

Abbildungsnachweise

- Abbildung 1: Wang, Xi/Ley, Andreas/Koch, Sebastian u.a. (2019), »The Mental Image Revealed by Gaze Tracking«, in: CHI '19 Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. 609.
- Abbildung 2: Hennig, Richard (1918), »Lektüre-Vorstellungsbilder und ihre Entstehung«, in: Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane I. Abt./79, S. 228-256, hier: S. 233.
- Abbildung 3: Chang, Huiwen/Zhang, Han/Barber, Jarred u.a. (2023), »Muse: Text-To-Image Generation via Masked Generative Transformers«, arXiv:2301.00704v1 [cs.CV] 2 Jan.
- Abbildung 4: Wollen, Keith A./Weber, Andrea/Lowry, Douglas H. (1972), »Bizarreness versus Interaction of Mental Images as Determinants of Learning«, in: Cognitive Psychology 3/3, S. 518-523, hier: S. 520.
- Abbildung 5: Marshall, Philip H./Nau, Kathy/Chandler, Cynthia K. (1980), »A functional analysis of common and bizarre visual mediators«, in: Bulletin of the Psychonomic Society 15/6, S. 375-377, hier: S. 376.
- Abbildung 6: Reventlow, Carl Otto (1869), Mnemotechnischer Commentar zu allen Lehrbüchern der Geographie oder Anweisung, sich die wichtigsten geographischen Zahlen in wenigen Stunden einzuprägen, Frankfurt am Main: F. Boselli, S. 26.
- Abbildung 7: Winckelmann, Johann Justus (1659), Caesareologia cum figuris aeneis [...], Halle: Schwänder, Tafel 1.
- Abbildung 8: Ikei, Yasushi/Ota, Hirofumi/Kayahara, Takuro (2007), »Spatial Electronic Mnemonics: A Virtual Memory Interface«, in: Michael J. Smith/Gavriel Salvendy (Hg.), Human Interface and the Management of Information Interacting in Information Environments. Symposium held as Part of HCI International, Proceedings Part II, Berlin, Heidelberg: Springer, S. 30-37, hier: S. 33.
- Abbildung 9: Bodily, Paul M./Glines, Porter/Biggs, Brandon (2019), »She Offered No Argument: Constrained Probabilistic Modeling for Mnemonic Device Generation«, in: Kazjon Grace/Michael Cook/Dan Ventura u.a. (Hg.), ICCCI 2019, Proceedings of the 19th International Conference on Computational Creativity, North Carolina: ACC, S. 81-89, Fig. 3.
- Abbildung 10: Döbel, Johann H. (1707), Collegium Mnemonicum, Oder: Gantz neu eröffnete Geheimnisse Der Gedächtniß=Kunst / Darinn / Vermöge der in Kupfer gestochenen Gedächtniß=Stube / Der unvergleichliche Vortheil angewiesen wird / Die H. Bibel / Jurisprudenz, Chronologie, Oratorie, &c. Nebst denen Mathema-

tischen und andern Wissenschaften gleichsam spielend in kurzer Zeit dem Gedächtnis zu imprimieren [...], Hamburg: Heyl und Liebezeit, o. Pag.

Abbildung 11: Aretin, Johann C. Freiherr von (1810), *Systematische Anleitung zur Theorie und Praxis der Mnemonik, nebst den Grundlinien zur Geschichte und Kritik dieser Wissenschaft*, Sulzbach: Seidel, S. 412.

Abbildung 12: Gedächtnistheater nach Robert Fludd nach Yates, Frances A. (1994), *Gedächtnis und Erinnern. Mnemonik von Aristoteles bis Shakespeare*, 3. Auflage, Berlin: Akademie Verlag, S. 375.

Abbildung 13: Xu, Han/Ma, Yao/Liu, Haochen u.a. (2019), »Adversarial Attacks and Defenses in Images, Graphs and Text: A Review«, in: arXiv:1909.08072v2 [cs.LG] 9 Oct, o. Pag.

Abbildung 14: Oogies, Doenja/Odom, William/Fung, Pete (2018), »Designing for an other Home: Expanding and Speculating on Different Forms of Domestic Life«, in: DIS '18: Proceedings of the 2018 Conference on Designing Interactive Systems, New York: ACM, S. 313-326, hier: S. 321.

Abbildung 15: Fang, Cathy Mengying/Suzuki, Ryo/Leithinger, Daniel (2023), »VR Haptics at Home: Repurposing Everyday Objects and Environment for Casual and On-Demand VR Haptic Experiences«, in: CHI '23 Extended Abstracts of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, o. Pag.

Abbildung 16: Garzotto, Franca/Gelsomini, Mirko/Gianotti, Mattia u.a. (2019), »Engaging Children with Neurodevelopmental Disorder Through Multisensory Interactive Experiences in a Smart Space«, in: Alessandro Soro/Margot Brereton/Paul Roe (Hg.), *Social Internet of Things*, Cham: Springer, S. 167-184, hier: S. 169.

Abbildung 17: Garzotto, Franca/Gelsomini, Mirko/Gianotti, Mattia u.a. (2019), »Engaging Children with Neurodevelopmental Disorder Through Multisensory Interactive Experiences in a Smart Space«, in: Alessandro Soro/Margot Brereton/Paul Roe (Hg.), *Social Internet of Things*, Cham: Springer, S. 167-184, hier: S. 173.

Abbildung 18: Fassbender, Eric/Heiden, Wolfgang (2006), »The Virtual Memory Palace«, in: *Journal of Computational Information Systems* 2/1, S. 457-464, hier: S. 458.

Abbildung 19: Fassbender, Eric/Heiden, Wolfgang (2006), »The Virtual Memory Palace«, in: *Journal of Computational Information Systems* 2/1, S. 457-464, hier: S. 458.

Abbildung 20: Huttner, Jan-Paul/Pfeiffer, David/Robra-Bissantz, Susanne (2018), »Imaginary Versus Virtual Loci: Evaluating the Memorization Accuracy in a Virtual Memory Palace«, in: *Hawaii International Conference on System Sciences*, S. 274-282, hier: S. 278.

Abbildung 21: Legge, Eric L. G./Madan, Christopher R./Ng, Enoch T. u.a. (2012), »Building a memory palace in minutes: Equivalent memory performance using virtual versus conventional environments with the Method of Loci«, in: *Acta Psychologica* 141/3, S. 380-390, hier: S. 382.

Abbildung 22: Peeters, Anco/Segundo-Ortin, Miguel (2019), »Misplacing memories? An enactive approach to the virtual memory palace«, in: *Consciousness and Cognition* 76, Art. 102834.

Abbildung 23: Betella, Alberto/Bueno, Enrique Martínez/Bernardet, Ulysses (2013), »The effect of guided and free navigation on spatial memory in mixed reality«, in: VRIC '13: Proceedings of the Virtual Reality International Conference: Laval Virtual, New York: ACM, Art. 7

- Abbildung 24: Gerard, Pierre-François/Leymarie, Frederic Fol/Latham, William H. (2021), »The Effect of Spatial Design on User Memory Performance Using the Method of Loci in VR«, in: 7th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN). Eureka, California: IEEE, S. 1-8, Fig. 2.
- Abbildung 25: Ranpariya, Varun K./Huang, William W./Feldman, Steven R. (2022), »Virtual reality memory palace: An innovative dermatology education modality«, in: *Journal of the American Academy of Dermatology* 86/8, S. 1435-1437, hier: S. 1436.
- Abbildung 26: Ikei, Yasushi/Ota, Hirofumi/Kayahara, Takuro (2007), »Spatial Electronic Mnemonics: A Virtual Memory Interface«, in: Michael J. Smith/Gavriel Salvendy (Hg.), *Human Interface and the Management of Information Interacting in Information Environments. Symposium held as Part of HCI International, Proceedings Part II*, Berlin, Heidelberg: Springer, S. 30-37, hier: S. 33.
- Abbildung 27: Böhme, Adolf (1840), *Bilder-Fibel für den vereinigten Sprech-, Zeichen-, Schreib- und Leseunterricht: nach des Kindes erstem Schulbuch von Dr. Vogel in Leipzig*, Berlin: Plahnische Buchhandlung, o. Pag., Nr. 6.
- Abbildung 28: Ikei, Yasushi/Ishigaki, Ken/Ota, Hirofumi u.a. (2016), »Image Mnemonics for Cognitive Mapping of the Museum Exhibits«, in: Sakae Yamamoto (Hg.), *Human Interface and the Management of Information: Applications and Services. 18th International Conference, HCI International 2016, Proceedings Part II*, Cham: Springer, S. 268-277, hier: S. 272.
- Abbildung 29: Kimura, Risa/Nakajima, Tatsuo (2023), »Modeling a Digitally Enhanced RealWorld Inspired by Agential Realism – Exploring Opportunities and Challenges«, in: *Smart Cities* 6, S. 319-338, hier: S. 326.
- Abbildung 30: Stapleton, Christopher B./Davies, Jim (2011), »Imagination: The Third Reality to the Virtuality Continuum«, in: *IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality 2011 Science and Technology*, Basel: IEEE, S. 53-60, hier: S. 53.
- Abbildung 31: Kynast, Katja (2019), »Zimmerbilder unsichtbarer Welten. Eine neue Ökologie mit Haushund, Mensch und Stubenfliege?«, in: Silke Förschler/Christiane Keim/Silvia Schönhagen (Hg.), *Heim/Tier. Tier-Mensch-Beziehungen im Wohnen*, Bielefeld: transcript, S. 35-58, hier: S. 41.
- Abbildung 32: Cheng, Yifei/Yin, Hang/Yan, Yukang u.a. (2022), »Towards Understanding Diminished Reality«, *CHI '22*, April 29-May 5, 2022, New Orleans, LA, USA, Art. 549, Fig. 2.
- Abbildung 33: Varela-Aldás, José/Buele, Jorge/Amariglio, Rebecca u.a. (2022), »The cupboard task: An immersive virtual reality-based system for everyday memory assessment«, in: *International Journal of Human-Computer Studies* 167, Art. 102885.
- Abbildung 34: Willett, Wesley/Aseniero, Bon Adriel/Carpendale, Sheelagh u.a. (2022), »Perception! Immersion! Empowerment! Superpowers as Inspiration for Visualization«, in: *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 28/1.
- Abbildung 35: Willett, Wesley/Aseniero, Bon Adriel/Carpendale, Sheelagh u.a. (2022), »Perception! Immersion! Empowerment! Superpowers as Inspiration for Visualization«, in: *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 28/1.
- Abbildung 36: Chen, Bing-Yu/Cheng, Kai-Yin/Chu, Hao-Hua u.a. (2009), »MemoIcon: Using Everyday Objects as Physical Icons«, in: *SIGGRAPH ASIA Art Gallery & Emerging Technologies*, New York: ACM, S. 78.

- Abbildung 37: Perrault, Simon T./Lecolinet, Eric/Guiard, Yves u.a. (2015), »Physical Loci: Leveraging Spatial, Object and Semantic Memory for Command Selection«, in: CHI '15 Proceedings of the 2015 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, o. Pag., Fig. 5.
- Abbildung 38: Döring, Tanja/Sylvester, Axel/Schmidt, Albrecht (2013), »Ephemeral User Interfaces: Valuing the Aesthetics of Interface Components That Do Not Last«, in: Interactions 20/4, S. 32-37, hier: S. 33.
- Abbildung 39: Schipor, Ovidiu Andrei/Vatavu, Radu-Daniel (2018), »Invisible, Inaudible, and Impalpable: Users' Preferences and Memory Performance for Digital Content in Thin Air«, in: IEEE Pervasive Computing 17/4, S. 76-85, hier: S. 77.
- Abbildung 40: Schipor, Ovidiu Andrei/Vatavu, Radu-Daniel (2018), »Invisible, Inaudible, and Impalpable: Users' Preferences and Memory Performance for Digital Content in Thin Air«, in: IEEE Pervasive Computing 17/4, S. 76-85, hier: S. 78.
- Abbildung 41: Schipor, Ovidiu Andrei/Vatavu, Radu-Daniel (2018), »Invisible, Inaudible, and Impalpable: Users' Preferences and Memory Performance for Digital Content in Thin Air«, in: IEEE Pervasive Computing 17/4, S. 76-85, hier: S. 80.
- Abbildung 42: Tao, Ming/Bao, Bing-Kun/Tang, Hao u.a. (2023), »GALIP: Generative Adversarial CLIPs for Text-to-Image Synthesis«, arXiv:2301.12959v1 [cs.CV] 30 Jan.
- Abbildung 43: Yin, Hongxu/Molchanov, Pavlo/Alvarez, Jose M. u.a. (2020), »Dreaming to Distill: Data-Free Knowledge Transfer via DeepInversion«, arXiv:1912.08795v2 [cs.LG] 16 Jun, S. 1-16, hier: S. 14.
- Abbildung 44: Boring, Edwin G. (1930), »A new ambiguous figure«, in: American Journal of Psychology, 42/3, S. 444-445, hier: S. 444.
- Abbildung 45: R'lyeh Imaging / CC-BY 2. <https://www.welt.de/kultur/article144267349/So-sieht-es-aus-wenn-Computer-traeumen.html> (letzter Zugriff: 30.10.22)
- Abbildung 46: Greco, Antonino/Gallitto, Giuseppe/D'Alessandro, Marco u.a. (2021), »Increased Entropic Brain Dynamics during DeepDream-Induced Altered Perceptual Phenomenology«, in: Entropy 23/7, Art. 839.
- Abbildung 47: Jastrow, Joseph (1899), »The Mind's Eye«, Popular Science Monthly, 54, o. Pag, Fig. 20.
- Abbildung 48: Evtimov, Ivan/Eykholt, Kevin/Fernandes, Earlene u.a. (2018), »Robust physical-world attacks on deep learning models«, arXiv:1707.08945v5 [cs.CR] 10 Apr.
- Abbildung 49: Suzuki, Keisuke/Roseboom, Warrick/Schwartzman, David J. u.a. (2018), »Hallucination Machine: Simulating Altered Perceptual Phenomenology with a Deep-Dream Virtual Reality platform«, in: ALIFE 2018: Proceedings of the 2018 Conference on Artificial Life, Tokio: IEEE, o. Pag., Fig. 1.
- Abbildung 50: Banks, Jasmine/Tichon, Jennifer/Ericksson, Geoffery u.a. (2003), »A Virtual Environment to Simulate the Experience of Psychosis«, in: Digital Image Computing, Techniques and Applications (DICTA), 2003, o. Pag., Fig. 4.
- Abbildung 51: Bueno, Celis/Claudio Schultz Abarca/María Jesús (2021), »Memo Akten's Learning to See: from machine vision to the machinic unconscious«, in: AI & Society 36, S. 1177-1187, hier: S. 1180.
- Abbildung 52: Kitson, Alexandra/DiPaola, Steve/Riecke, Bernhard E. (2019), »Lucid Loop: A Virtual Deep Learning Biofeedback System for Lucid Dreaming Practices«, in: CHI '19 Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. LBW1322.

Abbildung 53: Kitson, Alexandra/DiPaola, Steve/Riecke, Bernhard E. (2019), »Lucid Loop: A Virtual Deep Learning Biofeedback System for Lucid Dreaming Practice«, in: CHI '19 Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. LBW1322.

Abbildung 54: Roberts, Jasmine/Banburski-Fahey, Andrzej/Lanier, Jaron (2022), »Steps towards prompt-based creation of virtual worlds«, CoRR abs/2211.05875.

Abbildung 55: Ge, Yunhao/Xu, Jiashu/Zhao, Brian Nlong u.a. (2022), »DALL-E for Detection: Language-driven Context Image Synthesis for Object Detection«, arXiv:2206.09592, Fig. 3.

Abbildung 56: Choi, Suk Kyoung/DiPaola, Steve/Töyrylä, Hannu (2021), »Artistic Style Meets Artificial Intelligence«, in: Journal of Perceptual Imaging 4/2, Art. 20501.

