze Zeit später wieder durch einen neueren ersetzt, dann nämlich kam die Firma C-Lab mit dem "Creator" auf den Markt. Eine unserer weltweit erfolgreichsten Software-Produktionen, nämlich "Digital Dance" aus dem Jahr 1988 vereinigt nicht nur wiederum neues Equipment, sondern ist auch Ausdruck dieser neuen Produktionsweise der Midi-Vernetzung und der Synchronisation von Bandmaschine, Computer, Synthesizer, Sequenzer und Sampler.

SOFTWARE/Mergener: Für "Digital Dance" haben wir ganz tief in die Tasche greifen müssen. Da haben wir den Oberheim DPX 1 und den Oberheim-X-Pander angeschafft und den Yamaha MSS 1. Auf dem Commodore C 64 wurde mit dem neuen C-Lab-Programm "Supertrack" gearbeitet. Die 8-Spur-Bandmaschine Tascam ATR 60-8 machte das Zuspiel von akustischen Instrumenten, Sprache und Gesang komfortabler und der Atari-1040 ST Computer mit dem C-Lab Creator Composer Programm erschloß die Welt der Midivernetzung des kompletten Studios. Indem das Signal eines SMPTE-Timegenerators auf eine Spur des Tonbands aufgetragen wurde, war die Synchronisation zwischen Bandgerät und Atari-Computer möglich. Das war wirklich wegweisend.

Der Titel "Spirit of Space" von der Produktion "Electronic Universe Part II." entstand im Jahr 1988. Diese Produktion ist gekennzeichnet durch Originalstimmen von Astronauten und Kosmonauten, durch original Satellitensignale der NASA, eingestreute Morsezeichen "Software an Erde...", durch außergewöhnliche Sequenzstrukturen und durch einen 8-fach überlagerten Text, den Michael selbst eingesprochen hat. Diese Produktion war auch geprägt vom ersten technischen Problem, das uns an den Rand der Verzweiflung gebracht hat. Der Oberheim-X-Pander stürzte immer wieder ab und war trotz zahlreicher aufwendiger Reparaturen nicht wieder herzustellen, so daß wir uns das Tonmodul TX 816 von Yamaha als Ersatz kauften. Hier waren 8 einzeln programmierbare DX-7 Synthesizer miteinander verbunden und es war möglich, verschiedene Sounds zu überlagern und mehrere Stimmen gleichzeitig abzuspielen.

SOFTWARE/Weisser: Man sollte auch wissen, daß wir diese komplette Produktion erstmals selber im eigenen Studio gemixt haben, was die Anschaffung eines neuen Mischpultes und einer Fülle von Effektgeräten wie Hall, Echo, Effektgeräte, Denoiser etc. erforderte.

SOFTWARE/Mergener: In den Jahren 1988 bis 1989 haben wir Liveauftritte in Köln, Trier und Hamburg gegeben. Unter großem technischen Aufwand und mit Unterstützung unseres Technikers James Webb entstanden dabei auch neue Songs, die wir auf einem DAT-Recorder mitschnitten. Zum Beispiel der Titel "The final Song", der auf der Komposition "Seagulls Audience" basiert, dann aber musikalisch eigene Wege geht, für die unser Freund Ralf Heß mit seinem Breath Controller verantwortlich zeichnet. Eigene und neue Wege, hinter denen das neue Equipment, wie der Akai 900 Sampler, der DX 7 II FD, der Roland MKS 50, der Yamaha TX 802 und die neuen C-Lab-Programme Notator und Unitor N standen.

EMM: Das war ein langer aber sicherlich sehr wichtiger Streifzug durch eure Titel und Produktionen. "Software Live" war mit dem "The final Song" erst einmal euer letztes gemeinsames Album ?

SOFTWARE/Weisser: Ja...

EMM: Damals, als Peter und Du euch getrennt habt... war es da für Dich nicht schwierig, Dich auf einen neuen Partner einzustellen, z. B. ist Georg Stettner doch ein ganz anderer Mensch als Peter. Oder wiederum später die Zusammenarbeit mit Billi Byte...

SOFTWARE/Weisser: Zur Trennung von Peter und mir wurde viel spekuliert. Ich denke, man muß es so sehen: Wir haben eine sehr lange Zeit sehr intensiv zusammengearbeitet und auch sehr viel zusammen erlebt. Es ist ganz normal, daß sich in so einer Situation auch Spannungen durch

unterschiedliche Interessen ergeben. Bei jedem bilden sich eigene Interessen aus und jeder will in der Fülle der Möglichkeiten auch andere, neue Wege gehen. Insoweit ist es eigentlich, und das zeigt anschaulich die Geschichte von vielen Bands, ganz normal, daß man mal etwas anderes versucht. Wenn man dann eigene Erfahrungen gemacht und schließlich gesehen hat, welche Vorteile eine Kooperation haben kann, wieviel Freiheit, so gesehen auch in einer gewissen Einschränkung liegen kann, dann hat sich eine Diskussion immer gelohnt !

Zu der Kooperation mit Georg Stettner muß ich sagen, daß mein eigentlicher Ansprechpartner damals Klaus Schulze war, der es nur nach außen hin nicht deutlich machen konnte, weil er als Solokünstler bei einem anderen Label unter Vertrag steht und deshalb unter seinem Namen auch nichts machen konnte. Die Story zu "Fragrance" war die: Als die neunmalklugen Fans der Szene herausbekommen hatten, daß Peter und ich getrennte Wege gehen wollten und die Gerüchteküche überschäumte, rief mich Klaus Schulze an. Wir sprachen auch über Software und er sagte mir, daß er das Konzept einfach toll, sehr eigen und sehr professionell findet. Er ließ dabei durchblicken, daß er durchaus interessiert sei, "bei Software einzusteigen". Das sagte er ganz spontan. Und ich empfand es als Kompliment und dachte über die Möglichkeiten einer Kooperation nach. Es erschien mir sehr reizvoll. Und so entstand nach dem Konzept "Duftkompositionen in Musikkompositionen" umzusetzen die Musik zu "Fragrance"...

EMM: Wie bist du denn bloß auf so einen ausgefallenen Gedanken gekommen ?

SOFTWARE/Weisser: Ideen kommen bei mir eigentlich nie durch Herumsitzen und Brüten, sondern nur entweder durch Bewegung, durch Unterhaltung, durch Auseinandersetzung mit einem Gegenüber oder ganz im Gegenteil durch Muße, durch Bäumefällen oder durch Schnorcheln im warmen Salzwasser zwischen Korallenstöcken... Die Idee zu "Fragrance" hatte ich im "Kreativen Haus Worpswede", das ist ein anerkanntes Managementtrainingszentrum in der historischen Künstlerkolonie von Worpswede bei Bremen. Ich hatte für den Inhaber dieses Zentrums eine Multivision zur Musik von "Syn Code" programmiert. Dann kam die Modemacherin Jil Sander vorbei, die mit ihrer Crew dort ein Training machte. Sie bat, diese Multivision sehen zu können. Die Gruppe fand gut, was sie hörte und sah und wir kamen bei der anschließenden Diskussion ins Gespräch über Komposition von Musik und Komposition von Parfum. Und ich hatte die Klänge von "Syn Code" im Ohr und das Parfum "Woman Pur" von Jil Sander in der Nase... Musik und Parfum. Spontan fiel mir der Slogan ein: Nur wer Klänge riecht, kann Düfte hören...

EMM: Das war der Anfang...

SOFTWARE/Weisser: Ja... wenige Tage später kaufte ich mir in einem Fachgeschäft sämtliche internationale Parfums.

EMM: Die müssen aber gestaunt haben !

SOFTWARE/Weisser: Die haben gestaunt... die müssen mich für einen Irren gehalten haben... oder für einen Mann mit 100 Freundinnen, die alle Geburtstag haben !

EMM: Ich habe noch eine andere Frage. Wenn der Architekt Weisser den Zimmermann wechselt, dann kann doch die Zusammenarbeit nicht mehr so gut und einhellig funktionieren, wie sie vorher war. Peter Mergener hatte gewußt, was du wolltest und konnte deine Vorstellungen ausdrücken. Ist ein Klaus Schulze denn auch dazu in der Lage ?

SOFTWARE/Weisser: Man muß erst einmal sehen, daß Klaus ein guter Profi ist, und als Profi kann er sich auf Vorlagen einstellen. Das war nicht das Problem. Das Projekt "Fragrance" ist rund und schön und ich bin auch sehr zufrieden damit, doch Klaus und auch sein Assistent Georg sind für mich zu sehr einem bestimmten Stil und einer begrenzten Auswahl von Sounds verpflichtet. Mich fasziniert dagegen eine Bandbreite, und mich fasziniert die Überraschung, wie ich sie z.B. bei Billi Byte gefunden habe.

EMM: Du gibst mir gerade das Stichwort: Nach welchen Kriterien suchst du deine Musiker eigentlich aus ?

SOFTWARE/Weisser: Das Kernteam war Mergener/Weisser und dieses Team wird in kommender Zeit wieder bei bestimmten Projekten zusammenarbeiten. Doch auch mit Billi Byte wird es in kommender Zeit neue Produktionen geben. Beide Teams verknüpfe ich durch besondere Sounds und besondere Mixtechniken. Der Hörer wird an der Softwaremusik merken, was jetzt noch schwierig in Worte zu fassen ist. "Software" wird immer "Software" bleiben: Frisch, ideenreich, mit weiten Räumen, perlenden Sequenzen, raffinierten Sounds... Musik mit viel Gefühl für viel Phantasie !

EMM: Gibt es noch andere Künstler, die an Software mitarbeiten ?

SOFTWARE/Weisser: Bei allen Produktionen waren auch andere Musiker dabei, speziell Musiker, die akustische Instrumente spielten. Panflöte, Querflöte und Saxophon von Toni Schneider. Dann elektrische Gitarre von Herbert Seehr und Holger Marquini. Akustische Gitarre von Jake Paland. Grand Piano von Steven Toeteberg. Keyboard und Breathcontroller von Ralf Heß. Gesprochene Stimme von Pamela Lambert, Tirzah Haase und mir selbst. Gesungene Stimme von KayReen und von Fran White. Es waren also von Anfang an neben dem Kernteam auch immer Musiker dabei, die passend

zum Projekt bestimmte Akzente gesetzt haben. Das Kriterium für die Auswahl war für mich immer die Qualität und die Fähigkeit, sich in die vorgegebenen Softwarestrukturen einzufügen.

EMM: Laß uns auf das Jahr 1991 zu sprechen kommen, da wurde Volume I. von "Modesty Blaze" veröffentlicht. Das erste Werk der Kooperation Michael Weisser und Billy Byte. Wieder ein Softwarekonzept, das seiner Zeit voraus war...

SOFTWARE/Weisser: Modesty Blaze in seinen beiden Teilen I. und II. ist wie "Syn-Code" ein pures Science-Fiction Projekt. Es geht um Cyborgs, also um artifizielle Wesen, zwischen Mensch und Maschine, zwischen Natur und Technik. Es geht um die menschliche Stimme und um elektronische Sounds, und nicht zuletzt geht es um das ewig spannende Thema Frau/Mann. Es geht um Widersprüche, um die Polaritäten, die die Welt im Kern zusammenhalten.

EMM: Es tauchen auch Gregorianische Chöre und erotisch hauchende Frauenstimmen auf. Ist das in dieser Mischung nicht sehr gewagt ?

SOFTWARE/Weisser: Gewagt mag sein, aber wichtiger war mir, daß es konsequent in unserer musikalischen Entwicklung ist. Denn es geht auch um den Widerspruch zwischen der Forderung der Kirche nach Enthaltbarkeit, Demut, Armut und der starken, geradezu erotischen Sinnlichkeit dieser Kirche mit ihrem Pomp der Gewänder, der Pracht ihrer Architektur, ihrem Weihrauchduft und ihrer Liturgie. Und dann geht es in all diesen verschiedenen Widersprüchen letztlich um das Bild vom Widerspruch selbst, gemeint ist der "Sexy Robot" auf dem Cover der Volume I., eine der weltweit bekanntesten Computeranimationen, die Robert Abel in Los Angeles als Werbefigur geschaffen hat. Wie kann ein Robot nur sexy sein ?

EMM: Wie kam es zur Idee von "Modesty Blaze" ?

SOFTWARE/Weisser: Es gab drei Zufälle. Der erste Zufall war der, daß ich die New Yorker Sängerin Fran White auf einem Demoband hörte. Es war nicht nur die Stimme, die mir gut gefiel, sondern es war die Art sich auszudrücken, die ich bei einem Softwareprojekt immer im Kopf hatte: Cool erotisch. Cool Blue !. Der zweite Zufall war das Zusammentreffen mit der Berliner Fotografin Marion Schult, die in ihrem Studio gerade eine Serie erotischer Fotos geschossen hatte. Es entstand in dem HighTechStudio eine Situation, in der die Fotografin mit ihrem Modell etwas Mensch/Maschinehaftes hatte. Und der dritte Zufall war der, daß ich zu dieser Zeit eine noch unveröffentlichte Science Fiction Story zur Beurteilung zugeschickt bekam, die das Thema Cyborg/Mann/Frau zum Inhalt hatte. Diese drei Ereignisse brachten mir in Erinnerung, daß ich selbst in der Tiefe meines Computers bereits seit Jahren neben vielen anderen auch einen Text

abgespeichert hatte, der das Thema "Modesty Blaze" behandelt. Dieser Text, eine eigenwillige Art von Technikpoesie, ist im Booklet der CD abgedruckt.

EMM: Es sollen Titel auf der "Modesty Blaze Vol. II." enthalten sein, die im Rundfunk erst nach 24.00 Uhr gespielt werden dürfen. Bei dem "Schwingungen"-Interview auf WDR I. machte der Moderator Winfried Trenkler einen großen Bogen um das Thema. Also Sex und Elektronische Musik, das paßt doch nicht zusammen ! Der Titel "Ave Maria" auf der Volume II. ist ja auch sehr heavy ! Habt ihr da nicht eine Grenze überschritten ?

SOFTWARE/Weisser: Grenzen erfährt man nur, wenn man Grenzen überschreitet. Und mich interessieren Grenzen, weil mich das Neuland hinter diesen Grenzen fasziniert. Ich bin einfach unverschämt neugierig auf das, was man noch nicht kennt, auf das, was Vorurteilen ausgesetzt ist...

EMM: Kann man denn sagen, daß Software bei der Veröffentlichung der Produktion "Modesty Blaze" Fans verloren hat?

SOFTWARE/Weisser: An den Verkaufszahlen läßt sich das Gegenteil ablesen. Insgesamt haben wir auch bei dieser Produktion weiter an Fans gewonnen. Das heißt natürlich nicht, daß es keine Hörer gibt, die schockiert waren und für die diese Mllsik blankes Teufelswerk ist.

EMM: Wie ist das mit "Modesty Blaze Volume III."? Ist diese angekündigte CD eigentlich jemals erschienen oder noch geplant ?

SOFTWARE/Weisser: Die Volume III. war von mir als Danceversion des Modesty-Themas geplant, denn im Modesty-Thema liegt nicht nur sanfte Erotik, sondern auch sehr viel Kraft. Das konkrete Problem lag darin, daß ein besonders talentierter Groove-Programmer, den ich engagiert hatte, mitten im Projekt zu meiner großen Überraschung verschwunden war. Talent und Chaos liegen dicht beieinander. Das muß man so akzeptieren, so schwer es manchmal fällt. Doch diese Wende hat nicht nur eine schlechte Seite, sondern auch eine gute. Mir kam in diesem Moment die Idee, aus den bereits fertigen Titeln zwei Sampler zu machen. So lud ich befreundete Künstler des Labels ein und schickte ihnen erotische CyborgLackmodeFotos aus dem geplanten Booklet. Von diesen Ansichten angeregt, entstanden wirklich spannende Titel, die ich auf den beiden CDs "Rouge & Noir" und "Cool Blue" zusammenfaßte.

EMM: Was kam nach „Modesty Blaze“ ?

SOFTWARE/Weisser: Nach den beiden CDs "Modesty Blaze" kam erst einmal das neue Zusammentreffen des Urteams Mergener/Weisser. Bei diesem Treffen wurde der Gedanke geboren, die schönsten alten Melodien in

neuem Arrangement und mit verfeinerter Technik aufzunehmen. Das war die Grundlage für die CD "Space-Design". Diese CD spiegelt eine historische Aufarbeitung der Softwareproduktionen wider und darin auch eine Aufarbeitung der Diskussionen seiner Macher. Unsere Freunde und Sammler haben überaus positiv auf diese Zusammenfassung reagiert. Einen neuen Titel gibt es auf dieser Produktion, nämlich "Space Design", in dem wir erstmals Ausschnitte aus dem Funkverkehr zwischen der Apollo 11 Besatzung und der NASA-Bodenstation eingearbeitet haben.

EMM: Dann folgte "Cave". Was hat Dich auf das mystische Thema "Höhle" gebracht, das ist doch ganz untypisch für "Software"?

SOFTWARE/Weisser: Untypisch ? Das will ich gar nicht sagen. Es erscheint im ersten Moment so, weil eine Jahrtausende alte Tropfsteinhöhle nichts mit High-Tech zu tun hat. Hat sie das nicht ? Ist unser Studio, abgeschirmt vom Tageslicht, abgeschlossen von Geräuschen nicht ein wahrhaft mystischer Raum, erfüllt vielen blinkenden Lämpchen, eingetaucht in den weiten Hall einer gotischen Kathedrale... Ich war in den letzten Jahren sehr oft auf Mallorca. Freunde dort haben mir verschiedene Höhlen gezeigt, darunter auch die bekannte Tropfsteinhöhle von Arta. Dieses Leben in der spanischen Natur- und Kulturlandschaft und das Erlebnis in den Domen zwischen den meterhohen Tropfsteinen, weit unter dem Meeresspiegel, empfand ich als sehr eindrucksvoll. Dieses Bild hat mich begleitet. Ich habe mir vorgestellt, in dieser Szene ein Konzert zu geben. Ohne Publikum. Ich habe dieses Bild immer wieder vor mir gesehen. Die Höhle als magischer Ort. Das Studio als magischer Ort...

EMM: In Keyboards kam die Kritik, daß in der Musik der Bezug zur Höhle fehlt und daß so gut wie keine Originalklänge als Samples zu hören sind...

SOFTWARE/Weisser: Da muß der Rezensent Albrecht Pilz, den ich sonst schätze, bei seiner Besprechung einen wirklich schlechten Tag gehabt haben. Diese Produktion ist voller Samples, die vielleicht so gut eingearbeitet wurden, daß sie nicht aus der Musik herausfallen. Aber das sehe ich als Kompliment. Wer genau hinhört, der merkt sehr wohl, wie vielfältig sich die Klänge der Höhle widerspiegeln in den mathematisch definierten Hallräumen der Microchips. Die Höhle von Arta hat mich beschäftigt. Ich nahm die Atmosphäre mit dem DAT-Recorder auf. Wassertropfen, die in eine Pfütze fallen, das Knirschen des feinen Kalksand unter den Füßen, mein schwerer Atem in der Tiefe, Stalagmiten wurden von mir angeschlagen, ein Stein rollt und platscht in's Wasser, der Höhlenführer beschreibt die Situation in mallorcinischer Sprache. Dann war ich bei einer Messe im Konvent des nahegelegenen Ortes, nahm die Gesänge der Gemeinde, die Predigt auf, und schließlich folgte die Prozession der Büsservereine von Arta. Man muß sich vorstellen, daß etwa

150 in rote, schwarze und weiße Kutten vermummte Gestalten mit langen Spitzhüten in endlos erscheinender Schlange von der burgartigen Kirche San Salvator auf dem Berg herunterziehen. Es ist dunkel. Die Büsser halten lange Kerzen, zwischen Ihnen werden die schweren, hölzernen Reliquien getragen, Marienstatuen, Kreuze, Christusfiguren. Der Umzug wird begleitet von Trommlern, die einen geradezu hypnotisierenden Rhythmus schlagen. Diese geheimnisvoll-mystische Atmosphäre habe ich ebenso aufgenommen wie mallorcinische, spanische und französische Stimmen, die einen Text von mir einsprechen. Es geht um einen mystischen Raum aus dem archaische Urlaute dringen, wo ein Schakal heult, wo aus der Ferne Wellen anbranden. "Cave" ist intensive Atmosphäre, ist romanische Masse und gotisch aufstrebende Eleganz. In der Höhle suchte der Urmensch Zuflucht, um sich später mit seinen Kathedralen christliche Höhlen zu bauen. Sakrale Überhöhung, gregorianische Liturgie, die Predigt von der Kanzel, das Raunen der Gemeinde, Wind, Wasser, Feuer, Wellen.

EMM: Die Musik von Software umfaßt ja ein großes Spektrum. Es ist nicht nur Musik, es sind Konzepte. Woher nimmst du die Ideen für die vielen unterschiedlichen Alben ?

SOFTWARE/Weisser: Es stellt sich die Frage, woher Kreativität kommt. Ich kann darauf ebensowenig die Antwort geben, wie das Heer von Managertrainern oder Psychologen, die allesamt versuchen, Kreativität verwaltbar, planbar, operationabel zu machen. Natürlich entwickelt man im Verlauf der Zeit gewisse eigene Techniken, um Ideen zu stimulieren. Ich zum Beispiel versetze mich und meinen Arbeitspartner in positive, visionäre Stimmungen. Ich motiviere meinen Gegenüber, reiße mit, begeistere mich. Heute werde ich allerdings durch meine Arbeit im Label IC noch weitaus mehr gefordert, was Kreativität angeht, denn heute geht es nicht mehr NUR um meine Softwareprojekte, sondern auch um andere Künstler, die ich berate.

EMM: Was verstehst du darunter, wenn du dich in eine visionäre Stimmung versetzt ?

SOFTWARE/Weisser: Ich ziehe mich erst einmal zurück. Meist in eine Situation, die nichts mit Musik, mit Kreativität, mit Kunst noch mit irgend etwas Kulturellem oder Artifiziellem zu tun hat.

EMM: Ist das der Grund, weshalb du so oft in aller Welt auf Reisen bist ?

SOFTWARE/Weisser: Ja, das hat sicher damit zu tun. Mich regen exotische, einsame Orte an. Und besonders fasziniert mich dort immer wieder eine ganz einfache Situation: rauschende Palmen, wilde Wolken, türkisblaues Meer, weißer Korallensand. Das ist eine Szene. Eine andere ist die kräftige

Brandung von Wellen, die gegen Fels schlägt, der harte Wind, der ins Gesicht bläst. Eine weitere, wichtige Szene für mich ist das knisternde Feuer. Im Wasser, im Feuer, in den Wolken und im Wind sind alle Klänge, Farben und Bilder enthalten. Wenn ich in so einer Situation bin, dann denke ich nicht etwa an Konzepte, an Texte oder an Musik. Ich lasse einfach meine Gedanken schweifen, sehe mir Situationen an und fühle den Augenblick. Erst in dem Moment, wenn ich wieder im Flugzeug sitze und 10, 11 oder mehr Stunden zurück nach Frankfurt fliege, erst ab diesem Moment keimen im Kopf neue Ideen.

EMM: Du warst ja in den letzten 10 Jahren immer deiner Zeit voraus. Was viele früher nicht verstanden haben war, daß der Software-Macher Weisser kein Musiker, sondern der Architekt der Musik ist.

SOFTWARE/Weisser: So, wie etwa auch Alan Parsons. Prinzipiell muß man sich im Klaren darüber sein, daß der Musiker kein Einzelkämpfer ist. Auch er ist Teil eines Teams, bei dem oftmals ganz andere die Fäden ziehen als er selbst. Er braucht viele Leute, die mit viel Fachkenntnis im Hintergrund für ihn arbeiten. Die Musik, die wir auf CD kaufen, da sind nicht nur Klänge, sondern das sind Konzepte, an deren Verwirklichung der Musiker arbeitet, aber ebenso der Producer, Executiveproducer, Toningenieur, Synthesist, Gastmusiker, Grafiker und Texter, Musikverleger, Labelmanager, Funkpromotor und und und... Auch im Fall der Elektronischen Musik, über die wir hier reden, braucht der Musiker kompetente Partner, um in der sehr rauhen See des Markts von heute überhaupt bestehen zu können. Es geht eben nicht nur um gute Kompositionen und gute Interpretationen, sondern auch um technisch saubere Produktionen und vor allen Dingen um ein exzellentes Marketing. Dieses Marketing für Musik, von vielen übersehen, ist mittlerweile zum festen Bestandteil der Musik geworden. Alle Megastars leben von ihrer Aura mehr als durch ihre Musik ! Doch wie dem auch sei. Für mich ist dies eine interessante akademische Frage, die mich aber selbst nicht daran hindert, zu tun, was mir Spaß macht, was mich erfüllt. Ich sehe das Softwareprojekt in der Tat wie eine Architektur, die ich entwerfe, in der ich meinen Visionen eine klingende Gestalt gebe, in der ich mich mitteile. Wie bei jeder Architektur gibt es ein Team, das notwendig ist, um die Visionen Gestalt werden zu lassen.

EMM: Nun interessiert uns deine Meinung zu den Newcomern in der elektronischen Musikszene. Siehst du für diese Newcomer auf dem Musikmarkt Chancen oder meinst du, daß das doch mehr oder weniger Hausmannskost ist und wenig Innovatives passiert ?

SOFTWARE/Weisser: Ich habe im Zuge der Zeit gelernt, sehr deutlich zu unterscheiden. Zum einen gibt es viele Leute, die mit künstlerischen Medien arbeiten, also auch Maler, Grafiker oder Bildhauer. Ich vergleiche das immer

mit den malenden Hausfrauen oder dem malenden Bankangestellten, die sich an eine Staffelei stellen und sich selbst entfalten. Denen es einfach Spaß macht, so etwas zu tun. Und dann gibt es für mich denjenigen, der Malen zum Lebensinhalt macht. Der bereit ist, für diese Form der konsequenten Selbstentfaltung alle wirtschaftlichen Risiken hinzunehmen. Das fordert hohen Respekt ! Auch in der Elektronik gibt es die Hobbymusiker, die so nebenbei mit den Synthies spielen und es gibt die, die den Weg des Profis gehen. Und das ist ein sehr harter Weg. Was mir persönlich nicht gefällt, das ist das Maß an Überheblichkeit und Wichtigkeit, das bei einigen der Amateure so sehr ins Auge springt. Wer meint, es sei eine große Sache, die eigene CD der eigenen Musik herauszugeben und an die zu verkaufen, die ebenfalls ihre eigene Musik auf ihrer eigenen CD herausbringen, der irrt gewaltig. Das Dilemma der Szene, daß nämlich von den meisten Produktionen immer weniger Tonträger verkauft werden, bis kaum noch jemand so viel verkauft, daß er davon leben kann... dieses Dilemma hat die Szene selbst verschuldet. Es wird zu wenig hart gearbeitet und zu schnell auf den billigen Silberling gepreßt und mit großem Bimborium angekündigt. Was in der Amateurszene fehlt, das sind offene Diskussionen, wie sie zum Beispiel in einem Label wie IC geführt werden. Hier wird um jede Herausgabe gerungen, das Für und das Wider gegeneinander abgewogen. Hier werden Qualitäten erörtert und die Chance, auf dem Markt vor einem kritischen Publikum bestehen zu können.

EMM: Hast du etwas gegen Amateure ?

SOFTWARE/Michael Weisser: In gar keiner Weise ! Ich finde es ausgesprochen wichtig, daß es Leute gibt, die mit künstlerischen Medien umgehen, die sich darin ausdrücken und sich ihrer Umwelt mitteilen. Es taucht aber ein Problem durch die Vergünstigung des Equipments und der Herstellung von Tonträgern auf. Ein Studio kostet heute nicht mehr zwangsläufig 300.000 DM, sondern du kannst dir ein kleines Studio bereits für 50.000 bis 60.000 DM einrichten ! Manche haben sogar noch weniger und machen durchaus interessante und nett anzuhörende Sachen, doch das ist auch alles ! Die entscheidende Frage ist jetzt, mit welchem Anspruch das Ganze betrieben wird. Das Problem des Homerecordings liegt nicht darin, daß Leute Spaß haben, Musik zu machen, für sich Musik zu machen. Sondern das Problem liegt darin, daß es mittlerweile relativ kostengünstig ist, eine CD herzustellen. Da kann man sich zu Weihnachten und zum Geburtstag das Equipment von der großzügigen Familie wünschen und die spendable Oma finanziert dann auch noch eine CD in einer Auflage von 500 oder gar 1000 Exemplaren. Das Problem ist jetzt, daß Tonträger die auf diese Weise entstehen, in Massen auf den Markt stürmen. Die Leute erhoffen sich natürlich in irgendeiner Weise Ruhm und Reichtum und gehen ganz engagiert mit dem Tonträgers direkt in den Handel. Und ein netter Einkäufer stellt fünf Exemplare dieser CD ins Regal. Diese fünf Tonträger der Amateure

nehmen fünf Tonträgern von Profimusikern und Profigruppen den Platz weg. Der Handel hat aber nur eine bedingte Stellfläche, was bedeutet, wenn die Stellfläche voll ist, paßt nichts mehr in den Laden. Und jetzt findet eines statt: In einem begrenzten Markt von Käufern, die Spaß und Interesse an Elektronik haben, splittet sich der Markt. Früher standen dort nur 30 Tonträger, von denen je 10 gekauft wurden. Heute stehen dort 120, von denen jeweils eine gekauft wird, wenn wir von den bekannten Namen absehen ! Das, was früher als gute Stückzahl von 80.000 verkauft wurde, wird heute als gute Stückzahl 6.000 mal verkauft. Weil sich die ganze Kaufkraft am großen Angebot splittet. Und das ist eine ganz gefährliche Entwicklung, weil die professionellen Macher im Grunde genommen gar nicht mehr auf ihren notwendigen Profit kommen, um sich mit all ihrem Aufwand finanzieren zu können. Eine zweite Sache tut dem Markt nicht gut. Früher gab es eine Auslese. Da war es schwierig und teuer, überhaupt Tonträger zu produzieren. Da mußte man erst einmal ein Demo machen, da mußte man mit Leuten von den Plattenfirmen sprechen und dann wurde der Vertrieb hinzugezogen und der fragte wiederum die Einkäufer in den Geschäften - so wurden unter 100 eingereichten Demos vielleicht zwei ausgesucht. Heute, in einer Situation, in der jeder selber das Label sein kann, haben von 100 Leuten, die etwas produzieren, vielleicht 90 auch das Geld, um eine Produktion auf den Markt zu bringen. Wo früher drei Tonträger standen, stehen heute 90 Tonträger - die Zahlen werden nicht genau stimmen, aber es geht um die Relation und um das Grundproblem. Der Markt wird überschüttet. Und dies zu einem sehr, sehr großen Teil mit absolut dilettantischem Mist !

EMM: Was soll geschehen ?

SOFTWARE/Michael Weisser: Der Markt wird das von selbel regeln ! Durch die Einführung sogenannter Warenwirtschaftssysteme kann im Handel genau geprüft werden, welche CD sich in welchem Zeitraum umsetzt. Steht eine CD länger als vier Wochen im Regal, geht sie als Retoure zurück. Die Läden nehmen unbekannte Ware ohnehin nur noch auf sogenannte Kommission und haben damit die Möglichkeit, die CD wieder zurückzugeben. Mit diesem System werden die Läden über kurz oder lang dazu kommen, daß sie unbekannte Ware kaum noch annehmen und anbieten, weil sich die gut eingeführten, in der PR engagiert betreuten und vor allem die unter Kriterien ausgewählten Produktionen letztlich doch viel besser verkaufen.

EMM: Das Jahr 1994 ist für Software ein ganz besonderes Jahr, denn ihr könnt das 10jährige Jubiläum feiern. Was habt ihr euch Besonderes für dieses Jubiläum einfallen lassen?

SOFTWARE/Weisser: Ja... 10 Jahre, das ist eine lange Zeit. Es ist ein Grund, erst einmal all denen zu danken, die uns über die insgesamt wohl 14

CD-Produktionen so treu geblieben sind. Wir haben sehr viele, sehr engagierte Sammler, die kontinuierlich in den Geschäften nachfragen, ob es etwas Neues von "Software" gibt. Wenn man 10 Jahre erfolgreich zurückgelegt hat und sich bewußt macht, daß es mittlerweile bei jedem gut sortierten Händler für Tonträger ein eigenes "Software"-Fach mit unseren Produktionen gibt, dann macht das schon stolz. Nicht nur man selber ist überzeugt von der Musik, sondern offensichtlich auch viele andere... Aber zurück zur Frage, was in diesem Jahr des Jubiläums passiert. Es wird erst einmal eine Promotion-CD herauskommen, auf der ausgesuchte Titel von jeder bisher erschienenen Softwareproduktion jeweils 2 1/2 bis 3 Minuten angespielt werden. Diese CD richtet sich an neugierige Käufer, die sich für 9.99 DM diese schöne CD einfach mal mitnehmen und Reinhören. Im Booklet werden sämtliche bisherige Softwareproduktionen mit Bild abgebildet sein, der Text beschreibt die Produktion in deutsch und englisch. Die CD wird "BrainFoodMusic" heißen. Dann wird es als limitierte Edition von weltweit nur 3.333 Exemplaren die ComputerGrafikPicture-Disc "Ten Years" geben, die in einem aufwendigen 5-Farben-Druck gestaltet ist. Als wirkliche Überraschung haben wir natürlich auch noch etwas in der Hand... zur Mitte des Jahres wird es diese Überraschung geben !

EMM: Aber du sagst jetzt nicht, was es ist... ?

SOFTWARE/Weisser: Wäre es sonst noch eine Überraschung ?

EMM: Und was wünschst Du Dir für die Zukunft ? Was schwebt Dir vor ?

SOFTWARE/Weisser: In erster Linie will ich weiterhin mit interessanten Leuten zusammenarbeiten, will diskutieren und dabei eine Musik machen, die mich wie eine Architektur zum Betreten einlädt, die mir einen Raum gibt, in dem ich mich wiederfinde und in dem ich mich wohlfühle. Vielleicht folgen mir ja viele andere und empfinden ähnliches ?! Dann will ich natürlich neue Ideen umsetzen, von denen ich noch sehr viele habe....

EMM: Michael und Peter ? Wir danken euch für dieses Gespräch.