

Mögliche Fragestellungen für eine wissenschaftliche Arbeit:

1. Einordnung des Begriffs 'Medienfassade '
2. Die geschichtliche Entwicklung der Medienfassade
3. Kategorisierung von Medienfassaden nach Grad der Integration: Vom aufgesetzten Display über die Bespielung von partiellen Fassadenflächen bis hin zur vollständig in die Architektur integrierte Medienfassade.
4. Recherche über temporäre und permanente Installationen von Medienfassaden
5. Darstellung der Eigenschaften autoaktiver, reaktiver und interaktiver Bespielung: Unabhängig von der verwendeten Technik und der zeitlichen Komponente, lassen sich Medienfassaden in Bezug auf ihren Inhalt differenzieren.
6. Wahrnehmung von Medien im Stadtraum und die Erzeugung von Aufmerksamkeit: Es lassen sich unterschiedliche Wahrnehmungsgruppen im Stadtraum bestimmen, da diese sowohl bei Betrachtung und letztendlicher Nutzung einer Medienfassade maßgeblich sind. Obwohl es sich im öffentlichen Raum um eine zunächst zufällige Masse an Personen handelt, so lassen sich doch Gruppen herausarbeiten, die sich in Bezug auf ihre Wahrnehmung und Interaktionsbereitschaft unterscheiden.
7. Die Besonderheiten der Medienfassade als potentiell Interaktionsobjekt: Medienfassaden weisen im Vergleich zu anderen Medienformen andere Charakteristika auf, die auch bei der Implementierung einer interaktiven Bespielung berücksichtigt werden sollten, um die Konsequenzen für die Gestaltung von interaktiven Inhalten abzuschätzen.
8. Interactive Architecture: Das Themenfeld der sogenannten 'Interaktiven Architektur' bezieht sich auf mehr als nur die Fassade und betrachtet alle möglichen Interaktionsformen mit Architektur. Dazu gehört – je nach Definition- auch textiles Material. Es soll nach Erkenntnissen in dieser jungen Disziplin gesucht werden, die auch für den Stadtraum gelten könnten.
9. Medienkunst: Es ist eine Suche im Feld der Medienkunst nach Interaktionsprinzipien im städtischen Raum. Dies geschieht zum einen, weil sich die Kunst an sich schon über einen verhältnismäßig langen Zeitraum mit Medien im städtischen Raum auseinandersetzt. Zum anderen wird, je nach Art der Bespielung, auch die Medienfassade im Bereich der Medienkunst eingeordnet. Das Feld soll betrachtet werden und gezielt nach spielerischen Interaktionsformen gesucht werden.
10. Technologie auf der Straße: Verknüpfung von virtuellem Raum und Stadtraum: Technologie wandert zunehmend auf die Straße: Die Nutzung der Smartphones nimmt mit großen Schritten zu. Damit sind Personen teils mobil mit dem Internet als eine Form des virtuellen Raums verknüpft. Die Technisierung in Form von mobilen Devices ist im Hinblick auf die Schnittstelle zwischen Mensch und Medienfassade zu untersuchen.

Literaturliste:

Beiträge:

Fleischmann, Monika; Strauss, Wolfgang (2008): Interactivity as Media Reflection between Art and Science. In: Christa Sommerer, Lakhmi Jain und Laurent Mignonneau (Hg.): The Art and Science of Interface and Interaction Design, Bd. 141 (Studies in Computational Intelligence): Springer Berlin / Heidelberg, S. 75–92

Mynatt, Elizabeth; Schoner, Don; Fitzpatrick, Geraldine; Hudson, Scott; Edwards, Keith; Rodden, Tom et al. (2010. --): Designing urban media façades. In: Elizabeth Mynatt und Don Schoner (Hg.): CHI 2010 : We are CHI. Conference proceedings, April 12-15, 2010, Atlanta, GA, USA. New York, N.Y.: ACM, S. 2277 ISBN: 1605589292.

Sauter, Joachim (2004): Das vierte Format: Die Fassade als mediale Haut der Architektur. In: Monika Fleischmann und Ulrike Reinhard (Hg.): Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: Whois, S. 116–121 ISBN: 3934013384.

Tan, Desney; Amershi, Saleema; Begole, Bo; Kellogg, Wendy A.; Tungare, Manas; Bernhaupt, Regina et al. (2011): Games and HCI. In: Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems - CHI EA '11: ACM Press, S. 351.

Tan, Desney; Amershi, Saleema; Begole, Bo; Kellogg, Wendy A.; Tungare, Manas; Boring, Sebastian et al. (2011): Multi-user interaction on media facades through live video on mobile devices. In: Proceedings of the 2011 annual conference on Human factors in computing systems - CHI '11: ACM Press, S. 2721.

AMC Press Beiträge sind kostenpflichtig. Sie können sich aber ggf. Auch 1. An Bernd Eberhardt wenden, er hat das AMC Abo und müsste die online Versionen beziehen können oder wenn es wirklich notwendig wird, dann kann ich das wohl auch besorgen.

Buch (Monographie)

Archithese 04.2010 (2010): Szenografie. Sulgen/Zürich: Niggli, ISBN: 3721207572 (Archithese, 04.2010)

(3 brauchbare Artikel zur Geschichte und Herkunft der Szenografie)

Berthold, Manfred (2010): Architektur kostet Raum. Architektonisches Entwerfen bei Ressourcenknappheit. Wien ;, New York: Springer, ISBN: 3709102251.

Kommentar: Bedingt brauchbar, da zu ausführlich und abschweifend. Jedoch für Grundlegendes zum öffentlichen Raum evtl ganz hilfreich...

Interactive design environments. Chichester: Wiley-Acad, ISBN: 9780470319116 (Profile, 188).

Christ, Wolfgang (2009): Access for all. Approaches to the built environment. Basel, [Switzerland] ;, Boston: Birkhäuser, ISBN: 9783034600804.

Kommentar: Behandelt die Thematik der Zugänglichkeit im öffentlichen Raum und von Gebäuden. Speziell im stadtplanerischen und konzeptionellen Kontext. Allerdings: Kapitel "Megamobilisanz" behandelt den Stellenwert der Technologie für das Individuum in der urbanen Welt.

Dinkla, Söke (2004): Am Rande des Lichts, inmitten des Lichts. Lichtkunst und Lichtprojekte im öffentlichen Raum Nordrhein-Westfalens ; ein Lichtatlas. Köln: Wienand, ISBN: 9783879098538.

Kommentar: Projektdokumentation von Ausstellung zur Lichtkunst in NRW. Theoretisch evtl 1-2 wertvolle Punkte. Nutzbar für Beispiele von Medienfassaden / Gebilden in Deutschland (Posttower...).

Dorau, Rainer (2011): Emotionales Interaktionsdesign. Gesten und Mimik interaktiver Systeme. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg, ISBN: 3642031013.

Kommentar: recht aktuelles Werk über die Gestaltung von Interfaces. Bietet einen sehr schönen Überblick über die verschiedenen Eingabe-Schnittstellen. Dabei aber eher Ratgeber als Theorie. Allerdings trotzdem einige Abbildungen und Thesen für den Interface-Teil der Arbeit brauchbar. Liegt als E-Book vor.

Eidner, Franziska; Heinich, Nadin (2009): Sensing space. Technologien für Architekturen der Zukunft = future architecture by technology. Berlin: Jovis, ISBN: 9783939633952.

Kommentar: spannendes Werk. Teils kurze Texte. Speziell aber alternativeres Gedankengut, dass zum einen in Kapitel 4, zum anderen zur Definition von Medienfassaden brauchbar ist. Beschäftigt sich nicht im

speziellen mit Medienfassaden, sondern mit Architekturen jeglicher Art. Dennoch 1-2 Aufsätze sehr gewinnbringend.

Eidner, Franziska; Heinich, Nadin; Jerchau, Nadine (2007): Überfunktion. Zur Konstruktion von Wirklichkeit(en) in der Architektur ; [Ausstellung 15. November 2007 - 18. Januar 2008, Aedes am Pfefferberg]. [Berlin]: Aedes am Pfefferberg, ISBN: 3937093850.

Kommentar: spannendes Werk. Teils kurze Texte. Speziell aber alternativeres Gedankengut gut zur Definition von Medienfassaden. Beschäftigt sich nicht im speziellen mit Medienfassaden, sondern mit Architekturen jeglicher Art. Dennoch 1-2 Aufsätze absolut interessant--> Interview Edler-Brüder von realities::united! Unbedingt zitieren!

Fox, Michael; Kemp, Miles (2009): Interactive architecture. 1st. New York: Princeton Architectural Press, ISBN: 1568988362.

Kommentar: Buch mit vielen Bildern - jedoch auf den zweiten Blick viel Theorie und Definition. Umfassende Betrachtung von interaktiven Architekturen jeglicher Art. Medienfassaden nur minimaler Teilbereich. Viel Material zu Interfaces und Mensch-Architektur-Kommunikation. Gutes Literaturverzeichnis mit viel weiterführender Literatur.

Gaebe, Wolf (2004): Urbane Räume. 1. Aufl. Stuttgart: Ulmer, ISBN: 9783800127603.

Kommentar: sehr Umfassend. Zum Reinlesen, um Verständnis von urbanem Raum zu bekommen, jedoch durchaus brauchbar.

Godlewski, Rafal (2009): Human Architecture Interface, ISBN:.

Kommentar: Thesis. Abstract klingt sehr vielversprechend.

Haeusler, Matthias Hank (2009): Media facades. History, technology, content. Ludwigsburg, Württ: av edition, ISBN: 9783899861075.

Kommentar: Erstes vollständiges Standardwerk zu Medienfassaden. Sehr brauchbar und umfangreich. Zum einen viel Theorie und Klassifizierung, zum anderen schöne Projektsammlung.

Haeusler, Matthias Hank (2010): Chromatophoric architecture. Designing for 3D media façades. Berlin: Jovis, ISBN: 9783939633969 [a]

Kommentar: lehnt sich in der Theorie an das 'media facades' Buch vom selben Autor an. Viele Dinge wiederholen sich im Inhalt. Jedoch, da Publikation der Doktor-Arbeit, einige wenige neue Erkenntnisse. Speziell jedoch ein neuer Ansatz für eine 3dimensionale Medienfassade.

Höhl, Wolfgang (2000): Medienstädte. Stadtplanung und Kommunikationstheorie. Deutsche Erstausg. Wien: Passagen Verlag, ISBN: 3-85165-418-8.

Kommentar: interessant, jedoch eher zum reinschnuppern, da einerseits älter, zweitens abschweifend vom Thema.

Hovestadt, Ludger (2010): Jenseits des Rasters - Architektur und Informationstechnologie. Anwendungen einer digitalen Architektonik = Beyond the Grid - Architecture and Information Technology. Unter Mitarbeit von Tim Danaher. Basel: Birkhäuser, ISBN: 9783034600965.

*Kommentar: Interessantes Werk. Eher am digitalen Entwerfen von Architektur orientiert, als am digitalen Bespielen.
3/4 nicht im Kontext brauchbar. Jedoch ab Text VII "Als die Dinge laufen lernten" einige interessante Gesichtspunkte.*

Huizinga, Johan; Flitner, Andreas; Nachod, H. (2004): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 19. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohr Taschenbuch-Verl., ISBN: 3499554356.

Kommentar: Viel zitiertes und elementares Standardwerk zur Spieltheorie. Auch wenn zu tiefgehend, zumindest zum Querlesen ein MUSS, da Autor den Begriff geprägt hat.

Jöckel, Sven: Spielend erfolgreich. 1. Aufl. Wiesbaden, Ilmenau: VS Verl. für Sozialwiss, ISBN: 9783531163581 [Medien, Märkte, Management]

Kommentar: Betrachtet Spiel und den Markt aus ökonomischer Sicht. Um das zu rechtfertigen, erfolgt jedoch eine schön zusammengefasste, kompakte Einführung zum Spielbegriff im Sinne des Computerspiels... Gleichzeitig wird auch die zentrale Herkunft des Begriffs geklärt. in Teilen brauchbar.

Keller, Max; Weiß, Johannes (2010): Faszination Licht. Licht auf der Bühne. 4., überarb., aktualisierte und erw. München: Prestel, ISBN: 9783791343723.

Kommentar: Grundlagenbuch Licht für Bühne. Schöne Aufsätze über die Entstehung und den Einsatz von Licht, Farbpsychologie kompakt tabellarisch aufgeführt.

Koster, Raph (2005): A theory of fun for game design. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press, ISBN: 1932111972.

Kommentar: kein Fachbuch. Ein illustriertes Buch von einem erfahrenen Gamedesigner, der auf lockere Art Tipps etc. für interaktive Spielanwendung gibt. Ein Buch, das einen etwas anderen Einstieg bietet und andere Denkweisen offenbart.

Kreutzer, Dietmar (1995): Werbung im Stadtraum. Berlin: Verlag für Bauwesen, ISBN: 9783345005879.

Kommentar: teilweise in Verbindung mit Medienfassaden zitiert. Daher wahrscheinlich für die Medienwahrnehmung iund/oder auch für geschichtlichen Überblick/Klassifizierung brauchbar.

Kronenburg, Robert (2007): Flexible. Architecture that responds to change. London: Laurence King, ISBN: 9781856694612.

Kommentar: Überwiegend Bilderbuch. Jedoch recht frühe Publikation über flexible Architekturen. Wider Erwarten wenig zu Medienfassaden. Jedoch 2-3 interessante Beispiele aufgeführt.

Kronhagel, Christoph (2010): Mediatektur. Die Gestaltung medial erweiterter Räume. Wien: Springer, ISBN: 9783709103029.

Kommentar: Umfangreiches, aktuelles Werk mit hohem Praxisbezug. Vielseitig, jedoch hat Autor klaren Bezug zur Wirtschaft. Allerdings ist dieser Teil und auch Projektbeschreibungen im Literaturverzeichnis recht unterbesetzt. Buch auf jeden Fall aus diesem Grund brauchbar.

Kröniger, Birgit (2007): Der Freiraum als Bühne. Zur Transformation von Orten durch Events und Inszenierungen. München: Meidenbauer, ISBN: 978-3899750935.

Kommentar: Gerade in Bezug auf Raumverständnis, Inszenierung und Übertragung von Prinzipien aus der Bühnenwelt ist das Buch nützlich, um die Transformation auf öffentlichen Raum zu schaffen.

Lowther, Clare; Schultz, Sarah (2008): Bright. Architectural illumination and light installations. 1. Aufl. Berlin, Amsterdam: Die Gestalten Verl; Frame Publ, ISBN: 9783899553017.

Kommentar: schönes Projektbuch. Mehr jedoch nicht. Höchstens zur Dokumentation von Projekten.

Maas, Winy (2007): Spacefighter. The evolutionary city (game:). Barcelona [u.a.]: ACTAR, ISBN: 9788496540736.

Kommentar: Ansatz: virtuelle Stadtentwicklung und -bau als Spiel. Dokumentation eines Forschungsprojekts. Wertvoll in Gametheorie in Kombination mit urbanem Raum.

Manovich, Lev (2010): The language of new media. [Nachdr.]. Cambridge, Mass: MIT Press, ISBN: 9780262632553 (Leonardo)

Kommentar: oft zitiertes Standardwerk und Autor. Zum zusammenhängenden Verständnis nützlich.

McGonigal, Jane (2011): Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world. London: Jonathan Cape, ISBN: 0224089250.

Kommentar: Sehr aktuelles Buch mit Ansätzen zur Spieltheorie. Oftmals als fachlich gut empfohlen.

Michelis, Daniel (2009): Interaktive Grossbildschirme im öffentlichen Raum. Nutzungsmotive und Gestaltungsregeln. Wiesbaden: Gabler, ISBN: 9783834915740.

Kommentar: Dissertation zum Thema. Viele relevante Passagen. Handelt intrinsische Motivation stark ab, gibt jedoch einen Grundüberblick über Motivationsfaktoren im öffentlichen Raum. Eine der wenigen umfangreichen praxiserprobten Studien im Bereich.

Mignonneau, Laurent; Sommerer, Christa; Stocker, Gerfried (2009): Christa Sommerer - Laurent Mignonneau. Interactive art research. Wien [u.a.]: Springer, ISBN: 9783211990155.

Müller, Ralf (2006): Ag4 - media facades. Köln: Daab, ISBN: 9783937718972.

Kommentar: Projektbuch von ausführendem Planungsbüro und Hersteller. Deswegen wissenschaftlich wenig von Relevanz. Jedoch in 2 Punkten wertvoll: recht frühe Klassifizierung von Inhalten und Bespielungsformen, zudem Beschreibung der Grundgedanken zu eine der ersten, LED-basierten, permanenten Medienfassaden (erste in Deutschland)...

Oosterhuis, Kas (2010): Hyperbody. Santa Monica: Ram Publications, ISBN: 9789490322090.

Kommentar: Buch erscheint erst im Herbst (Verlagsmeldung). Definitiv noch nicht im Umlauf. Angekündigter Inhalt klingt jedoch zunächst wertvoll.

Picon, Antoine (2010): Digital culture in architecture. An introduction for the design professions. Boston, MA: Birkhaeuser, ISBN: 9783034602594.

Kommentar: bedingt brauchbar: 'people, computers and architecture' behandelt 'architecture as an interface'.

Prestinzenza Puglisi, Luigi (1999): Hyper architecture. Spaces in the electronic age. Basel ;, Boston ;, Berlin: Birkhäuser, ISBN: 978-0817660932.

Kommentar: recht altes Werk (1999), jedoch oft zitiert. Einige kurze Kapitel durchaus ernst zu nehmend, da frühes Verständnis von vernetzter Architektur.

Reeves, Stuart T. (2011): Designing interfaces in public settings. Understanding the role of the spectator in human-computer interaction. London: Springer, ISBN: 978-0-85729-264-3.

Kommentar: sehr aktuelles Buch über den Designprozess von Interfaces in öffentlichen Räumen. Bezieht sich mehr auf in sich abgeschlossene öffentliche Räume. Allerdings Herangehensweisen anhand von Studien an Beispielaufbauten. Äußerst wertvoller Theorieteil über Transformation in den öffentlichen Raum, Technologiezusammenhänge, etc...

Saffer, Dan (2009): Designing gestural interfaces. 1. Aufl. Beijing ;, Sebastopol: O'Reilly, ISBN: 9780596518394.

Kommentar: bekannter Autor im Bereich Interfacedesign. Angenehm geschrieben. weniger wissenschaftlich, dafür aber recht viele grundlegende Dinge, mit Abbildungen und sehr ausführlicher Auflistung der verschiedenen Gesten.

Schenk, Joachim; Rigoll, Gerhard (2010): Mensch-Maschine-Kommunikation. Grundlagen von sprach- und bildbasierten Benutzerschnittstellen. Berlin ;, Heidelberg: Springer, ISBN: 3642054579.

Kommentar: nicht näher betrachtet. Inhaltsverzeichnis klingt aber gerade für Grundlagen brauchbar.

Schittich, Christian (2006): Gebäudehüllen. 2., erw. München: Ed. Detail - Inst. für internat. Architektur-Dokumentation, ISBN: 978-3764376338.

Kommentar: Buch für Definition des Fassadenbegriffs brauchbar. Es muss speziell bei der Fassade eine Definiton auch im Sinne der Architektur berücksichtigt werden. Alternative zum Buch: Fassadenatlas.

Stapelkamp, Torsten (2010): Interaction- und Interfacedesign. Web-, Game-, Produkt- und Servicedesign Usability und Interface als Corporate Identity. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg, ISBN: 9783642020742 (X.media.press)

Kommentar: eher Ratgeber, trotzdem ganz nett, da diverse Regeln für erfolgreiches Interfacedesign aufgestellt werden.

Venturi, Robert; Scott Brown, Denise; Izenour, Steven (1977): Learning from Las Vegas: the forgotten symbolism of architectural form. [22nd print.]. Cambridge (Mass.): The MIT Press, ISBN: 978-0262720069.

Kommentar: Standart-Werk für die inszenierte Architektur mit Licht. Wird in vielen Texten zur Medienfassade zitiert. Brauchbar für die Geschichte/Entstehung von Medienfassaden.

Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher (2011): Gamification by design. Implementing game mechanics in web and mobile apps. 1st. Sebastopol, Calif: O'Reilly Media, ISBN: 1449397670.

Buch (Sammelwerk)

Ackermann, Marion (Hg.) (2006): Leuchtende Bauten Architektur der Nacht. [... anlässlich der Ausstellung ... Leuchtende Bauten: Architektur der Nacht ... Kunstmuseum Stuttgart 9. Juni bis 1. Oktober 2006; NAI Netherlands Architecture Institute Rotterdam 27. Januar bis 6. Mai 2007]Hrsg.: Marion Ackermann ... Texte von Marion Ackermann ... Ostfildern, Stuttgart: Hatje Cantz; Kunstmuseum, ISBN: 978-3-7757-1757-1.

Kommentar: evtl für geschichtlichen Teil über Medienfassaden brauchbar, da viele Projekte und Bilder.....

Barthelmess, Christian (Hg.) (2011): Scenography. Making spaces talk ; projects 2002 - 2010 = Szenografie : narrative Räume. Atelier Brückner. Ludwigsburg: avedition, ISBN: 9783899861365.

Kommentar: Obwohl Werksschau von Atelier Brückner: Nicht uninteressante Definitionen und Gedanken zur Szenografie. Expopavillion 2011 brauchbar als Beispiel (recht genaue Beschreibung und Fotos).

Borries, Friedrich von; Walz, Steffen P; Böttger, Matthias (Hg.) (2007): Space Time Play. Computer games architecture and urbanism: the next level. Basel [u.a]: Birkhäuser, ISBN: 3-7643-8414-X.

Kommentar: Zwar viele Bilder und Projektbeispiele, jedoch trotzdem einige wertvolle, kurze Theorietexte mit Thesen und weiterführender Literatur zur Schnittstelle Architektur und Spiel in der Wirklichkeit und im virtuellen Raum.

Eckardt, Frank (Hg.) (2008): Media and urban space. Understanding, investigating and approaching mediacity. Berlin: Frank & Timme, ISBN: 978-3-86596-142-6.

Eckardt, Frank (Hg.) (2008): Mediacity. Situations, practices and encounters. Berlin: Frank & Timme, ISBN: 978-3-86596-182-2.

Fleischmann, Monika; Reinhard, Ulrike (Hg.) (2004): Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: Whois, ISBN: 3934013384.

Kommentar: Beinhaltet Essay von Sauter: "Die mediale Haut der Architektur". Artikel auch im Internet zu beziehen.

Gross, Tom (Hg.) (2009): Human computer interaction - INTERACT 2009. 12th IFIP TC 13 international conference, Uppsala, Sweden, August 24-28, 2009 : proceedings. Berlin: Springer, ISBN: 3642036554.

Günzel, Stephan (Hg.) (2010): Raum. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: Metzler, ISBN: 978-3-476-02302-5.

Kommentar: Artikel im Buch betrachten Raum aus verschiedensten Perspektiven. Dabei wird zwar in die Tiefe gegangen, jedoch liegt der Fokus auf den unterschiedlichsten Raumansätzen. Alle relevanten Vertiefungsrichtungen werden behandelt. Das Literaturverzeichnis ist nebenbei recht umfangreich. In Düsseldorf nur als Präsenzexemplar in der FH D, vllt ULB.

Hagebölling, Heide (Hg.) (2004): Interactive dramaturgies. New approaches in multimedia content and design. Berlin, Heidelberg, New York: Springer, ISBN: 3-540-44206-5.

Kommentar: Umfangreich, ein eigener Buchteil über Interaktivität und Spiele.

Mcquire, Scott; Martin, Meredith; Niederer, Sabine (Hg.) (2009): Urban screens reader. Amsterdam: Institute of Network Cultures, ISBN: 978-90-78146-10-0.

Moussavi, Farshid (Hg.) (2008): Die Funktion des Ornaments. Barcelona, New York, NY: ACTAR, ISBN: 978-84-96954-32-8.

Kommentar: Architekturtheorie. Viele Skizzen und analysierte Projekte. Architekturtheorie schweift sehr vom Thema ab. Allerdings schöne ca 10 seitige Einführung über das Ornament und dessen Aufbau. Im Bezug auf

Medienfassaden durchaus einmal einlesen, da Medienfassaden manchmal auch als moderne Form des Ornaments bezeichnet werden.

Mynatt, Elizabeth; Schoner, Don (Hg.) (2010. --): CHI 2010 : We are CHI . Conference proceedings, April 12-15, 2010, Atlanta, GA, USA. New York, N.Y: ACM, ISBN: 1605589292.

Sommerer, Christa; Jain, Lakhmi; Mignonneau, Laurent (Hg.) (2008): The Art and Science of Interface and Interaction Design: Springer Berlin / Heidelberg, ISBN:.

Kommentar: Umfassendes Werk mit wissenschaftlichen Aufsätzen zur Thematik Interfacedesign. Beschränkt sich nicht nur auf herkömmliche Formen, sondern beinhaltet auch Medienfassade, tangible Interfaces etc..

Sommerer, Christa; Mignonneau, Laurent (Hg.) (2008): Interface cultures. Artistic aspects of interaction. Bielefeld: Transcript-Verl, ISBN: 978-3-89942-884-1.

Kommentar: Sammelwerk.

Sutter, Tilmann (Hg.) (2010): Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen. 1. Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss, ISBN: 978-3-531-15642-2.

Kommentar: Eher Begleitlektüre zum Verständnis. Evtl. aber auch als Erklärung für die Medienfassade als Medium nützlich...

Wurm, Fabian (Hg.) (2009): Signaturen der Nacht. Die Welt der Lichtwerbung. Ludwigsburg: aved, ISBN: 978-3-89986-120-4.

Kommentar: Behandelt auch Medienfassaden. Interviews und begleitende Texte, großer Anteil an Projektbeschreibungen, aber auch geschichtliche Abhandlung. Diese hilft beim Verstehen der Entwicklungen. Herausgegeben von Lobby-Verband.- Positionen nicht ausgewogen, allerdings zur Gegenüberstellung gerade deshalb teils geeignet.

Internetdokument

Kunsthaut-Konsole - atmedia.at. Online verfügbar unter <http://atmedia.mindtake.com/news/menschen-maerkte-marken/Kunsthaut-Konsole/31-07-2009/6363/>, zuletzt geprüft am 02.09.2011.

Arns, Inke (2007): Interaktion, Partizipation, Vernetzung Kunst und Telekommunikation. Medien Kunst Netz. Online verfügbar unter http://www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/kommunikation/1/.

Dalsgaard, Peter (2009): Media Façades beyond interaction. Online verfügbar unter <http://www.peterdalsgaard.com/documents/publications/fritsch%20-%20media%20facades%20beyond%20interaction.pdf>

Kommentar: Kompaktes Paper, das 2 realisierte Beispiele einer interaktiven Medienfassade in Dänemark dokumentiert. Brauchbare Thesen und Einordnung, da es auch um spielerische Interaktion geht. Jedoch recht knapp gehalten. Weiterführende Literatur sollte jedoch verfolgt werden.

Dalsgaard, Peter; Kortbek, Karen Johanna (2009): STAGING URBAN ATMOSPHERES IN INTERACTION DESIGN. Online verfügbar unter http://daimi.au.dk/~kortbek/web/Publications/Dalsgaard_Kortbek.pdf

Kommentar: Paper zu Atmosphäre und Architektur. Behandelt auch explizit die Kreation von Atmosphäre im urbanen Kontext. Dabei recht nah an der Architekturtheorie in Bezug auf Atmosphäre orientiert (Böhme, Zumthor.....). Quellenangaben durchaus zur weiteren Recherche noch brauchbar. Behandelt als Beispiel wiederum ein Projekt in Dänemark.

iard interactive ag (2011): Expo 2010 Shanghai — Schweizer Pavillon Die interaktive LED-Fassade. Projektdokumentation. Online verfügbar unter http://www.iart.ch/iart_new/wp-content/uploads/110324_expo2010_fassade_pd_dt_web.pdf

Kommentar: Als Beispiel gut zu gebrauchen

Liu, Yefeng; Todorka, Alexandrova; Tatsuo, Nakajima (2011): Gamifying Intelligent Environments. Online verfügbar unter http://www.dcl.info.waseda.ac.jp/~yefeng/yefeng/pubs/2011/ubimui11_yefeng.pdf

Kommentar: Sehr aktuelle Publikation. Aus Japan und damit dem asiatischen Raum! Autor: Ph.D Kandidat. Paper: accepted by the International ACM Workshop on Ubiquitous Meta User Interfaces at ACM MM'11, Scottsdale, Arizona, USA. 17th August, 2011.

Michelis, Daniel; Send, Hendrik (2009): Engaging Passers-by with Interactive Screens – A Marketing Perspective. Online verfügbar unter http://magicalmirrors2006.files.wordpress.com/2006/08/michelis_send_informatik2009.pdf

Kommentar: Kurze wissenschaftliche Abhandlung über öffentliche, interaktive Displays. Vorstufe zum Buch von Michelis. Aus diesem Grund wenig neue Thesen, durchaus aber Aspekte, die in gekürzter Form aus seinem Buch stammen...

Odilo Schoch (2006): My Building is my Display. omnipresent graphical output as hybrid communicators. Online verfügbar unter <http://e-collection.library.ethz.ch/eserv.php?pid=eth:30097&dsID=eth-30097-01.pdf>

ONLINE, SPIEGEL; Hamburg; Germany (2010): Digitaltrend Gamification: Das ganze Leben wird zum Spiel - SPIEGEL ONLINE - Nachrichten - Netzwelt. Online verfügbar unter <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/0,1518,735202,00.html>LITERATURVERZEICHNIS –

Kommentar: Artikel bietet 1-2 informative Verweise. Allerdings vielmehr nützlich als Referenz und Beispiel für die zunehmende Spielifizierung...

Schmidt, Gunnar: Medienfassaden. Vorschlag für eine kommunikationsanalytische Systematik. Online verfügbar unter <http://www.medienaesthetik.de/medien/fassade.html>

Kommentar: Sehr schöner, teils kritischer Text. Gunnar ist Professor an der FH Trier. Trotz Internetdokument, brauchbar, das Aussagen mit Quellen belegt. weiterführende Thesen und Sichtweisen, die berücksichtigt werden sollten.

Tomitsch, Martin (2008): INTERACTIVE CEILING. Ambient Information Display for Architectural Environments. TU Wien. Wien. Online verfügbar unter <http://deco.inso.tuwien.ac.at/~martin/interactiveceiling/thesis.pdf>

Kommentar: Autor ist sehr aktiv und hält auch Workshops bei Media facades festival über Interaktivität...

Tscherteu, Gernot Dr.: Medienfassaden: Grundbegriffe und Merkmale. Unter Mitarbeit von Wolfgang Leeb. Online verfügbar unter <http://www.mediaarchitecture.org/mediafacades2008/exhibition/basics/>

Kommentar: Zwar wenige Quellenangaben, dafür Herausgeber aber seriös ; Publikation zum Media facades Festival 2008; eine der ersten Klassifizierungsversuche. Einordnung mit Beispielen zu den jeweiligen Kategorien.

Tscherteu, Gernot Dr. (2008): Media Facades Festival 2008 Katalog. Berlin. Online verfügbar unter http://www.mediaarchitecture.org/wp-content/uploads/2008/11/media_facades_exhibition_companion.pdf

Kommentar: Katalog zum Media Facades Festival in Berlin. Schöner Überblick über bereits realisierte und temporär zum Festival ausgerichtete Projekte, zwar etwas älter - zur Projektauswahl und zum Wählen von zur Theorie passenden Beispielen brauchbar.

Zierold, Sabine (2006): Der mediale Raum der Architektur. Uni Weimar. Weimar. Online verfügbar unter <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2006/810/pdf/SabineZierold.pdf>

Kommentar: Dissertation von Sabine Zierold (Media Architecture- Bauhaus Uni Weimar). Schön zum einlesen, jedoch teils für diese Arbeit zu sehr an Architekturtheorie orientiert...

Zeitschriftenaufsatz

Brock, Bazon (2009): Lichteratur / Lighterature. Vom Menetekel über die Lichtung zur Displayfassade. In: Build. Das Architekten-Magazin 9 (1), S. 20–23

Kommentar: Autor ist Professor für Ästhetik und als ein "bunter" Hund verschrien. Lesenswert. Per Fernleihe oder über UB Düsseldorf zu besorgen.

Broekman, Ralf F.; Winkler, Olaf; Edler, Jan; Edler, Tim (2011): Dynamisierte Architektur. Ein Gespräch mit Tim Edler und Jan Edler. In: Build. Das Architekten-Magazin 11 (2), S. 34–41

Kommentar: Als Kopie im Fernleihverkehr oder UB Stuttgart oder Düsseldorf.

Cuttle, K. (2010): Opinion: Lighting criteria for the future. In: Lighting Research and Technology 42 (3), S. 270

Kommentar: Es handelt sich um eine Studie. Es gibt eine e-Version.

Glawe, Hanni (2008): Zwischen Kommerz und Kunst. In: Fassadentechnik 18 (1), S. 8–12

Kommentar: im Fernleihverkehr erhältlich.

Oliver Schaeffer (2009): Architektur in Bewegung: Zwischen spielerischer Inszenierung und leistungsfähiger Konstruktion. Zeitschrift für Architektur und Konzept. In: Detail 12, S. 1298–1308.

Schmidt, Gunnar (2009): Medienfassade. In: ARCH+ 20 (191./192.), S. 77

Kommentar: abgespeckte Version von Gunnar's Internet-Dokument. Höchsten zum Zitieren nützlich, recht kurz.

Ziel des Literaturstudiums

Das Literaturstudium oder wissenschaftliche Arbeit im Praxissemester ist ein Probelauf für die Bachelorarbeit.

Versuchen Sie ein Thema zu wählen, dass sie später auch in ihrer BA Arbeit einsetzen **könnten**.

Diese Arbeit sollte nicht eine Art Tagebuchaufschrieb zum Praxissemester sein, sondern soll helfen, die Bachelorarbeit vorzubereiten. Ob sie später das gleiche Thema nehmen, ausarbeiten, erweitern oder nicht, bleibt Ihnen überlassen.

Sie lernen, dass sie keine tiefgreifenden neuen und bewegenden Erkenntnisse und Einsichten entdecken und entwickeln, sondern dass sie ein Feld systematisch aufarbeiten und sich dabei auf bereits geschriebenes und erforschtes Material stützen. Das bedeutet, sie lernen dass der selbstformulierte Eigenanteil darin besteht, dass sie abstrakte Sachverhalte erklären, prüfen und belegen bzw. als unhaltbar nachweisen.

11. Zitierregeln anwenden
12. Zitatformen korrekt ausweisen (Wort wörtliches Zitat, indirektes Zitat oder sinngemässen Zitat)
13. Literaturverzeichnis und Quellenverzeichnis anwenden
14. Abbildungsverzeichnisse anlegen und im Text Abbildungen nach dem Regelwerk der guten wissenschaftlichen Praxis ausweisen
15. Abbildungen, Statistiken, Charts textuell beschreiben und auswerten
16. Eine Problemstellung erkennen und aufschreiben, sachlich beschreiben und darstellen
17. Eine konkrete Fragestellung zu einem Thema entwickeln
18. Eine aussagefähige Gliederung entwickeln
19. Unterschiedliche Positionen zu der Problemstellung herausfinden (Literaturrecherche) und beleuchten (wissenschaftlich schreiben und nicht umgangssprachlich).
20. Eine objektive Anschauung und Abwägung zu einem Problem darlegen (Subjektive Alltagsanschauungen gehören nicht in eine wissenschaftliche Arbeit)
21. Eine Zusammenfassung zu schreiben
22. Aus einer Erkenntnis resultierende Fragen zu entwickeln

Vorgehen im Literaturstudium

Sie verfassen einen Aufsatz nach wissenschaftlichen Kriterien (Format: MLA = Modern Language Association)

Seitenzahl ohne Literaturverzeichnis, Abbildungsverzeichnis, Inhaltsverzeichnis, eidesstattliche Erklärung: 10 Seiten, Schriftgröße max. 12 Punkt, Schriftart bleibt Ihnen überlassen, Layout: bleibt Ihnen überlassen

Gehen Sie die möglichen Fragestellungen durch

Wägen Sie ab, ob eines der Themen für Sie eine Relevanz aufweist

Überlegen Sie ob sie eine eigene Fragestellung entwickeln und bearbeiten

Kontaktieren Sie mich per email und besprechen Sie ihr Vorhaben

Suchen Sie aus den Literaturempfehlungen mindestens 3 Werke aus, die sich mit ihrem Thema befassen.

Machen Sie eine Gliederung

Lesen Sie die Werke

Ergänzen Sie die Werke durch eigene Recherchen