

TEN YEARS



SOFTWARE (1984-1994)

Im Jahr 1994 feierte die deutsche Musikformation SOFTWARE ihr 10-jähriges Bestehen. Grund genug für namhafte Musikkritiker, Funkredakteure und Kenner der Szene, sich zu Software und seiner Musik zu äußern :

Software - Die Sprache von Morgen ! Kreativität & HighTech

Der Generationswechsel in einem Genre der populären Musik, das deutsche Künstler begründet haben, ist unübersehbar. Denn : Der in den späten Sechzigern geprägte Begriff "Elektronische Musik" charakterisiert diese sehr komplex gewordene Kategorie an der Schwelle zu einem neuen Jahrtausend keinesfalls mehr treffend. Und : Alle dort einst wegweisenden Protagonisten sind heutzutage nicht mehr tonangebend, sondern zehren meist nur noch von ihren Glanzleistungen aus längst vergangenen Tagen.

Impulsgeber mit innovativen Ideen kreieren das multimediale Gesamtkunstwerk

Abgelöst wurden die ehemaligen "Schrittmacher der Sounds von Morgen" durch Neutöner, die statt der kommerz-orientierten Wiederholung eines Erfolgsrezeptes der künstlerischen Innovation frönen. Die mit Abstand maßgeblichste Wegbereiter des neuen Sounds ist die Formation Software. Den Stellenwert dieser Gruppe unterstreichen nicht nur die Verkaufszahlen, die Fanpost-Massen und die positiven Rezensionen, sondern auch diverse Auszeichnungen z.B. in der Rundfunksendung "Schwingungen"/WDR. Zurecht, denn durch vielfältige Kreativität, unentwegten Ideenfluß und konstante Qualität mauserte sich Software zu dem interessantesten Impulsgeber. Software's audiophil produzierte Griffe in die Wundertüte kunterbunter Klangmöglichkeiten sprengen bestehende Stilgrenzen. Die Folge : Zur Einordnung mußte ein neuer Begriff gefunden werden.

Das Resultat heißt : "NewEmotionalMusic".

Wer anlässlich des 10jährigen Jubiläums den Werdegang von Software (mit Titeln auf weltweit rund 450.000 verkauften Tonträgern) Revue passieren läßt, erkennt ein Exempel an kontinuierlicher Entwicklung. Aus anfangs sequenziell erzeugten Soundtrips (Chip-Meditation, 1984) entstand mittlerweile ("Cave", 1993) ein komplexes, konzeptionelles Gesamtkunstwerk. Bei Software verschmilzt Natürlichkeit mit Technik und Historie mit Futurismus; eine Fusion, die in einem gleichermaßen niveaувollen wie unterhaltsamen Gefühlsrahmen multimedial verständlich und erlebbar gemacht wird.

Sinnliche Spurensuche nach der Schönheit der High-Tech

Federführend bei Software ist der Bremer Multi-Media-Mann Michael Weisser. Der studierte Kunsthistoriker und Kommunikationswissenschaftler, der nicht nur voluminöse Kunstbücher, sondern auch provozierende Science Fiction im Suhrkamp Verlag herausgab, gründete das Projekt am 15. September 1984 mit dem Anliegen "die Schönheit der High-Tech(nology) zu ergründen". Die Spurensuche geschieht parallel auf mehreren Ebenen in äußerst sinnlicher Form. Da ist einerseits die Musik. Sie spricht Gefühle an. Andererseits wird das akustische Erlebnis durch Literatur (HighTechPoesie) und durch visuelle Reize (komplexe Computergrafik) ergänzt. Die durchweg aufwendigen künstlerischen Computergrafiken (der weltbesten Künstler und Wissenschaftler) auf dem Cover und in den Booklets in Verbindung mit einer neuen Form von literarischer Poesie, bieten optischen und intellektuellen Genuß. Das Zusammenspiel dieser unterschiedlichen Komponenten ergibt ein stimmiges Bild. Was es offenbart, ist ebenso unüberseh- wie unüberhörbar : die Auseinandersetzung des Menschen mit der Technik in einer von ihr geprägten Zeit.

Warum Musikcomputer ? Sie sind das zeitgemäße Instrument im Elektronikzeitalter

Daß die Formation Software für die Umsetzung ihrer übergeordneten Thematik bevorzugt auf die Hilfe von Computern zurückgreift, überrascht bei eingehender Betrachtung nicht. Es ist schlicht die zeitgemäße Methode !

Elektronik prägt den Alltag der späten neunziger Jahre bekanntlich in vielfältigster Hinsicht. Von der sensorgesteuerten Waschmaschine bis zum computergesteuerten Auto. Welches Argument spricht also dagegen, diese neue Technik auch künstlerisch-kreativ einzusetzen ?

Die Möglichkeiten, die sich auftun, sind verständlicherweise eine einzige Herausforderung: Es können nicht nur völlig neue Klangfarben erschaffen, sondern zugleich auch unkonventionell bearbeitet werden.

Anders ausgedrückt : Der Reiz für Künstler wie Software liegt in dem unendlichen Klang-Kosmos, der mit dem Computer zur Verfügung steht.

Dazu kommt, daß dieses Sound Spektrum universelle Qualität besitzt ! Landestypische Synthesizerklänge gibt es nicht, zumal die Instrumentalisten ihre Chips von den gleichen, global vertreibenden Herstellern beziehen. Die Sounds jedoch sind individuell verschieden ! Hier entscheidet allein die Kreativität von Musikern wie Software ! Das ist das Entscheidende und setzt beim Hörer in jedem Fall die Bereitschaft voraus, sich offen mit dem noch Unbekannten auseinanderzusetzen zu wollen.

Künstlerische Kreativität ist ausschlaggebend für emotionale Computerklänge

Eine Frage, die so alt ist wie die Computermusik soll in diesem Kontext nicht offen bleiben: Wie kann man etwas gefühlsbetontes, wie Musik, mit nüchterner Technik, anstatt mit natürlichen Instrumenten machen ? Die Antwort darauf ist simpel. Es gibt keine vom Menschen unberührte Natur mehr - was wir gleichwohl haben, das ist lediglich die Vision von der natürlichen, vom Menschen unberührten Welt.

Selbst das herkömmliche Waldhorn ist als metallenes Blasinstrument unter Einsatz von Technik bearbeitet. Und sein Klang im Rahmen des Orchesters wird mittels komplizierter Technik aufgenommen, damit man schließlich auf der technisch hergestellten Compact-Disc hören kann, was man für natürlich hält.

Zu den Maschinen haben der Konzeptionist Weisser und seine Crew ein unbeschwertes Verhältnis, sie arbeiten damit, wie in einer Landschaft, fühlen sich wohl, stimulieren ihre Gefühle. Der Musikcomputer ist für das Software-Team ebenso natürlich oder künstlich, ebenso lebendig oder technisch wie ein Cello. Klar: Alle Instrumente sind vom Menschen mit dem Ziel geschaffen worden, sich darauf auszudrücken, sich mitzuteilen. Worauf es wirklich ankommt, das ist der Künstler und das, was er zu sagen hat. Er erweckt ein Instrument erst zum Leben und formuliert über das Spiel seine Gefühle.

Bei Software ist dieser Prozeß immer mit dem Bestreben verbunden, auf vernetzte Art neue Wege zu beschreiten. Das kann auf sehr unterschiedliche Weise geschehen.

Entweder durch die Umsetzung des Science Fiction Romans "Syn-Code-7" (den Michael Weisser im renommierten Suhrkamp Verlag / Frankfurt verlegte) in die gleichnamige Musik "Syn-Code" oder die Verwirklichung von dem kuriosen Einfall, nach einem Gespräch mit der Modequeen Jil Sander im kreativen Haus/Worpswede verschiedene Parfums zu vertonen, wie es auf der CD "Fragrance" der Fall ist.

Im Teamwork mit wechselnden Musikern von Peter Mergener über Georg Stettner und Klaus Schulze, bis Fran White und Billy Byte, verstand es Michael Weisser, als Master Mind von Software stets, seine Ideen eindrucksvoll und konsequent umzusetzen : Ob das Kassettenbuch "Dea Alba", erschienen bei Suhrkamp, verfaßt von Herbert W. Franke und Michael Weisser mit beiliegender Musikkassette von Software, ob das mit dem Dokumenta-Künstler Klaus Geldmacher geschaffene, sensorgesteuerte Licht-Klang Objekt "Night-Light", ob die ersten futuristischen CD-Verpackungen mit Prägehologrammen oder die ersten Multi-Media-Kuppelprojektionen in den Planetarien von Bochum und Stuttgart oder die kreativen Sampels als Grundlage für den Software-Sound... immer war diese Formation ganz vorne, wenn es um Innovation, Kunst und Idee ging.

Die faszinierende Reise in natürlich-synthetische Sound-Dimensionen

Indem Software synthetische Sounds mit Natur- und Kultur klängen zu symbolischer, ja mythologischer Qualität kombinierte, entstanden spannende Akustik Romane zwischen High-Tech und Soft-Touch.

Die signifikante Rolle, die Perry Rhodan für die Science Fiction innehat, nimmt Software in der NewEmotionalMusic ein. Software wagt das Abenteuer, reist in bislang unentdeckte Welten. Der Trip durch die Dimensionen des Möglichen läuft sehr differenziert gestaltet ab. Trotzdem siegt dabei das Überraschende ständig über seichtem, einullenden Schönklang. Statt maschinelle Statik heißt es bei Software: Herz ist Trumpf !

Von den, mit Sensibilität und feinem Gespür für richtig dosierte Provokation ausgeführten Expeditionen, profitiert der Zuhörer. Er wird in einem Sound Universum voller Stimmungen und Atmosphären zu vielfältigen eigenen Assoziationen verführt. Jede Software Scheibe ist daher als Soundtrack der Garant für den ganz persönlichen, stets aufs Neue faszinierenden Film !

Thomas Hammerl, 1994
(Freier Musikfachjournalist, Stereo, HiFiVison u.a.)

SOFTWARE

10 Jahre "State-of-the-Art"

Keine Frage, das Teaming-up von Michael Weisser und Peter Mergener war das Beste, was der Elektronikszene 1984 passieren konnte und, Bit und Byte sei Dank, auch wirklich passiert ist. Zwei kreative Köpfe taten sich damals zusammen, um den Muff der Berliner Schule der 70er Jahre aus der Elektronikszene der 80er wegzupusten, mit digitalen State-of-the-Art-Sounds, frischen musikalischen Ideen und enormem Erfolg.

Denn, kein Zweifel, Software werden 1994 nicht weniger imitiert als 1984 die Pioniere der Moog-Ära. Im Jubiläumsjahr herrscht jedenfalls an Software-Imitatoren kein Mangel; nur fehlt es ihnen am Mut zur eigenen Handschrift meist ebenso wie am technischen Know-how, das nötig wäre, um es mit so klassischen Software-Alben wie Chip-Meditation, Electronic-Universe und Fragrance aufzunehmen.

Keine Frage und kein Zweifel: Das Trademark "Software" wird im Jahr 2000 einen ebensolchen Ruf genießen, wie heute die Namen Tangerine Dream und Klaus Schulze, und die Zahl der Nachahmer dürfte ähnlich (un-) überschaubar sein.

Aber 1000 Kopien ersetzen nicht das Original, und Software werden, wenn nicht alles täuscht, zu Beginn des dritten Jahrtausends noch immer den Takt angeben.
Das Potential ist da.

Aus : Keyboard-Magazin 1994
Albrecht Pilz (Journalist)

10 Jahre SOFTWARE.

Auch für mich ein Grund zu reflektieren.

Ich möchte hier nicht über die Musik reden. Das Team Mergener/Weisser, die SOFTWARE Musik-Erfolge, Aktivitäten und Innovationen wurden von Publikationen aller Art und im Kreise der zahlreichen Fans ausführlich bereits jahrelang diskutiert. Vielleicht ist SOFTWARE sogar die am meisten gelobte, verrissene, bewunderte, angezweifelste, kritisierte, unverstandenste und populärste deutsche ElectronicMusicBand der neuen Generation.

In 10 turbulenten Jahren mit über 15 Veröffentlichungen und einer gesamten Auflage von gut 450 000 verkauften SOFTWARE Titeln, gab es immer EINE Konstante: Michael Weisser. Ich schicke voraus, daß ich Michael zuerst als Künstler kennen lernte, der mir seine erste Produktion im Team mit Peter Mergener anbot und daraus entstand alles, was SOFTWARE heute darstellt. Für mich und Michael entwickelte sich noch weit mehr : Er wurde nach langen Jahren als "nur" IC Künstlers auch mein Geschäftspartner bei IC und vor allen Dingen, er wurde - auch erst nach vielen Jahren - mein Freund.

Diese gemeinsame Entwicklung war und ist für uns beide nie einfach, denn Michael Weisser ist jemand, der polarisiert, der unbequeme Positionen bezieht und diese auch in der Öffentlichkeit mit allen Konsequenzen argumentiert und vertritt, der sich als geborener Einzelkämpfer erst an Teamarbeit gewöhnen mußte und der im Team jeden Mitstreiter konstruktiv aber permanent fordert. Er ist jemand der Ideen und Visionen entwickeln kann, ein Arbeitstier, einer, der durch seinen geballten und qualitativ hochwertigen Output Mitarbeiter motiviert, aber manchmal auch erschreckt und er ist jemand, der es immer verstanden hat, künstlerische Kreativität mit ausgeklügeltem Marketing zu verbinden.

SOFTWARE ist in der Konstanz und Idee sein Baby, SOFTWARE ist aber auch Teil einer Familie, die nur im Verbund funktionieren kann. Michael hat dies immer gewußt und den Austausch mit anderen gesucht - auch wenn dies nach außen oft nicht richtig verstanden oder wahrgenommen worden ist. Sein Team, seine Familie waren und sind Peter Mergener, Klaus Schulze, Georg Stettner, Billy Byte, die Sängerin Fran White, namhafte Computergrafikkünstler, wie Herbert W. Franke, Fotografen, wie Marion Schult und auch ich rechne mich u.a. dazu. Dieses Team ist einem kreativen Wechsel ausgesetzt und diese permante Erneuerung des Umfeldes ist ein wichtiger Teil der visionären SOFTWARE Energie.

Wer sich Michael Weisser und seinen Ideen öffnet, wer bereit ist auf ihn zuzugehen und sich mit ihm bewußt und ehrlich auseinandersetzt, wird in ihm immer einen guten, loyalen und zuverlässigen Partner finden, sei es im künstlerischen oder im geschäftlichen Leben. Michael Weisser weiß, daß er alleine nicht SOFTWARE ist. So wie ein Baby zwei Elternteile hat, so braucht Michael Weisser Freunde und Partner, um die SOFTWARE-Visionen und Musiken umzusetzen und deshalb freue ich mich besonders, daß auch sein Partner der ersten Stunde, Peter Mergener, jetzt wieder ein Teil des Software-Teams ist, so wie sich Ying und Yang immer wieder finden.

SOFTWARE, die Menschen, Ideen und die Kräfte, die dahinter stehen, werden nie ein gefällig einfaches Thema sein. Aber es wird immer spannend sein und man wird immer wieder hören können, wenn es um SOFTWARE geht. Auch wenn - mal wieder andere (nur) darüber reden.

Mark Sakautzky
(Ex-Geschäftsführer IC/Digit Music GmbH) 1994

SOFTWARE

BrainFoodMusic

Software hat viele Spielarten - Spielarten, die sich vor Jahren schon bei anderen Formationen und Projekten überlebt haben. Doch bei Software klingt dies frisch wie am ersten Tag.

Software's Erfolg liegt an der enormen Kreativität und dem Weitblick, der hinter dem Projekt steht.

Software hat sich keiner Schule oder Richtung angeschlossen, mit der es früher oder später ein Ende nehmen mußte. Ganz im Gegenteil: Software ist konsequent den eigenen Weg gegangen, nahm Vorhandenes auf und hat damit neue Richtungen gewiesen.

Software sprengt die Fesseln stets aufs Neue, die man der elektronischen Musik anlegen will.

Was mir als Musikkritiker das Leben eben nicht leicht macht: Der Sound von Software ist nicht einzuordnen und bleibt immer eine Herausforderung. Zugleich ist die Musik ein Querschnitt durch die populärelektronische Musik. Da ist alles drin: Sinnliche Erotik oder über-sinnliche Kosmos Weiten, das atemberaubende Klangexperiment oder der ein gängige Hit. Und doch sind die bisherigen sechzehn Alben mehr als ein Querschnitt; sie sammeln nicht zehn Jahre Geschichte der elektronischen Musik, sie prägen sie."

Oliver Steeger
(Musik-Journalist) 1994

SOFTWARE...

Um die Ecke lauert stets ein origineller Einfall.

Die Zwischenbilanz nach zehn Jahren weist nach meinem Empfinden ein dickes Plus aus. SOFTWARE wurde oft genug dem selbstgesteckten Ziel gerecht, die Schönheit der Hightech zu zeigen. Faszinierend die Reisen durch das elektronische

Universum, doch Glanzvolles auch auf irdischen Fahrten :

"ISLAND SUNRISE" ist der trefflichste musikalische Urlaubsgruß. Da möchte man alles stehen und liegen lassen und nachfliegen. Die vollendete Klang-Flagge für alle Traumschiff-Serien dieser Welt. SOFTWARE versucht, kommerziell erfolgreich zu sein, ohne Kommerz abzuliefern. Wann immer das gelingt, profitieren nicht nur SOFTWARE und das Label IC davon, sondern auch die gesamte Elektronik-Szene.

SOFTWARE sorgt für schöpferische Unruhe. Um die Ecke lauert stets ein origineller Einfall. Nasen- und ohrenfälligstes Beispiel: Die klingenden Wohlgerüche bzw. duftenden Wohlklänge von "FRAGRANCE".

Inspiration und innovative Nuance würzen nicht nur das Produkt, sie geben auch der Promotion ihre besondere Duftnote. So schafft es SOFTWARE immer wieder, mit Nicht-Alltäglichem im aggressiven Überangebot des Alltags zu bestehen. Die elektronische Musik ist wie geschaffen, sich zur Erotik zu gesellen. Sich diesem schönen Thema direkter zu widmen, als bisher geschehen, war schlichtweg überfällig. SOFTWARE hat's getan. "MODESTY BLAZE" erscheint mir als mutige Annäherung, die nach unterschiedlichen Fortsetzungen und Vertiefungen verlangt. Da ist noch mehr drin.

In diesem Sinne:

SOFTWARE Alles Gute auf Deine ersten Zehn-Jahre!

Winfried Trenkler (WDR) 1994

SOFTWARE - Musik von Übermorgen

Zehn Jahre Kreativität

Für uns vom Management-Trainingszentrum "Das Kreative Haus, Worpswede" ist Kreativität keine moderne Worthülse, sondern ein Bündel von konkreten Qualitäten: Wo Neugier, Experiment, Spontaneität und Ästhetik zusammenkommen entsteht eine positive Kraft, die die Welt von morgen prägt.

Die Musik-Formation "Software" stellt für uns in exemplarischer Weise so eine positive Kraft dar.

"Software" ist die Multi-Media-Sprache von morgen.
Von Menschen, für Menschen.

Helmut Weyh

(Geschäftsleitung "Das Kreative Haus Worpswede")

Discography

(Ersterscheinung LP, Zweisterscheinung CD)

Peter Mergener/Michael Weisser:

MERGENER/WEISSER "Beam Scape" IC 710.046 (1984, 1990)

MERGENER/WEISSER "Phancyful Fire" IC 710.053 (1985, 1990)

MERGENER/WEISSER "Night-Light" IC (LP only)

Die Titel dieser CDs wurden aufgenommen in Software-Compilations.

Peter Mergener/Michael Weisser:

SOFTWARE, "Chip Meditation I." IC 710.050-2 (1985, 1990)

SOFTWARE, "Electronic Universe I." IC 710.055/56-2 (1985, 1989)

SOFTWARE, "Past-Present-Future I." IC 710.060-2 (1987)

SOFTWARE, "Past-Present-Future I." IC 710.0601-2 (1987)

SOFTWARE, "Syn-Code" IC 710.064-2 (1987)

SOFTWARE, "Digital Dance" IC 710.071-2 (1988)

SOFTWARE, "Electronic Universe II." IC 710.075-2 (1988, 1989)

SOFTWARE, "Chip Meditation II." IC 710.080-2 (1985, 1989)

SOFTWARE, "LIVE-3rd Dimension" IC 710.084-2 (1989)

SOFTWARE, "Ocean" IC 710.088-2 (1990)

SOFTWARE, "Software Visions" IC 720.145-2 (1988, 1992)

SOFTWARE, "Space Design" IC 2.193-2 (1993)

SOFTWARE, "Ten Years" IC 2.220-2 (1994)

SOFTWARE, "Heaven to Hell" IC 2.240-2 (1995)

SOFTWARE, "Sky-Dive" BFM 4022-2 (1997)

SOFTWARE, "Fire-Works" IC 2.308-2 (1998)

SOFTWARE, "Mystic-Millennium Vol.1" IC 2.342-2 (1999)

SOFTWARE, "Mystic-Millennium Vol.2" IC 2.347-2 (2000)

Michael Weisser/Klaus Schulze/Georg Stettner:

SOFTWARE, "Fragrance" IC 710.092-2 (1990)

Michael Weisser/Billy Byte:

SOFTWARE, "Modesty-Blaze I." IC 710.138-2 (1991)
SOFTWARE, "Modesty-Blaze II." IC 710.261-2 (1992)
SOFTWARE, "Cave" IC 2.195-2 (1993)

Software-Re-Mixe:

x-static "Software System-Crash" IC 2236-2 (1994)
nUmixxx "Software as Hardware" IC 2230-2 (1995)