

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 <i>Ernst Grube</i>	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 <i>BlackBox</i> 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