

- zwei Perspektiven (Opfer/Täter)
- leere
- Lärm, Geräusche (= Umgebung)
- Bewusstsein schaffen

- Atmosphäre
- Geräusche (Straßenlärm, ...)
- klimatische Bedingungen

INNENHOF

- ethische Dim.
- Immersion
- keine zu starke Emotional. schaffen

- Möglichkeit "Dinge" animiert hinzuzufügen
- Entfernen (Garagen, Notausg.)
- Optische Bearb.
↳ Gedenkort / Tatort
- Weg dorthin
- "Ausweglos"

Was zeichnet den Raum aus?

- Inschriften
- beherrschendes Gebot (lang, leer, kalt)
- Originalität
- Opfer- und Täterrolle
- Gegen historische Begegnungen beschreiben und darstellen

Was ist der Mehrwert des Analoges?

- Wahrnehmung / Gefühl für die Räumlichkeiten
- Alle Intotabeln lesbar
- Orientierung für den Raum (Raumgröße)

Zellentrakt

Was muss beachtet werden?

- Inschriften in den historischen Kontext setzen
- Geschichte muss erhalten bleiben und darf nicht verfälscht werden
- Perspektivwechsel zwischen Gekängenen und Mächtig
- Gefühlslage der Mächtigten während der Haft

Wie kann das ins Digitale übertragen, durch das Digitale erweitert werden?

- Wandinschriften rekonstruieren (Ziischichten)
- Intotabeln digitalisieren
-

Was zeichnet den Raum aus?

- Ausstellungsstücke
- Doppelzelle (Trennwand fehlt)
- Inschriften
- Atmosphäre (Enge/rudimentär)
- Glastrennwand

Was ist der Mehrwert

- Haptik / Atmosphäre
- Originalität Inschriften
- Unterstützung durch Personal
- Kontext mit der Umgebung (Orientierung der Räume)

z.B.

Sind zwei Räume

Doppelzelle

Wie ins digital erweitern?

Was muss beachtet werden?

- kein Entertainment
- nüchterne / sachliche Darstellung
- kein Konstruktivismus

~~keine~~
- keine künstliche Atmosphäre erschaffen (Audio begrenzt)

- VR für Homeanwendung
- AR für örtliche Anwendung
- Inschriften durch drüber schwenken / anklicken hervorheben
- Durch AR-Raum authentischer gestalten (keine Texttafeln)
- Durch VR/AR Trennwand rekonstruieren

Was zeichnet den Raum aus?

- * es sind zwei Räume
- * dass der Waschraum offen ist & dass er komplett leer ist (^{außer} Infotafel)
- * Zugang durch Metallstangen begrenzt
- * Anschlüsse sind noch vorhanden & man erkennt wo das Klo war
- * **anderer Raum**: Infotafel, Besucherbuch, Buch mit Übersetzungen der Inschriften & Fahnen (Schleifen von Kränzen zum Gedenken der Opfer)

Was ist der Mehrwert des Analoges?

- * du kannst dir die Bücher genauer angucken (Reinschreiben wäre gar nicht möglich)
- * Wahrnehmung von der Größe/Enge des Raumes
- * Fahnen^(Schleifen)-Gedenkbuch = Gedenkort
- * Übermittelt Emotionalität → Stimmung durch betreten der Räume

Fahnen- & Waschraum

Was muss beachtet werden? (z.B. ethische Dimension, ...)

- * nicht die Häftlinge selber darstellen
- * dezente / authentische Rekonstruktionen (nicht Spielfilmartig)

Wie kann das ins Digitale übertragen, durch das Digitale erweitert werden?

- * Möglichkeit, den Waschraum zu rekonstruieren (Waschrinne, Toilette)
- * Wörter waren im Waschraum → könnte man mit arbeiten
- * Infotafeln vertonen / Rekonstruktionen beschriften

Was zeichnet den Raum aus?

- Kargheit
- emotionale Vertiefung
- ein Fenster

Was muss beachtet werden?

- authentisch
- Zusammenhang WW2 nicht verlieren
(Zeitzeugen / Opfer)
→ Fenster als Symbol
- Respekt

Gedenkraum

Mehrwert des Analogem

- emotionale Berührung / Verbind.
- zur Ruhe kommen
- Sinneseindrücke (Fühlen / Riechen...)
- Verarbeitung der vorherigen Eindrücke

Digitale Übertragung / Erweiterung

- Video + Audio
- Bilder
- Text
- zwei Räume / Perspektiven