Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Bildzitat: Cameron et al., Seeking Numinous Experiences, 2003, S. 62 41
Abbildung 2: Bild aus der Dauerausstellung des alten DIZ an der Wiek (1993–2011). 106
Abbildung 3: Konzeptuelles Modell: Ineinandergreifen von Immersion, Präsenz und Atmosphäre in einer interaktiven VR-Umgebung 158
Abbildung 4: Bild der »Box« 166
Abbildung 5: Die Installation in der Wiener Holocaust Library. 169
Abbildung 6: Screenshot der AR-App 171
Abbildung 7: Screenshot Projektentwicklung 188
Abbildung 8: Der Bericht Segers und Zimmer 16/die BlackBox 189
Abbildung 9: Das Volucap Studio 195
Abbildung 10: Die dritte Episode aus *Ernst Grube* 198
Abbildung 11: Die Anwendung in der Ausstellung 199
Abbildung 12: Concept Art Gesprächsverlauf 219
Abbildung 13: Episode 1 220
Abbildung 14: Concept Art Episode 1. 221
Abbildung 15: Episode 5 222
Abbildung 16: Concept Art Episode 5 223
Abbildung 17: Historische Einführung anhand des Lageplans 226
Abbildung 18: SA-Leute vor dem Eingang des KZ Oranienburg 228
Abbildung 19: Der veränderte Eingang in BlackBox 228
Abbildung 20: Concept Art: Verknüpfte Fragmente 229
Abbildung 21: Die BlackBox nimmt an Masse zu 230
Abbildung 22: Concept Art: Kreisförmige Bewegungen um Zimmer 16 232
Abbildung 23: Die *BlackBox* als Fluchtpunkt 233
Abbildung 24: Rekonstruktion von Stockbetten 233
Abbildung 25: Die BlackBox als konkretisierte Metapher 235
Abbildung 26: Episode 5 239
Abbildung 27: »Der Verwaltungshof der Kleinen Festung« 239
Abbildung 28: Wiederholung der Abb. 3, Konzeptuelles Modell: Ineinandergreifen von Immersion, Präsenz und Atmosphäre in einer interaktiven VR-Umgebung .. 334

https://doi.org/10.14361/9783839403907-012 https://www.inlibra.com/de/page/agb - Open Access - (cc) BY-SA