

GoettwAlg – Wunderkammer(21). Barock digital



Abb. 1: „GoettwAlg - Wunderkammer(21). Barock digital“, AI Meta - Fiktion. Montage (OpenAI SORA), 2025

GoettwA/g – Wunderkammer(21). Barock digital

1. Einleitung

In dem künstlerisch-wissenschaftlichen Forschungsprojekt „**GoettwA/g - Wunderkammer(21). Barock digital**“ soll die historisch bedeutende, jedoch heute nur fragmentarisch überlieferte Kunst- und Wunderkammer von Stift Göttweig mittels künstlicher Intelligenz (KI) digital transformiert werden. Der aus Krems gebürtige Medienkünstler Prof. Markus Wintersberger (FH St. Pölten), von dem die Initiative und das Konzept von diesem Projekt stammen, arbeitet hierfür eng mit Stift Göttweig und mit in künstlerischer Forschung erfahrenen Kunstwissenschaftler_innen an der Plattform für Nachhaltigkeit (SDGs) der Universität für Weiterbildung Krems (UWK) sowie zwei langjährigen Kooperationspartnern, der Neuhauser Kunstmühle und dem Verein Druck Kunst EU, zusammen. Markus Wintersberger wird ebenfalls die Studierenden aus seiner Masterklasse Experimentelle Medien (FH St. Pölten) involvieren.

Für Markus Wintersberger ist die besondere monastische Wunderkammer, die von dem bedeutenden Wissenschaftler und Benediktiner Gottfried Bessel während seiner Zeit als Abt von Stift Göttweig 1714-1749 angelegt wurde, kein kurioses Zeugnis der Vergangenheit, sondern ein geistiger Übergangsraum zwischen Erinnerung und Imagination sowie zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem. In den überlieferten Objekten, ihren Fragmenten, schriftlichen Zeugnissen und Abbildungen (Abb. 2) dieser Naturalien- und Kunstkammer spiegelt sich für ihn ein Weltverständnis, das aussagekräftig für die Gegenwart ist. In diesem Sinne trennt es nicht, sondern verbindet, nämlich Natur und Kunst, Glauben und Wissen sowie Materie und Geist.

Begleitet von transdisziplinärer kunstwissenschaftlicher Forschung werden für die digitalen Neukreationen dieser „**Wunderkammer(21)**“ repräsentative Objekte der früheren Göttweiger Naturalien- und Kunstkammer ausgewählt und wichtige Forschungslücken so geschlossen. Dabei wird bei nicht-westlichen Artefakten auf postkoloniale Aspekte kritisch eingegangen. Für die Gestaltung und die geplanten Präsentationen der neuen „**Wunderkammer(21)**“ werden Nachhaltigkeitsfragen besonders berücksichtigt. Auf ideale Weise werden schon vorhandene Digitalisate eines früheren, vom Land Niederösterreich geförderten Kooperationsprojektes zwischen Stift Göttweig und UWK nachgenutzt. Insgesamt wird so ein überaus zeitgemäßer kreativer Umgang mit monastischem Kulturgut ermöglicht.

Markus Wintersberger versteht seine künstlerische Praxis als dialogisches Forschen: „Ich suche nicht nach Eindeutigkeit, sondern nach Resonanz.“ Die digitale Transformation der historischen Göttweiger Wunderkammer ist daher kein Versuch, das Vergangene zu restaurieren, sondern eine Einladung, es neu durch Verfremdung, Verdichtung, Fragmentierung und Immersion zu befragen. In der Verbindung von historischer Spur und zeitgenössischer Digitalität entsteht eine „neue“ Wunderkammer für das 21. Jahrhundert: „Ein Raum des Staunens: offen, vibrierend, polyphon – ein atmendes Gewebe. Die ‚neue‘ Wunderkammer ist weder Ort noch Objekt – sie ist eine Haltung: ein tastendes Sehen, ein hörendes Denken, ein poetisches Forschen am Rand des Sichtbaren.“

2. Projektbeschreibung

Kunst- und Wunderkammern entstanden in der Renaissance und gelten als Vorläufer heutiger Museen und Kunstsammlungen (Bredenkamp 1993). Sie vereinten disparate Objekte aus Naturgeschichte, Kunst, Technik und Religion. Als Orte des Staunens und der Erkenntnis versuchten sie, die Komplexität der Welt in einem begrenzten Raum sinnlich erfahrbar zu machen. Mit ihrer Mikro-Kosmologie dienten sie so einem universalen **Erkenntnisideal** (vgl. Findlen 1994; Daston & Park 2001). In Klöstern entstanden ab der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts ebenfalls Kunst- und Naturalienkammern (Grebe 2024:46). Die Kunst- und Wunderkammer in Stift Göttweig aus der ersten Hälfte des 18. Jahrhundert diente insbesondere auch der religiösen Weltdeutung neben wissenschaftlichem Interesse, spätbarocker **Repräsentationslust** und systematisierendem Wissensdrang (Grebe 2024:50f.). Sie fungierte zudem als Ort des gelehrten Austausches und bot Anschauungsmaterial für die Stiftsschule (ebd.:52).

Die **Göttweiger Naturalien- und Kunstkammer** wurde in zwei sehr exponierten Räumen in einem Gebäudeteil untergebracht, der wegen eines Brandes neu nach einem Entwurf für das gesamte Stift von dem Architekten Lucas Hildebrandt gebaut und 1723 fertiggestellt worden war. Die Kunst- und Wunderkammer enthielt die numismatischen und graphischen Sammlungen des Stiftes, die heute noch annähernd erhalten sind (Rameder 2018:136). Darüber hinaus gab es antike Artefakte und Kunstwerke, von denen nur noch einzelne sich im Stift befinden. Die vielen weiteren Naturalien, Trophäen, wissenschaftlichen Instrumente, kunsthandwerklichen und volkskundlichen Objekte sind bis auf einen kleinen Teil der Mineraliensammlung verloren gegangen (ebd.: 136f.). Viele der in der Kunst- und Wunderkammer versammelten Objekte lassen sich heute somit nur noch aus alten Darstellungen und schriftlichen Quellen erschließen. Wichtige, jedoch ebenfalls begrenzte Anhaltspunkte bietet ein erst 2017 wiedergefundenes spätbarockes Inventar (ebd.: 145), das im Projekt auch noch weiter erforscht wird. Gerade diese Lücken, das Abwesende, das Fragmentarische bilden den Ausgangspunkt des vorliegenden Projekts.

Projektziel ist es, ausgewählte Objekte aus der Wunderkammer des Stifts Göttweig mittels künstlicher Intelligenz in eine künstlerisch-digitale Präsenz zu überführen und im Rahmen einer immersiven Rauminstallation u. a. in Göttweig neu zu inszenieren. Dabei geht es nicht um museale Rekonstruktion, sondern um eine poetische Transformation. Bei der imaginativen Neudeutung werden historische Materialität und digitale Gegenwart in einem sinnlich erlebbaren Erfahrungsraum verschränkt. Die geplante Installation u. a. in Stift Göttweig lädt Besucher:innen ein, in eine hybride Welt einzutauchen, in der sich Vergangenheit und Gegenwart, Faktisches und Fiktionales, Materielles und Virtuelles durchdringen. Die ursprüngliche Funktion der Wunderkammer – als Ort des Staunens, der Reflexion und der spekulativen Wissensproduktion – wird in den digitalen Raum übertragen und dort neu aktiviert. Das Projekt „**GoettwAlg - Wunderkammer(21)**“ überführt das historische Konzept der Wunderkammer in einen zeitgenössischen Kontext als Ort spekulativer Wahrnehmung, hybrider Wissensformen und ästhetischer Resonanz.

In Anlehnung an Bruno Latours Überlegungen zur „Kritik der Moderne“ (Latour 1991) und Donna Haraways Idee des „Situated Knowledges“ (Haraway 1988) versteht sich die neue Wunderkammer nicht mehr als totalisierende Weltordnung, sondern als offenes Feld für mehrdimensionale, affektive und relationale Wissensformen. Die digitalen Medien mit besonderem Fokus auf **KI** eröffnen dabei nicht nur neue Möglichkeiten der Repräsentation, sondern erweitern den Erfahrungs-

raum selbst – hin zu einer „**expanded artificial reality**“, in der Sichtbarkeit, Imagination, künstliche Intelligenz und Erinnerung ineinandergreifen.

2.2. Die vier Elemente von „GoettwAlg Wunderkammer(21)“

Das Projekt umfasst vier zentrale Elemente, die miteinander eng korrelieren, nämlich (1.) die digitale Rekonstruktion von verlorenen, fragmentarisch oder in seltenen Fällen vollständig erhaltenen Objekten. Diese werden (2.) weiter digital gestaltet und teilweise analog in 2D und 3D ausgedruckt. Die neu kreierten Objekte werden in einer immersiven Installation präsentiert (3.) und weiter erforscht (4.)

2.2.1. Digitale Rekonstruktion verllorener oder überlieferter Objekte

Künstlerisch-spekulative Artefakte zwischen Spur, Abwesenheit und Vision

Ein zentraler Bestandteil des Projekts ist die digitale Reproduktion jener Objekte, die aus der historischen Wunderkammer des Stifts Göttweig nur fragmentarisch überliefert sind – als bildliche Darstellung, Beschreibung, Notiz oder Schatten im Archiv. Diese verlorenen Artefakte werden nicht im Sinne musealer Authentizitätsbestrebung rekonstruiert, sondern als **künstlerisch-spekulative Objekte** an der Schnittstelle von historischer Spur und imaginativer Projektion poetisch transformiert. Testweise wurden schon neue Visualisierungen kreiert (Abb. 1, 3-4, 6-11, 14).

Mittels **3D-Modellierung, KI-gestützter Bildanalyse** und künstlerischer Interpretation entstehen so digitale Artefakte, die nicht das Verlorene imitieren, sondern dessen ästhetisches und symbolisches Potenzial neu befragen. Die Verfahren dienen dabei nicht der Illusion von Vollständigkeit, sondern der Sichtbarmachung des Fehlenden als Einladung zur Imagination.

So wird jede digitale Rekonstruktion zum Akt der Reflexion: über die Lücken des kulturellen Gedächtnisses, über die Materialität des Digitalen und über die Rolle der Kunst als epistemische Praxis. Die entstehenden Modelle bewegen sich bewusst zwischen Dokument und Fiktion sowie zwischen algorithmischer Generierung und subjektiver Setzung. Sie formulieren so eine neue Typologie digitaler Artefakte, denn sie fungieren nicht als Replik, sondern als Resonanzraum für das, was fehlt.

Sowohl die beteiligten Wissenschaftler_innen als auch die Künstler_innen haben schon in mehreren wissenschaftlich-künstlerischen Projekten gearbeitet und darin viele Erfahrungen gesammelt.



Abb. 2 (links): Salomon Kleiner: Göttweiger Kunst- und Naturienkabinett, unterer Sammlungsraum, um 1744.

Abb. 3 (rechts): Salomon Kleiner: Göttweiger Kunst- und Naturienkabinett, AI Meta -Fiktion (Lums Dream Machine), 2025

2.2.2. Digitale Gestaltung und analoger Druckprozess

Transformation durch Druckkunst – Kooperation mit dem Verein KunstDruck

Ein Bestandteil des Projekts „**GoettwAlg. Wunderkammer (21)**“ ist die künstlerisch-forschende Übersetzung digitaler Artefakte in analoge Druckformen. Digitale 3D-Modelle (Abb. 5-7) und Bildwelten (Abb. 4, 9-10), die im Zuge der Rekonstruktion barocker Wunderkammerobjekte entstehen, werden künstlerisch interpretiert und als Ausgangsmaterial für analoge Druckprozesse weiterentwickelt. In enger Zusammenarbeit mit dem **Verein KunstDruck** - Verein zur Förderung und Verbreitung der bildenden Künste (Hohenberg, Niederösterreich) und der **Neuhauser Kunstmühle** werden diese digitalen Entwürfe mit traditionellen wie experimentell-digitalen Drucktechniken transformiert: Lithografie, Radierung sowie experimentelle Hoch- und Tiefdruckverfahren in Verbindung mit Inkjet- und Laser Plotter sowie 3D Drucker bilden das handwerkliche Repertoire. Die Resultate sind keine bloßen Reproduktionen, sondern autonome Werke – als Unikate oder in limitierten Editionen – die den digitalen Ursprung reflektieren und gleichzeitig materialästhetisch neu kontextualisieren.

Im Zentrum steht die Frage, wie digitale Präzision und analoge Materialität in eine produktive Beziehung treten können. In kollaborativen Settings entstehen Werke, die digitale Bildwelten durch das Medium des Drucks verlangsamen, verdichten und körperlich erfahrbar machen. Die analogen Artefakte fungieren dabei als taktile Reflexionsflächen für Fragen nach Reproduktion, Originalität, Spur und Transformation im Zeitalter algorithmischer Bildproduktion mit **KI**. Workshops, experimentelle Drucksessions und künstlerisch-wissenschaftlicher Austausch mit Druckkünstler:innen von „DruckKunst Verein zur Förderung und Verbreitung der bildenden Künste“ (www.druckkunst.eu) erweitern diesen Prozess zu einem offenen Labor. Neue Verfahren, hybride Ansätze und poetisch-materielle Strategien der Bildproduktion werden gemeinsam erprobt und dokumentiert. So entsteht eine **ästhetische Brücke zwischen digitaler Gestaltung und traditioneller Handwerkskunst**, die nicht nur historische Sammlungsobjekte neu lesbar macht, sondern auch das Medium Druck in seiner epistemischen Kraft neu positioniert – als Ort der Verdichtung, Verwandlung und Resonanz. Ebenfalls wird ein Beitrag geleistet, den Wert des vom Verlust bedrohten historischen Druckhandwerks zu vermitteln. Angeregt wird eine Kooperation mit dem digitalen Kreativbereich anstatt der bisher üblichen Verdrängung der historischen Drucktechniken durch digitale Technologien.

2.2.3. Immersive Rauminstallation

Digitale Topologien des Staunens – Die „Wunderkammer(21)“ als „expanded reality“

Die rekonstruierten Artefakte der „**Wunderkammer(21)**“ werden nicht isoliert präsentiert, sondern in eine interaktive, multisensorische XR-Raumkomposition eingebettet. Es entsteht ein immersives Setting, das visuelle, klangliche und haptische Ebenen zu einer erweiterten Erfahrungswelt verdichtet – eine **digitale Topologie des Staunens**, in der sich Erinnerung, Wahrnehmung und Projektion dynamisch verschränken. Im Sinne einer „expanded reality“ (Grau 2003) wird der historische Sammlungsraum in eine fluid-virtuelle Umgebung überführt, in der die Grenzen zwischen Objekt und Subjekt, Betrachter:in und Exponat, Raum und Narration durchlässig werden. Markus Wintersberger hat mit Kolleg_innen schon 2023/2024 das gesamte Museum Krahuletz prototypisch mit digitalen Artefakten, z. B. mit einer Rekreation des ausgestorbenen, vor 11,5 Mio. Jahren

lebenden Krallentiers und anderer Objekte, immersiv erweitert (<https://www.smartkrahuletz.com/krallentier>). In der „**Wunderkammer(21)**“ werden sich die Besucher:innen nicht nur durch den Raum, sondern durch Bedeutungsfelder bewegen. Dabei handelt es sich um ein choreografiertes Wechselspiel aus Nähe und Distanz, aus Interaktion und Kontemplation. So wird die Wunderkammer nicht nur als historisches Konzept neu erfahrbar, sondern als zeitgenössischer Erfahrungsraum reimaginiert: ein poetisch-mediales Labor für ein Wissen am Rand des Sichtbaren.

2.2.4. Denk- und Erfahrungsraum

Die „Wunderkammer(21)“ als inspirierender Wissensraum zwischen Kunst und Forschung sowie Interaktion und Imagination

Die Museologin Sarah Kenderdine (2021:16) hat darauf aufmerksam gemacht, dass „visualisations and situated interfaces are those that can bring audiences into meaningful communication with and creative co-production of cultural heritage.“ Auch die digitale Wunderkammer versteht sich nicht als abgeschlossene Inszenierung, sondern als offener Denk- und Erfahrungsraum, der sowohl durch künstlerische sowie wissenschaftliche Reflexion als auch durch interaktive Teilhabe stetig erweitert wird. Durch partizipative Interfaces, sensorbasierte Interaktion und narrative Offenheit werden die Besucher:innen nicht zu bloßen Rezipient:innen, sondern zu aktiven Mitgestalter:innen eines vielstimmigen Wissensraums. Die digitalen Objekte lassen sich erkunden, transformieren und relational erfahren – als dynamische Knotenpunkte eines offenen Bedeutungsnetzes.

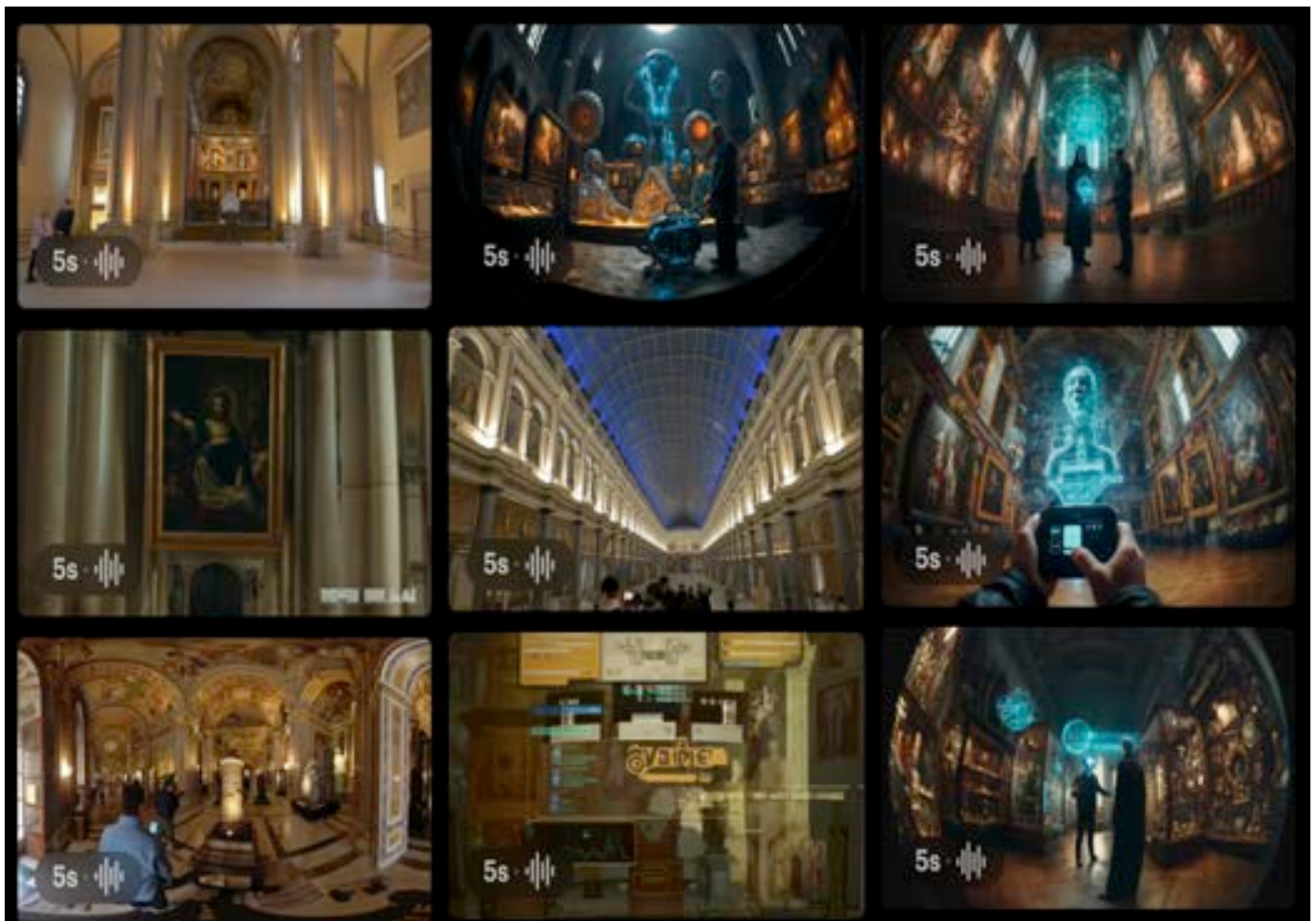


Abb. 4: „GoettwAlg - Wunderkammer(21). Barock digital“, AI Meta - Fiktion. Screenshot (Lums Dream Machine), 2025

Auch die beteiligten Künstler_innen und Wissenschaftler_innen werden sich von der „**Wunderkammer(21)**“ weiter inspirieren lassen. Hierbei sollen insbesondere Nachhaltigkeitsfragen (siehe auch Teil 6) intensiv berücksichtigt werden. Hierfür wird ein Workshop veranstaltet werden, zu dem Kolleg_innen wie z. B. Dr. Anca Simona-Horvath eingeladen werden (ab September 2025 Professorin an der Hong Kong University of Science and Technology). Ebenfalls wird eine Abschlusspublikation erarbeitet werden, die auch die Dissemination der Projektergebnisse unterstützt. Die Studierenden der **Masterklasse Experimentelle Medien (FH St. Pölten)** werden weitere künstlerische Arbeiten in einer geplanten Lehrveranstaltung schaffen. Alle diese Beiträge sind nicht bloß illustrative Ergänzungen, sondern integrale Bestandteile der Installation – sie intervenieren, kommentieren und verschieben diese. Mit diesen vier interdependierenden Projektteilen wird eine neuartige künstlerisch-digitale Wunderkammer für das 21. Jahrhundert entwickelt – ein Labor der Imagination, das historische Wissenssysteme nicht bloß konserviert, sondern als offene, gegenwärtige und zukunftsgerichtete Erfahrungsräume aktualisiert.

3. Methodik und Technologie

Die technologische Umsetzung des Projekts folgt einem transdisziplinären Ansatz, in dem wissenschaftliche Forschung und künstlerisch-digitale Medienpraxis ineinander greifen. Ziel ist es, historische Wissensformen nicht bloß technisch zu rekonstruieren, sondern sie durch digitale Verfahren ästhetisch zu erweitern und kritisch neu aus einer transdisziplinären Perspektive zu kontextualisieren. Die verwendeten Technologien sind daher nicht nur Werkzeuge, sondern epistemische Akteure im Sinne von Vilém Flusser (1983) und Bruno Latour (2005) – sie erzeugen Sichtbarkeit, beeinflussen Bedeutungszuschreibungen und eröffnen neue Erfahrungsräume.

3.1 Transdisziplinäre Art & Science-Methodik

Speziell in Hinblick auf die digitale Kreation der „Wunderkammer(21)“ werden vorhandene Objekte, historische Abbildungen, Beschreibungen und Inventare der Kunst- und Wunderkammer in Stift Göttweig bildwissenschaftlich und kulturhistorisch untersucht. Ebenfalls werden bei nur in Abbildungen oder schriftlich überlieferten Objekten von Stift Göttweig weitere Kunst- und Wunderkammern, die sich zum Vergleich eignen, berücksichtigt. Die entstandenen neuen Werke für die „**Wunderkammer(21)**“ genau wie ihre Präsentation sowie die verwendeten Technologien (siehe Teil 4.2-4.4) werden ebenfalls kritisch theoretisch reflektiert, u. a. in Hinblick auf Nachhaltigkeitsfragen (siehe Teil 7).

3.2. 3D-Scanning und modellbasierte Rekonstruktion

Die ausgewählten historischen Materialien dienen als Grundlage für die digitale Rekonstruktion ausgewählter Objekte. Dabei kommen 3D-Modellierungsverfahren in Kombination mit KI-gestützter Bildanalyse zum Einsatz, um fragmentarische Informationen zu ergänzen. Die daraus entstehenden digitalen Artefakte sind keine rein technischen Reproduktionen, sondern „spekulative Objekte“ (Rheinberger 2001), die historische Rekonstruktion und künstlerische Imagination verbinden.

3.3. Virtual, Augmented Reality und Extended Reality (VR/AR/XR)

Immersive Technologien eröffnen neue Formen der Raumwahrnehmung und Besucher:innen-Interaktion. Die Wunderkammer wird dabei nicht als fixierter Raum, sondern als fluides, multi-sensorisches Erfahrungsfeld inszeniert. Durch **VR, AR und XR** entsteht ein erweiterter Wahrnehmungskontext, in dem Besucher:innen nicht nur betrachten, sondern durch Bewegung, Perspektivwechsel und Interaktion Teil der digitalen Wunderkammer werden – im Sinne einer „embodied cognition“ (Varela/Thompson/Rosch 1991).

3.4. Generative Kunst und Künstliche Intelligenz

Mittels generativer Verfahren, **KI** und „*Machine Learning*“ entstehen neue künstlerische Artefakte, die das historische Material nicht imitieren, sondern transformieren. **KI** wird dabei nicht als autonomer Kreativagent verstanden, sondern als kollaboratives Instrument der künstlerischen Forschung – ein „Co-Creator“ (McCormack et al. 2019), dessen algorithmische Logik zur Reflexion über das Verhältnis von Natur, Technik und Gestaltung beiträgt.

Diese Methodik und Technologien zielen nicht auf technologische Innovation als Selbstzweck, sondern auf eine künstlerische Transformation von Wissens- und Wahrnehmungsprozessen – im Geiste einer zeitgenössischen Wunderkammer, die nicht sammelt, sondern entfaltet.

4. Thematische Schwerpunkte

Die Kunst- und Wunderkammer von Stift Göttweig dient als Ausgangspunkt für eine vielschichtige künstlerische Exploration, in der historische Themen mit aktuellen Fragestellungen der digitalen, ökologischen und erkenntnistheoretischen Gegenwart verschränkt werden. Die folgenden thematischen Schwerpunkte bilden den konzeptuellen Rahmen der Arbeit:



Abb. 5 (links oben): Dornauszieher. Objekt aus dem Göttweiger Kunst- und Naturalienkabinett.

Abb. 6 - 8: Dornauszieher. 3D AI Rekonstrukt (3D AI Studio), Pointcloud - Wireframe - Texture Mesh, 2025

4.1. Das Wunderbare und das Unerklärliche

Im Zentrum des Projektes steht das Staunen, wobei dieses nicht als naives Erstaunen, sondern als epistemologische Praxis gedacht wird. Wie Michel Foucault (1966) in Die Ordnung der Dinge betont, ist das 'Wunderbare' nicht außerhalb des Wissens, sondern sein Möglichkeitsraum. In der „Wunderkammer(21)“ ist das Staunen mehrdimensional. Einerseits sollen die neu geschaffenen Werke wie die historischen Vorgänger zum Staunen anregen, andererseits werden sie mithilfe KI geschaffen, deren technische Möglichkeiten heute viele zum Staunen anregen und die häufig als 'Black Box' angesehen wird. Darauf wird künstlerisch reagiert, indem in der „Wunderkammer(21)“ sich poetische und wissenschaftliche Zugänge überschneiden. Sie wird sie zum Ort des produktiven Nichtwissens.

4.2. Die Verbindung von Natur, Kunst und Spiritualität

Die historischen Objekte spiegeln ein ganzheitliches Weltbild, in dem göttliche Ordnung, Naturbeobachtung und künstlerische Gestaltung nicht getrennt, sondern verflochten sind. Ein solches Zusammenspiel ist aus der Perspektive posthumanistischer Theorien wieder aktuell. So wird in Donna Haraways "Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene" (2016) Verwandtschaft nicht biologisch, sondern imaginativ gedacht. Die neue Wunderkammer fragt ebenfalls imaginativ nach dem Verhältnis von Materie und Bedeutung, von Schöpfung und Konstruktion sowie Kosmos und Code.

4.3. Zeit und Vergänglichkeit

In dem Projekt werden historische Objekte mit Unterstützung von KI teilweise historisch rekonstruiert, teilweise werden von diesen inspiriert neue Kreationen geschaffen. Diese künstlerische 'Wiederbelebung' ist keine Konservierung, sondern eine Transformation mit einem unterschiedlichen Annäherungsgrad an das historische Original aus unserer Gegenwart heraus. In Auseinandersetzung mit dem Konzept des „Nachlebens“ (Aby Warburg 2012) und gegenwärtigen Diskursen zur „digitalen Ontologie“ (Yuk Hui 2016) laden die neu geschaffenen Objekte auch zu einer Meta-Reflexion von dem Status und der Aussagekraft von digital kreierten Objekten bzw. Objekten im digitalen Raum ein.

5. Zielgruppen

Das Projekt richtet sich an eine vielschichtige Öffentlichkeit. Zeitgenössische, digitale Kunstformen eröffnen dabei neue Zugänge zu Objekten, die aus kulturhistorischer bzw. theologischer und kirchenhistorischer Sicht sehr bedeutungsvoll sind. Die Wunderkammer wird dabei nicht nur als museales Objekt verstanden, sondern als „*third space*“ (Bhabha 1994, ein vermittelnder Erfahrungsraum, in dem unterschiedliche Perspektiven, Disziplinen und Wissensformen aufeinandertreffen.

5.1. Kunst- und Kulturinteressierte

Die Installation spricht so Menschen an, die sich für neue künstlerische Formate im Grenzbereich von digitaler Kunst, Medienkunst und kulturhistorischer Reflexion interessieren. Durch die Verbindung von visueller Kunst und immersiven Medien entsteht ein interaktiver Raum der ästhetischen Erfahrung („*aesthetic experience*“, siehe Dewey 1934), der Staunen, Reflexion und kritisches

Denken zugleich fördert. Für Stift Göttweig ermöglicht dies auch eine Zielgruppenerweiterung, da es bislang häufig von Personen aufgesucht wird, die an historische sowie sakraler Kunst und Geschichte interessiert sind. Darüber hinaus kann sich das Stift so gegenüber den nationalen und internationalen Tourist_innen als besonders zeitgemäß präsentieren.

5.2. Wissenschaftler:innen und Historiker:innen

Für die kulturwissenschaftliche und geschichtliche Forschung bietet das Projekt neue Wege der digitalen Quellenerschließung, Vermittlung und Visualisierung. Die digitalen Rekonstruktionen und Transformationen können als „digitale Paratexte“ (Genette 1987) verstanden werden, die historische Objekte in aktuelle mediale Kontexte und neue Narrationen überführen. Damit wird auch die Frage nach epistemischer Autorität aufgeworfen, die insbesondere in Hinblick auf die monastische Verortung der früheren Kunst- und Wunderkammer und die Präsentation der „**Wunderkammer(21)**“ in Stift Göttweig komplexer ist. So sind im Vergleich zu anderen digitalen Neukreationen ggf. ethische und ästhetische Grenzen zu berücksichtigen.

5.3. Künstler:innen, Designer:innen und Kreative

Die „**Wunderkammer(21)**“ als künstlerisch offener Denkraum lädt Künstler:innen, Designer:innen und Kreative zur eigenen Auseinandersetzung ein. Sie funktioniert als „resonanter Möglichkeitsraum“ (Bourriaud 2002; Bishop 2012), in dem künstlerische Forschung, spekulatives Design und performative Medienpraxis miteinander verwoben sind. Das Projekt inspiriert zur kritischen und kreativen Weiterarbeit an Schnittstellen von Technologie, Geschichte und Ästhetik.

5.4. Bildungseinrichtungen und junge Zielgruppen

Für Schulen und Universitäten eröffnet das Projekt neue Perspektiven auf transdisziplinäre Bildung. Durch interaktive und immersive Vermittlungsformen wird kulturelles Erbe nicht nur vermittelt, sondern im Sinne eines erfahrungsbasierten Lernens (Efland 2002) „erlebbar gemacht“. Die Installation eignet sich so für universitäre Lehrformate in Kunstgeschichte, Bildwissenschaften / Visuelle Analyse, Kulturwissenschaften, Medienpädagogik und Informatik und soll u.a. von der FH St. Pölten und der Universität für Weiterbildung Krems für Lehrveranstaltungen genutzt werden. Darüber hinaus kann es auch in der schulischen Bildung bei Exkursionen mit Bezug zu Fächern wie Kunst, digitaler Grundbildung aber auch Geschichte integriert werden.

6. Digitale und kulturelle Nachhaltigkeit

Nachhaltigkeit ist ein zentrales Anliegen des Projekts im ökologischen, digitalen und kulturellen Sinn, was von theoretischer Reflexion begleitet werden wird. Die künstlerische und technische Konzeption zielt auf eine langfristige Nutzbarkeit, Wiederverwendbarkeit und Kontextualisierbarkeit der entstehenden Inhalte. Dabei wird Nachhaltigkeit nicht nur als Ressourcenschonung verstanden, sondern als ein offener kultureller Prozess der Weitergabe, Transformation und Teilhabe.

6.1. Digitale Nachhaltigkeit

Alle digitalen Artefakte – von 3D-Modellen über KI-generierte Visualisierungen bis hin zu immersiven Raumkonfigurationen – werden in offenen, standardisierten Formaten, beispielsweise in Form

einer Sketchfab Collection gespeichert und dokumentiert sowie wissenschaftlich reflektiert. Die Bereitstellung als Open Data und unter Creative Commons-Lizenzen ermöglicht eine langfristige Nutzung durch Forschung, Lehre und künstlerische Weiterentwicklung. Ebenfalls ist eine Langzeitarchivierung der digital kreierten Objekte intendiert.

6.2. Kulturelle Nachhaltigkeit

Die Inhalte der Installation sind so konzipiert, dass sie in unterschiedlichen Kontexten - wie z. B. Museen, Hochschulen, Festivals - rezipierbar bleiben. Die Installation wird zwar zunächst in Stift Göttweig gezeigt, kann aber später noch in anderen Orten mit unterschiedlichen Raumsituationen präsentiert werden. Dadurch wird nicht nur die Reichweite erhöht, sondern auch die kulturelle Relevanz und Resonanz über Zeiträume und Räume hinweg gestärkt (UNESCO 2001).

7. Zeitplan und Meilensteine

Das Projekt ist auf einen Zeitraum von 1 Jahren angelegt und gliedert sich in drei Phasen. Jede Phase ist durch klare künstlerische, technische und organisatorische Zielsetzungen strukturiert. Die zeitliche Abfolge folgt einem iterativen Prinzip, in dem Forschung, künstlerische Praxis und technologische Entwicklung eng miteinander verzahnt sind.

Phase 1 – Grundlagen und digitale Rekonstruktion (September 2025 bis März 2026)

Ziel: Erarbeitung der konzeptuellen, historischen und technologischen Grundlagen sowie erste digitale Artefaktentwicklungen.

- **Tiefenrecherche** zur Wunderkammer des Stifts Göttweig unter besonderer Berücksichtigung fragmentarisch überlieferter Objekte, Sammlungsbeschreibungen und ikonographischer Quellen.
- **Analyse und Interpretation** vorhandener Bildquellen, schriftlicher Dokumente und Sammlungsinventare in enger Zusammenarbeit mit Archivar:innen, Kunsthistoriker:innen und Kurator:innen.
- **Auswahl** eines ersten Korpus an Objekten für die digitale Rekonstruktion auf Basis ästhetischer, historischer und medialer Kriterien.
- **Entwicklung digitaler Prototypen** mittels 3D-Scan, KI-gestützter Bildanalyse, modellbasierter



Abb. 9 / 10: „GoettwAlg - Wunderkammer(21). Barock digital“, AI Meta - Fiktion. Montage (OpenAI SORA), 2025

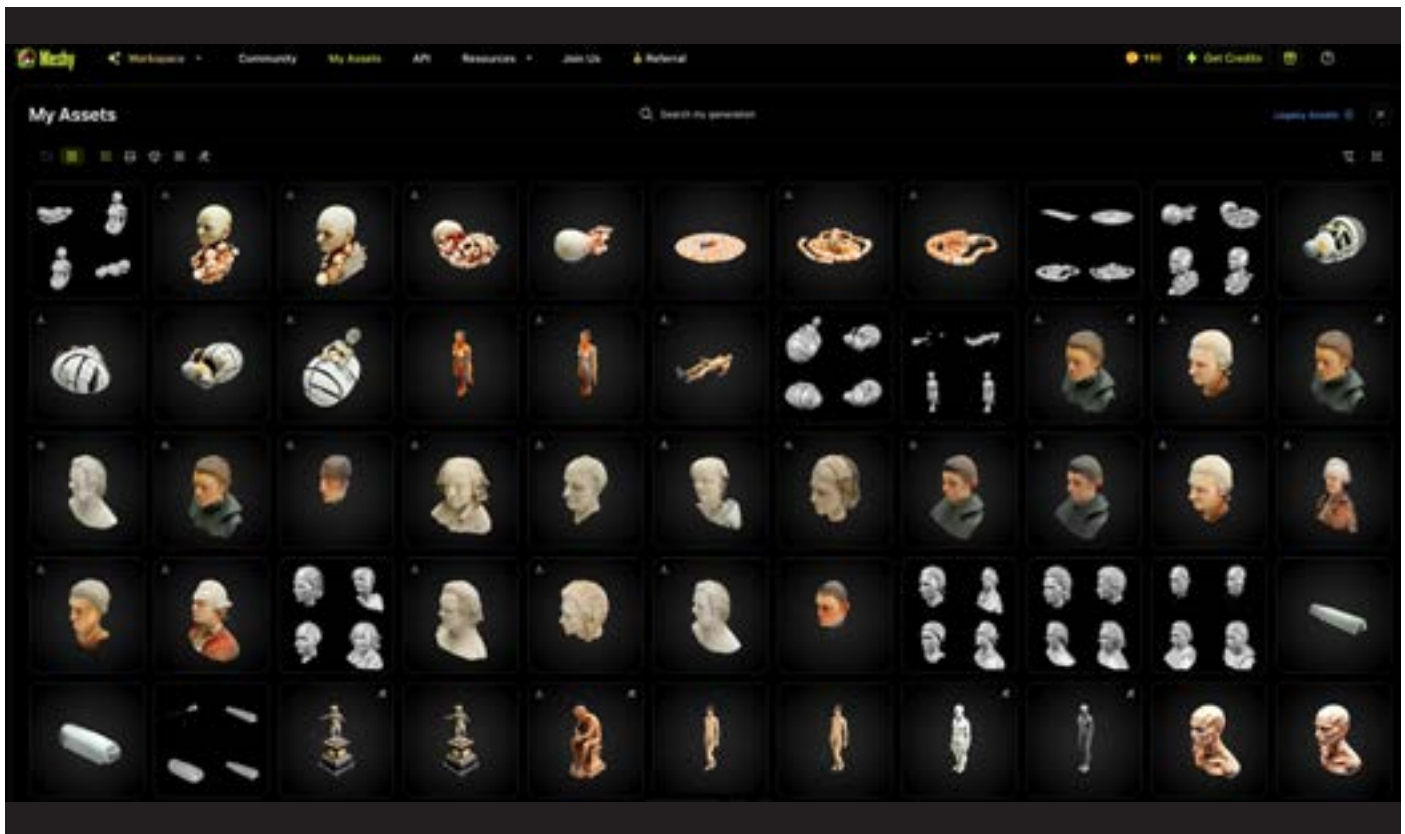


Abb. 11: „GoettwA/g - Wunderkammer(21). Barock digital“, AI 3D Rekonstrukt Database. Screenshot (MESHY 3D), 2025

Rekonstruktion und künstlerischer Imagination – mit Fokus auf spekulative, nicht-mimetische Annäherungen an das Verlorene.

- **Aufbau einer projektbegleitenden Open-Data-Struktur** (Datenmodell, Archivplattform, Metadatenstandards), ausgerichtet auf langfristige Nachnutzung und Offenheit für Forschung, Lehre und Kunstpraxis.

- **Weitere theoriegeleitete Fundierung** insbesondere in Hinblick auf Konzepte wie spekulative Objektivität, mediale Repräsentation und kulturelles Gedächtnis im Digitalen.

Meilenstein 1: Fertigstellung eines digitalen Objektprototyps (3D-Modell und Kontextualisierung) sowie einer kuratorischen und szenografischen Konzeptskizze als Grundlage für die weitere immersive Ausarbeitung.

Phase 2 – Künstlerische Entwicklung und Rauminstallation (März bis September 2026)

Ziel: Entwicklung der immersiven Installation, künstlerische Umsetzung und Erweiterung der digitalen Artefakte durch analoge Druckprozesse.

- **Iterative Gestaltung der immersiven Rauminstallation:** Entwicklung einer **KI**-basierten Szenografie, **XR**-Medieninterfaces und multisensorischer Kompositionen (Bild, Klang, Bewegung).

- **Kuratorisches Feinkonzept und Produktionsplanung** der Ausstellung als modulares Wanderausstellungsformat.

- **Künstlerisch-experimentelle Weiterentwicklung** ausgewählter digitaler Artefakte im Rahmen eines kollaborativen digital-analogen Druckmoduls in Kooperation mit dem Verein KunstDruck (Hohenberg) und der Neuhauser Kunstmühle. Umsetzung in klassischen und hybriden Drucktechniken (Lithografie, Radierung, Siebdruck, Hoch-/Tiefdruck).

- **Durchführung gemeinsamer Drucksessions**, künstlerischer Residencies im Zusammenhang mit einem Workshop und Co-Creation-Formate mit Druckkünstler:innen, Studierenden und Projektpartner:innen.

- **Entwicklung von Vermittlungsmaterialien** mit Fokus auf sinnliche Erfahrbarkeit, hybride Bildproduktion und mediale Transformation zwischen digitaler Präzision und analoger Materialität.

Meilenstein 2: Prototyp einer interaktiven, **KI**-gestützten **XR**-Rauminstallation mit integrierten analogen Druckarbeiten; Testlauf der multisensorischen Präsentation im lokalen Setting.

Phase 3 – Präsentation und Dissemination (September 2026)

Ziel: Öffentliche Präsentation und nachhaltige Weitergabe der Projektergebnisse.

- **Präsentation** der immersiven Installation an einem zentralen kulturellen Ausstellungsort begleitet von Vermittlungsformaten.

- **Dissemination der Projektergebnisse** in Form einer offenen, mehrsprachigen Webplattform (**XR**-Archiv, digitale Artefakte, Kunstdrucke, didaktisches Begleitmaterial). Veröffentlichung unter offenen Lizenzen (Creative Commons) gemäß den FAIR-Prinzipien.

- **Präsentation der analogen Druckeditionen** innerhalb der Gesamtinstallation.

- **Arbeit an der Publikation.**

Meilenstein 3: Öffentliche Präsentation der Installation und Fertigstellung des Publikationsskriptes

Zeitliche Übersicht der Projektphasen

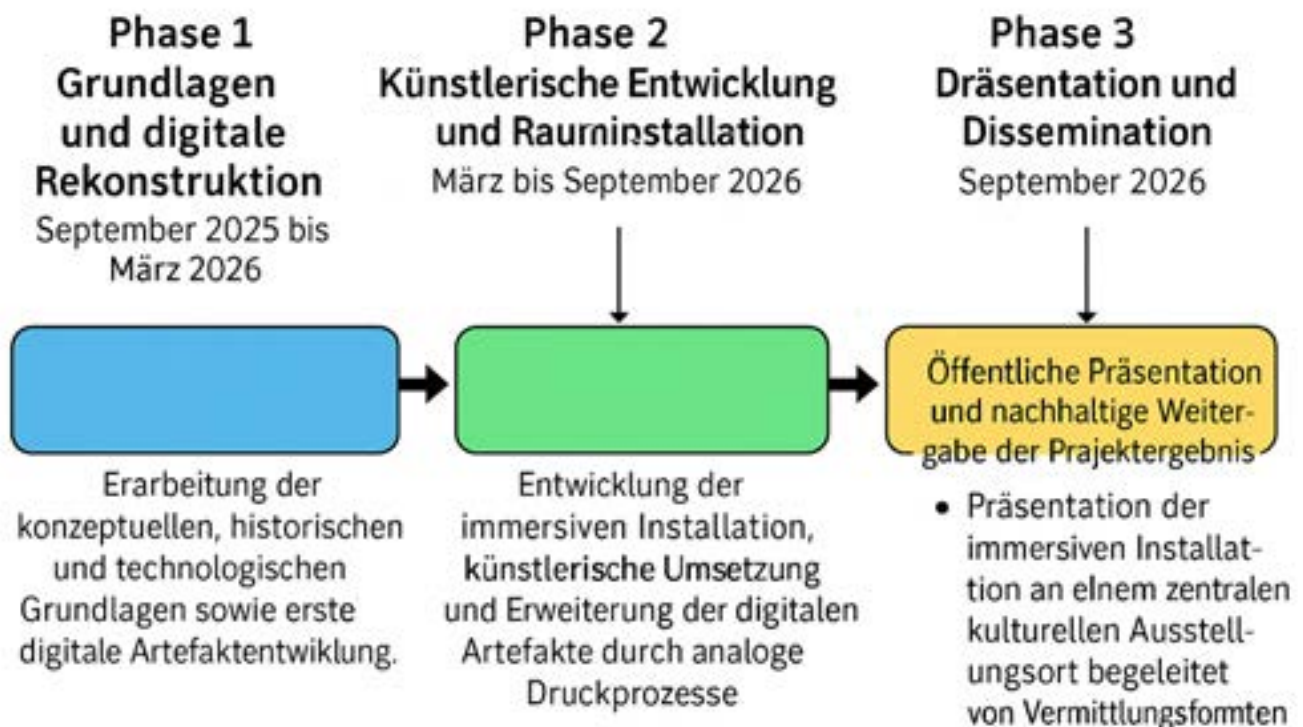


Abb. 12: „GoettwAlg - Wunderkammer(21). Barock digital“, Timetable 2025 - 2026

9. Erwartete Ergebnisse

Das Projekt erzeugt eine Reihe von Resultaten, die sowohl in künstlerischer, wissenschaftlicher als auch gesellschaftlich-kultureller Hinsicht wirksam sind. Die Ergebnisse verstehen sich nicht nur als Outputs, sondern als Impulse für weiterführende Diskurse, Formate und Forschungen.

9.1. Digitale Artefakte und künstlerische Rekonstruktion

- Erstellung einer kuratierten Auswahl digital rekonstruierter Objekte aus der Wunderkammer des Stifts Göttweig.
- Anwendung und Erprobung von KI-gestützten, ästhetisch fundierten Rekonstruktionsmethoden.
- Veröffentlichung als Open Data zur freien künstlerischen und wissenschaftlichen Weiterverwendung.

9.2. Immersive Rauminstallation

- Realisierung einer multisensorischen, interaktiven Installation, die historische Sammlungskonzepte in eine zeitgenössische ästhetische **KI-XR** Praxis überführt.

9.3. Neue künstlerische Werke und Formate

- Produktion künstlerischer Einzelwerke und digitaler Bild-/Videokompositionen in Auseinandersetzung mit dem Thema der Wunderkammer.
- Reflexion und Weiterentwicklung von künstlerisch-wissenschaftlicher Forschung in der Schnittstelle zwischen Medienkunst, Wissensgeschichte und spekulativer Ästhetik.

9.4. Öffentliche Zugänglichkeit und Partizipation

- Niederschwelliger Zugang für ein diverses Publikum durch barrierearme Vermittlung, interaktive Interfaces und digitale Präsenz.
- Förderung kollektiver Rezeption, partizipativer Wahrnehmung und kreativer Aneignung durch Besucher:innen.

9.5. Wissenschaftlich-künstlerische Dissemination

- **Publikation** der Ergebnisse.

10. Kooperationspartner

Das Projekt „**GoettwAlg Wunderkammer(21)**“ entsteht innerhalb eines transdisziplinären Kooperationsnetzwerkes, das Expertise aus den Bereichen Kunstwissenschaft mit besonderer Berücksichtigung von Nachhaltigkeitsdiskurse, Medienkunst, digitale Technologien und Druckkunst vereint. Die beteiligten Partner:innen bringen jeweils spezifische methodische, theoretische und technische Kompetenzen ein, die für die konzeptuelle Tiefe, ästhetische Qualität und wissenschaftliche Fundierung des Projekts wesentlich sind:

Universität für Weiterbildung Krems - Plattform für Nachhaltige Entwicklung

Mag. Dr. Christina Hainzl, Adrian Praschl-Bichler, MA, N.N.

Die von Dr. Christina Hainzl geleitete Plattform für Nachhaltige Entwicklung unterstützt das Projekt

in der theoretischen Verankerung der visuellen Strategien und ihrer Einbettung in den aktuellen Diskurs zur digitalen Transformation von Kulturerbe mit besonderer Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeitsfragen. Der Fokus liegt dabei auf Fragen der Bildlichkeit, Medienreflexion und epistemischen Funktion digitaler Repräsentation. Die beteiligten Personen sind ausgewiesene Kunst-/Bildwissenschaftler_innen und bringen viele Erfahrungen aus früheren Art&Science-Projekten (u. a. mit digitalen Neukreationen historischer Zeugnisse) sowie Expertise in der Erforschung von historischer Grafik, Medienkunst sowie Kunst und KI ein. Die Universität für Weiterbildung Krems kooperiert zudem seit langem mit Stift Göttweig. <https://www.donau-uni.ac.at/de/universitaet/plattformen/plattform-fuer-nachhaltige-entwicklung-sdgs.html>

FH St. Pölten, Masterklasse Experimentelle Medien / Institut CreativeMedia/Technologies
FH-Prof. Mag. Markus Wintersberger, N.N.

Die FH St. Pölten ist zentraler Partner in der praktischen Umsetzung und künstlerischen Forschung. Die Masterklasse bringt Kompetenzen in den Bereichen XR-Design, immersive Szenografie, KI-generierte Medien und digitale Dramaturgie ein. Studierende und Lehrende entwickeln im Rahmen von Co-Creation-Formaten eigene künstlerische Positionen und mediale Beiträge zur Rauminstallation. <https://icmt.fhstp.ac.at/team/markus-wintersberger?backlink=1>

Kunstsammlungen, Archiv & Bibliothek von Stift Göttweig
Mag. Bernhard Rameder (Leitung), Ing. Ute-Eva Thiem, BA

Kunstsammlungen, Archiv & Bibliothek von Stift Göttweig stellen historische Quellen, Sammlungsdokumente und visuelles Ausgangsmaterial für die Rekonstruktionsprozesse bereit. Die Zusammenarbeit mit den Expert:innen vor Ort ermöglicht eine fundierte Auseinandersetzung mit der historischen Kunst- und Wunderkammer und ihren Objekten. Ebenfalls ermöglichen sie eine Ausstellung in einem Raum im Museum im Kaisertrakt in Stift Göttweig.

<https://www.stiftgoettweig.at/portal/de/begegnenerfahren/sammlungen&ts=1744127745084>

Verein KunstDruck – Verein zur Förderung und Verbreitung der bildenden Künste / Neuhauser Kunstmühle

Dr. iur. Nikolaus Topic-Matutin

Der Verein KunstDruck ist maßgeblicher Partner bei der künstlerischen Weiterentwicklung digitaler Artefakte in analoge Druckformen. In gemeinsamen Laborphasen und Workshops entstehen experimentelle Druckwerke, die das Projekt um eine haptisch-analoge Dimension erweitern und neue Schnittstellen zwischen Technologie, Tradition und Materialität eröffnen.

<https://www.druckkunst.eu>

11. Fazit

Das Projekt „GoettwAlg - Wunderkammer(21). Barock digital“ ist mehr als eine digitale Rekonstruktion historischer Artefakte aus der historischen Kunst- und Wunderkammer von Stift Göttweig. Es ist ein spekulatives Archiv, ein ästhetisches Labor und ein transdisziplinärer Resonanzraum zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Möglichkeit. Indem barocke Ordnungsstrukturen und Sammlungspraktiken mit immersiven Technologien, generativer Kunst und künstlerischer For-

schung verschränkt werden, entsteht ein neuer Typus von Wunderkammer: nicht als Behälter, sondern als Prozess – ein dynamisches Gefüge aus Materialität, Code und Imagination.

Das Projekt schafft nicht nur einen Ort des Staunens, sondern auch des Fragens:

Was bleibt, wenn Objekte verschwinden?

Wie transformieren sich Bedeutungen im digitalen Raum?

Und wie lässt sich kulturelles Erbe nicht nur bewahren, sondern neu erfahren – sinnlich, kritisch, kollektiv?

In einer Zeit wachsender Komplexität bietet die Wunderkammer(21) keinen Masterplan, aber einen poetischen Kompass. Sie lädt dazu ein, sich an den Rändern des Wissens zu bewegen, das Fragmentarische zu erfassen und Kunst als Erkenntnispraxis, als offene Struktur zu verstehen.

Laut Markus Wintersberger ist “die neue Wunderkammer kein Ort, sie ist ein Zustand - zwischen Materie und Imagination, zwischen Spur und Möglichkeit.”

Anmerkung: Experimente mit künstlicher Intelligenz sind nicht nur Projekteinhalt, sondern wurden im Sinne einer inhärenten Antragslogik bewusst für die Abfassung von diesem Antrag ausgehend von früheren eigenen Texten der Projektantragsteller:innen verwendet. Der KI kam dabei die Rolle einer studentischen Hilfskraft zu, die diese früheren Materialien der Antragssteller_innen durchgegangen ist und thematisch relevante Aspekte zusammengestellt hat. Diese wurde dann von den Antragssteller_innen weiter bearbeitet und maßgeblich für das neue Thema adaptiert, aktualisiert und ergänzt.

Literaturverzeichnis

1. Bennett, Tony (1995): *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. Routledge.
2. Bhabha, Homi K. (1994): *The Location of Culture*. Routledge.
3. Bishop, Claire (2012): *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso.
4. Borgdorff, Henk (2012): *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press.
5. Bourriaud, Nicolas (2002): *Relational Aesthetics*. Les Presses du réel.
6. Bredekamp, Horst (1993): *Antikensehnsucht und Maschinenglauben: Die Geschichte der Kunstkammer und die Zukunft der Kunstgeschichte*, Wagenbach.
7. Cameron, Fiona & Kenderdine, Sarah (Hg.) (2007): *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. MIT Press.
8. Creative Commons (<https://creativecommons.org>)
9. Daston, Lorraine (2017): *Gegen die Fakten. Eine kleine Geschichte des Staunens*. Carl Hanser Verlag.
10. Daston, Lorraine & Park, Katharine (2001): *Wonders and the Order of Nature, 1150–1750*. Zone Books.
11. Derrida, Jacques (1995): *Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression*. Verlag Turia + Kant.
12. Dewey, John (1934): *Art as Experience*. Penguin.
13. Dunne, Anthony & Raby, Fiona (2001): *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*.
14. Efland, Arthur D. (2002): *Art and Cognition: Integrating the Visual Arts in the Curriculum*. Teachers College Press.
15. Findlen, Paula (1994): *Possessing Nature: Museums, Collecting, and Scientific Culture in Early Modern Italy*. University of California Press.
16. Flusser, Vilém (1983): *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen: European Photography.
17. Foucault, Michel (1966): *Die Ordnung der Dinge*. Suhrkamp.
18. Genette, Gérard (1987): *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge University Press.
19. Gere, Charlie (2008): *Digital Culture*. Reaktion Books.
20. Grau, Oliver (2003): *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press.
21. Grau, Oliver / Veigl, Thomas (Hgg., 2011): *Imagery in the 21st Century*. MIT Press.
22. Grebe, Anja (2024): „Objekte@Wissen. Die barocke Kunstkammer von Stift Göttweig“, in: *Sammlung und Netz, Theoretische und praxeologische Implikationen*, hrsg. v. Jörn Münkner, Maximilian Görmann und Joëlle Weis, Wallstein 2024.
23. Haraway, Donna (1988): *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*. In: *Feminist Studies*, Vol. 14, No. 3, pp. 575–599.
24. Haraway, Donna (2016): *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press.
25. Hui, Yuk (2016): *On the Existence of Digital Objects*. University of Minnesota Press.
26. Kenderdine, Sarah (2021) *Experimental museology: immersive visualisation and cultural (big) data*, in: *Institutions, Representations, Users*, hrsg. v. Marianne Achiam, Michael Haldrup, Kirsten Drotner, Routledge, <https://doi.org/10.4324/9780367808433>, S. 15-34.
27. Latour, Bruno (1991): *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*. Paris: La Découverte. [Deutsch: *Wir sind nie modern gewesen*. Frankfurt: Fischer 1995.]
28. Latour, Bruno (2005): *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press.

29. Manovich, Lev (2001): The Language of New Media. MIT Press.
30. McCormack, Jon et al. (2019): „What do we want from A.I. Art?“, in: Proceedings of the 2019 International Conference on Computational Creativity.
31. Mayer, Manuela (2022): „Das Bild als Katalog? Salomon Kleiners Ansichten der Sammlungen des Stiftes Göttweig,“ in: MEMO Sonderband 2: Objektordnungen zwischen Zeiten und Räumen. Verzeichnung, Transport und die Deutung von Objekten im Wandel, hrsg. v. Mona Garloff und Natalie Krentz, PDF-Format, <https://memo.imareal.sbg.ac.at/wsarticle/memo-sonderband/02-2022-mayer-bild-als-katalog/> (Abruf 8.4.2025), doi: 10.25536/2022sb02_03.
32. Parry, Ross (2007): Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change. Routledge.
33. Rameder, Bernhard (2018): „Sammelleidenschaft im Kloster – Die ehemalige Naturalien- und Kunstkammer des Stiftes Göttweig. Zum Fund eines unbekannten Inventars der Barockzeit“, in: Vergnügen – Pleasure – Plaisir. Das achtzehnte Jahrhundert und Österreich, hrsg. von Thomas Wallnig, Tobias Heinrich, Verlag Dr. Dieter Winkler, S. 135–156
34. Rheinberger, Hans-Jörg (2001): Experiment, Differenz, Schrift: Zur Geschichte epistemischer Dinge.
35. Schrader, Martina (2013): Kulturelle Nachhaltigkeit: Begriff, Konzepte und Praxis. transcript Verlag.
36. Simon, Nina (2010): The Participatory Museum. Museum 2.0.
37. UNESCO (2001): Universal Declaration on Cultural Diversity.
38. Varela, Francisco / Thompson, Evan / Rosch, Eleanor (1991): The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience.
39. Warburg, Aby (2012): Der Bilderatlas Mnemosyne. Hrsg. von Martin Warnke und Claudia Brink.
40. Wilkinson et al. (2016): The FAIR Guiding Principles for scientific data management and stewardship. Scientific Data.



Abb. 14 -16: „GoettwAlg - Wunderkammer(21). Barock digital“, Video Teaser 1 - <https://www.youtube.com/watch?v=wUMqKw-xGIM>



fh///
st. Pölten

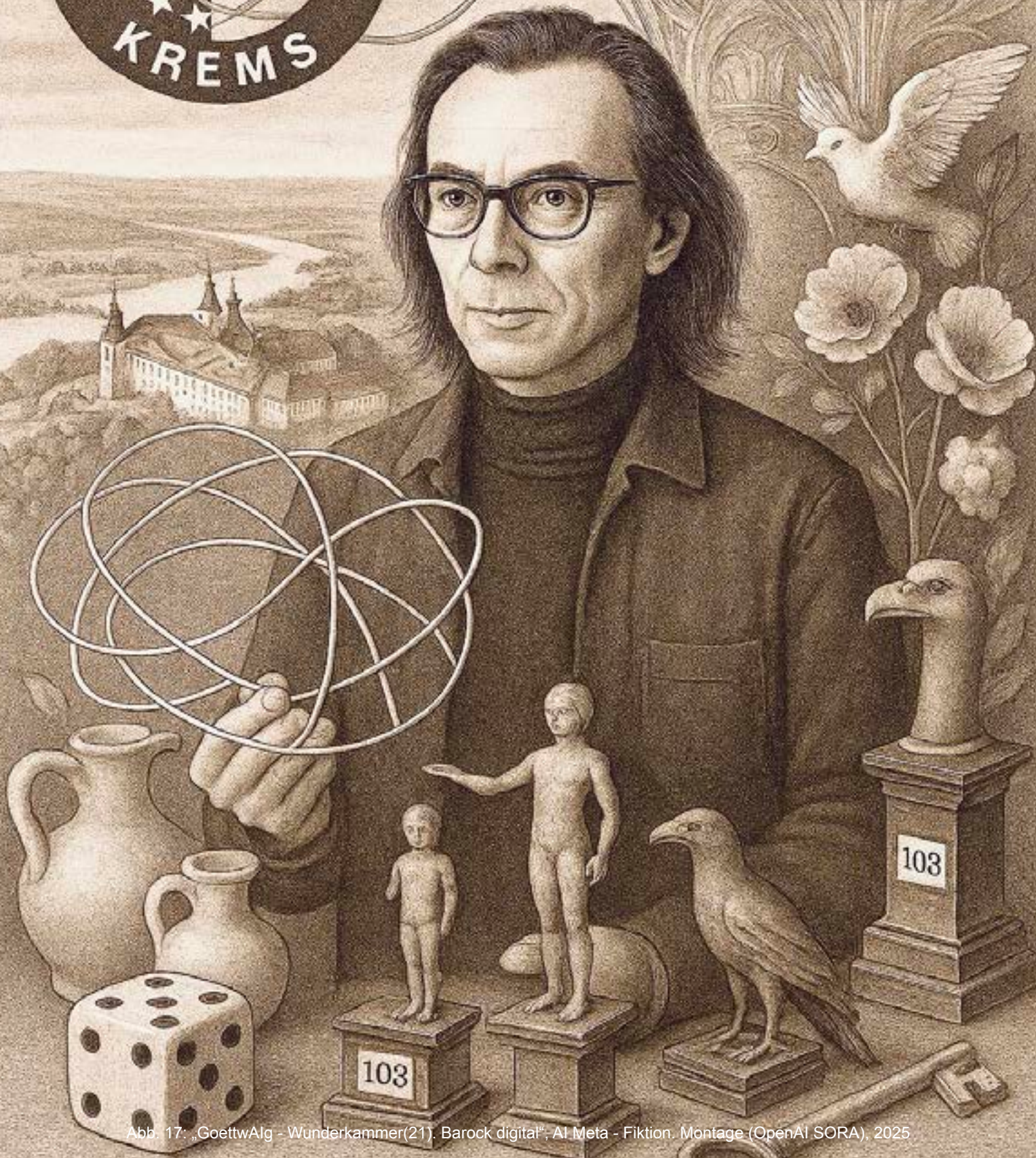


Abb. 17: „GoettwAlg - Wunderkammer(21). Barock digital“, AI Meta - Fiktion. Montage (OpenAI SORA), 2025