

An die Wittheit - Haus der Wissenschaft  
Sandstraße 4/5 - 28195 Bremen  
wittheit@hausderwissenschaft.de

Betr. Bremer Preis für Heimatforschung  
Michael Weisser, Lothringer Str. 23, 28211 Bremen,

**Vorgestellt wird ein Projekt zur Erforschung von Bremen im Hinblick auf den „Spirit“ von heimatprägenden Atmosphären, Architekturen und Themen.**

*1. Kann die Zeitgenössische Kunst mit dem Schwerpunkt auf neuen Medien der traditionellen Heimatforschung neue Impulse geben?*

*2. Welche Bedeutung kann die ausdrücklich subjektive Sicht der Kunst für die Natur-, Kultur- und Sozialwissenschaft einnehmen?*

*3. Inwieweit können digital-vernetzende Methoden der Archivierung und Inventarisierung für die Heimatkunde der Zukunft relevant sein?*

Formuliert wurden drei Fragen, auf die das Kunst-Projekt „www.Rice.de“ versucht Antworten zu geben, wobei der Kunstbegriff in die Dynamik des 21. Jahrhunderts fortgeschrieben ist.

„**Rice.de**“ sieht „Kunst als globales Lebensmittel“ und ist das digitale, im Internet platzierte Inventar eines künstlerischen Gesamtwerks, das die Methoden Ästhetische Feldforschung und Kreative Intervention verbindet.

„**Rice.de**“ **archiviert** nicht nur das Konvolut von ca. 1.800 Werken einer sich entwickelnden Medienkunst der letzten 50 Jahre sondern erfasst auch die Metadaten zum Entstehen dieser Werke und ihrer Hintergründe. Die „Werke“ umfassen in vernetzender Weise die Medien Bild, Klang und Wort und liegen als Unikate und Editionen in Form von Bildern, Objekten, Videos, Tonträgern, Büchern, Essays, Interviews und Korrespondenzen vor. Analoge Exponate sind im ZKM/Karlsruhe, in der Kunsthalle/Bremen, im Sprengelmuseum/Hannover und im Staatsarchiv Bremen archiviert.

**Die Dimension von Rice.de** bietet mit seinen aktuell 15.800 Objekten und einem Datenumfang von rund 9,2 GB ausdrücklich Anregungen für die interessierte Öffentlichkeit sowie für Forschung und Lehre.

**Das Künstlerische Konzept** basiert grundlegend auf dem Thema Rauschen mit den Potentialen Chaos/Ordnung und Totale/Detail, von denen alle Werke geprägt sind. Das Credo ist die Bewegung!

**Die Ästhetische Feldforschung** untersucht global (!) besonders „energetische Orte“, macht diese zum Thema, entdeckt, erfasst Bilder und Klänge, sammelt, archiviert, inventarisiert, komprimiert die Ästhetik nach künstlerisch kreierten Algorithmen und stellt die Ergebnisse öffentlich zur Diskussion. Der Blick in die Totale der Welt korrespondiert mit dem Blick in das Detail der „Heimat“.

**Das intermediale Heimat-Projekt „bremen:AN:sichten“** ist seit 17 Jahren auf der Suche nach dem „Typischen“, dem „Prägenden“ der Stadt, nach ihren Atmosphären, Architekturen und Ansichten.

**Der Begriff „An:Sichten“ ist zweifach zu verstehen** – nämlich als Bild von etwas und als Meinung über etwas. Der untersuchte Ort und dessen Reflektion gehören zusammen und beide bilden in ihrer komplexen Vernetzung im WEB eine virtuelle Gestalt, deren Wachstumsprozess als amorphes Gesamtkunstwerk gesehen werden kann.

„bremen:AN:sichten“ erfasst Ausdrücke der Stadt in Form von digitalen Bildern, digital aufgezeichneten Klängen und digital gespeicherten Texten (Interviews, Diskurse, Essays, Statements, Konzepte, Angebote, Presseberichte etc.).

**Der aktuelle Umfang des Langzeit-Projektes:**

- # 105 Orte in Bremen
- # 18 Künstlerateliers als Orte der Kreativität in Bremen
- # 19 Interviews/Diskurse mit Nachdenkern in Bremen
- # 1.000 Portraits von Menschen in Bremen
- # 24 Botschafter des fairen Handels in Bremen

**Rice.de ist ein Beitrag zur Heimatforschung**, der die zeitgenössischen, digitalen Medien für Archivierung nutzt und dessen Inventar nicht nur in klassischer Weise logisch-linear sondern ausdrücklich auch spontan-assoziativ angelegt ist.

**Der QR-Code als Interface** zwischen der analogen Realität und der digitalen Virtualität nimmt bei der Erschließung und Vermittlung des Inventars eine zentrale Rolle ein. Mit dem QR ist es möglich, über das Smartphone jede Seite des WEB-Inventars gezielt aufzurufen und sich von dort aus weiter zu verlinken.

Durch die responsiv angelegte Struktur der WEB-Site und das Lesen des QR über die Foto-App ergibt sich eine komfortable Handhabung.

**Der QR-Code wird zum i:Code**, denn er lässt sich durch gezielte Gestaltung zu einem Werk der Kunst machen, dessen Anmutung geometrisch wie auch organisch wirken kann.

**Diese neuen i:Code-Bilder** erschließen eine gänzlich neue Form von dynamischer (!) Kunst im Öffentlichen Raum!

**Die Vision des Projektes [www.Rice.de](http://www.Rice.de)** zielt auf ein intermediales Gesamtwerk ab und behandelt darin mit dem Wechselspiel von Ferne und Nähe die Spannung zwischen „Heimat“ und „Fremde“. Das Werk versteht sich als kultureller Beitrag zum Übergang der analogen in die kommende digitale Gesellschaft, es sucht die öffentliche Kommunikation und soll weiterhin wachsen....



Der Code führt zum Bremen-Projekt

**Das WEB-Inventar des künstlerischen Werks:**

[www.Rice.de](http://www.Rice.de)

**Das globale Projekt „CompressedWorld“:**

[http://www.rice.de/12\\_COMPWORLD/CompressedWorld.html](http://www.rice.de/12_COMPWORLD/CompressedWorld.html)

**Das regionale Projekt „bremen:AN:sichten“:**

[http://www.rice.de/14\\_BREMEN/1\\_HB.html](http://www.rice.de/14_BREMEN/1_HB.html)

**Die Expertise von Prof. Dr. Elmshäuser:**

[http://www.rice.de/02\\_ARCHIVE/GUTACHTEN/2017\\_Expertise\\_StAB.pdf](http://www.rice.de/02_ARCHIVE/GUTACHTEN/2017_Expertise_StAB.pdf)

**Der Senatspressedienst Bremen zur aktuellen Ausstellung:**

<https://www.senatspressestelle.bremen.de/sixcms/detail.php?gsid=bremen146.c.304960.de&asl=bremen02.c.732.de>

**Beiträge zur digitalen Kultur:**

[http://www.rice.de/06\\_PROJEKTE/COMPUTERKULTUR/1\\_Computerkultur.html](http://www.rice.de/06_PROJEKTE/COMPUTERKULTUR/1_Computerkultur.html)

**Das Thema QR-Coding:**

<http://www.rice.de/QR/00.html>

**Publikationen:**

[http://www.rice.de/09\\_PUBLIKATIONEN/1\\_Publikationen.html](http://www.rice.de/09_PUBLIKATIONEN/1_Publikationen.html)