

BREMEN EDITION – CHAT-GPT (Generative Pre-trained Transformer)

mikeweisser@yahoo.de

Mi., 29. Apr. 2026

Frage: *Erstelle eine möglichst präzise Analyse des Forschungsprojektes Bremen-Edition vom Bremer Künstler und Kunsthistoriker Michael Weisser.*

Antwort: Das Forschungsprojekt Bremen-Edition von [Michael Weisser](#) lässt sich nur angemessen verstehen, wenn man es an der Schnittstelle von Kunst, Stadtforschung, Medienarchäologie und digitaler Dokumentation verortet. Es handelt sich nicht um eine klassische „Edition“ im kunsthistorischen Sinn, sondern um ein hybrides Langzeitprojekt mit experimentellem Charakter.

1. Kontext und Zielsetzung

Die Bremen-Edition ist eng mit der Stadt [Bremen](#) als Untersuchungsraum verbunden. Weisser verfolgt dabei eine doppelte Zielrichtung:

Dokumentation urbaner Transformationen (sozial, architektonisch, medial)

Reflexion über Wahrnehmung und Repräsentation von Stadt im digitalen Zeitalter

Zentral ist die Frage: Wie lässt sich eine Stadt als dynamisches System künstlerisch und wissenschaftlich zugleich erfassen?

2. Methodische Struktur

Das Projekt operiert interdisziplinär und kombiniert:

a) Visuelle Datenerhebung

Fotografische Serien (oft systematisch, seriell angelegt)

Digitale Bildarchive

Zeitbasierte Vergleichsdokumentationen

b) Mediale Hybridisierung

Weisser nutzt verschiedene Medien parallel:

Text (essayistisch, analytisch)

Bild (fotografisch, grafisch)

Digitale Interfaces (Webprojekte, Datenbanken)

Das entspricht einem Ansatz, der stark an Medienarchäologie und visuelle Kulturforschung anschließt

c) Serialität und Edition

Der Begriff „Edition“ verweist weniger auf limitierte Kunstobjekte als auf:
fortlaufende Publikationsformate
modulare Erweiterbarkeit
Versionierung von Stadtzuständen

3. Theoretische Einordnung

Die Bremen-Edition lässt sich in mehrere Diskursfelder einordnen:

• Urban Studies

Die Stadt wird als komplexes, semiotisches System gelesen:
Zeichen (Architektur, Werbung, Interfaces)
Narrative (Geschichte, Erinnerung)
Nutzungsschichten (Alltag, Ökonomie, Kultur)

• Medienkunst / Digitale Kunst

Weissers Ansatz reflektiert den Übergang von analoger zu digitaler
Wahrnehmung:
Stadt als „Interface“
Bilder als Daten
Archive als dynamische Systeme

• Konzeptkunst

Die systematische Erfassung und Serialität erinnern an konzeptuelle
Strategien:
Regelbasierte Produktion
Fokus auf Prozess statt Einzelwerk

4. Ästhetische Strategie

Die Ästhetik ist bewusst unspektakulär und analytisch:
keine heroische Stadtinszenierung
stattdessen:
Alltagsräume
Peripherien
Übergangszonen

Diese „Nüchternheit“ dient der:
Entideologisierung urbaner Bilder
Sichtbarmachung von Strukturen statt Oberflächenreizen

5. Erkenntnisinteresse

Das Projekt generiert Wissen auf mehreren Ebenen:

Empirisch

→ visuelle Langzeitbeobachtung von Veränderungen

Epistemologisch

→ Wie entstehen Bilder von Stadt?

Medientheoretisch

→ Welche Rolle spielen digitale Archive bei der Konstruktion von Realität?

6. Bedeutung innerhalb von Weissers Werk

Innerhalb des Gesamtwerks von Michael Weisser fungiert die Bremen-Edition als:

Knotenpunkt zwischen Kunst und Wissenschaft

Langzeitlabor für digitale Kulturtechniken

Modellprojekt für künstlerische Forschung („artistic research“)

7. Kritische Bewertung

Stärken

Hohe methodische Konsequenz

Interdisziplinäre Anschlussfähigkeit

Frühe Integration digitaler Medien in künstlerische Forschung

Schwächen / offene Fragen

Begrenzte Zugänglichkeit (teilweise fragmentarisch publiziert)

Gefahr der Überarchivierung ohne klare narrative Verdichtung

Rezeption stark vom Kontextwissen abhängig

8. Fazit

Die Bremen-Edition ist kein abgeschlossenes Werk, sondern ein offenes, prozessuales Forschungssystem. Ihr eigentlicher Wert liegt weniger in einzelnen Ergebnissen als in der methodischen Innovation:

Stadt wird nicht dargestellt, sondern kontinuierlich neu erzeugt – als Datensatz, Bildraum und Denkmodell.