

BEST PRACTICE FORSCHUNGSPROJEKTE

INFORMATIONSBLETT

Aktuelle Forschungsprojekte werden in **BEST PRACTICE PAPERS** dargestellt, die einen kompakten Überblick über das jeweilige Forschungsprojekt geben und modular sowohl in gedruckter wie auch in digitaler Form verwendet werden können.

Sie können die BEST PRACTICE PAPERS künftig auf der Forschungsseite unseres Internetauftritts herunterladen, in Ihren Vortrag oder Ihr persönliches Profil im „SciPort“ Forschungsportal des Landes Rheinland-Pfalz (<http://www.rlp-forschung.de/>) integrieren und in gedruckter Form auf Messen, Veranstaltungen, bei Kooperationspartnern usw. verteilen. Das Muster eines solchen BEST PRACTICE PAPERS haben wir in der Anlage beigefügt.

Im Internet finden Sie die Best Practice Papers unter:
<https://www.hs-mainz.de/forschung/forschungsprojekte/index.html>

Aufbau des Berichts:

Daten:

- Projektleitung
- Laufzeit
- Finanzierung
- Kooperationspartner
- Kontakt/ weitere Informationen

Fließtext:

- Themenstellung des Projekts
- Ergebnisse
- Anwendung

Fotos:

3-4 Fotos (300 dpi) mit Bildunterschriften

Text:

word-Dokument (nicht layoutet)
Umfang Daten und Fließtext:
insgesamt **max. 3400 Zeichen**
incl. Leerzeichen

Bitte schicken an die Redaktion:
bettina.augustin@hs-mainz.de

Das Layout Ihrer Textvorlage incl. Fotos wird von Herrn Zentgraf erstellt. Bitte beachten Sie, dass der Umfang der Publikation **auf zwei DIN A 4 -Seiten (Vorder- und Rückseite) begrenzt** ist und längere Texte deshalb nicht aufgenommen werden können.

Wir freuen uns auf viele spannende Forschungsprojekte.

**BEST PRACTICE
FORSCHUNGSPROJEKTE**

FAHRBEREICH GESTALTUNG 2015_03

**INTERAKTIVE INSTALLATION
STIMMALER: PAINT WITH YOUR VOICE**

Projektleitung
Prof. Anja Stöffler
Institut für Mediengestaltung (img)

Ide und Konzeption: Benjamin Böhm
Technische Umsetzung: Julian Hermann
Gestalterische Beratung: Tim Rizzo
Produktion (img): Madeline Lindke
Künstlerische Leitung: Prof. Anja Stöffler
Dr. Jochen Huber

Projektlaufzeit
2013 bis 2014 weiterläufig

Themenstellung
In der Musik spielt man von dem sogenannten „Stimmfächer“, wenn es darum geht, die Stimme einer Person oder die Möglichkeiten eines Instruments zu definieren. Ähnlich verhält es sich auch mit der interaktiven Installation „Stimmaler – Paint with your Voice“, die nach einer Idee und Konzeption des Master-Studenten Benjamin Böhm der Lehrstuhl Mediedesign der Hochschule Mainz am Institut für Mediengestaltung (img) entstanden ist. Unter der Leitung von Prof. Anja Stöffler und in Kooperation mit der Singapore University of Technology and Design, Singapur und MIT Media Lab, USA (Dr. Jochen Huber) wurde die interaktive Installation von einem Projektteam am 10.11.2013 eigens für den Wissenschaftsmarkt in Mainz produziert. Die Installation soll bei einem breiten Publikum spielerisch Interesse am Studiengang Mediedesign wecken und das

Finanzierung
Hochschule Mainz

Kooperationspartner
MIT Media Lab (USA)
Singapore University of Technology and Design (Singapur)

Kontakt
anja.stoeffler@img.hs-mainz.de

Zusammenpiel von Interaktion, Programmierung und Gestaltung vermitteln.

Ergebnis
Die Besucher des Wissenschaftsmarktes konnten mit ihrer eigenen Stimme auf einer projizierten Leinwand malen. Dabei interagiert der Besucher mit einem augmentierten Megaphon, welches den Pinpoint auf

der virtuellen Leinwand steuert. Gleichzeitig nimmt es auch die Sprache auf und beeinflusst damit sowohl Farbe als auch Größe der Malerei.

Die Position der Person wird erkannt, mit der eigenen Bewegung wird der Cursor in der Horizontalen gesteuert, die Verkettung wird durch die richtige Tonlage gesteuert. Mit etwas Übung kann der Besucher auf



BEST PRACTICE FORSCHUNGSPROJEKTE HOCHSCHULE MAINZ
PROJEKT STIMMALER: PAINT WITH YOUR VOICE

FB-6 2015.03 | SEITE 2

Diese Weise grüße Bilder zeichnen oder ähnlich experimentieren. Die so entstandenen Werke wurden vor Ort auf Postkarten ausgedruckt und konnten von den Besuchern mit nach Hause genommen werden.

Das „Stimmaler“ war ein großer Erfolg bei Jung und Alt und wurde vorher auf verschiedenen Kunst- und Medienfestivals ausgestellt.

Ausstellungen
14. bis 16.10.2014
Mainzean Festival by association electronic(3) in Rarere, Frankfurt

27.10.2014
European Media Art Festival (EMAF) in Osnabrück

16. bis 19.2.2014
Ausstellung während der TEI Conference zum Thema: Sprache, Enkulturation und Embodied Intention in der Kunst

14. bis 15.9.2013
12. Mainzer Wissenschaftsmarkt

Ausstellungen
Die interaktive Installation wurde am 10.11.2013 mit dem 1. Preis in der Kategorie „Entertainment“ beim „Knowledge Kommunikation“ in Frankfurt am Main ausgezeichnet. Die vom DFFV e.V. mit seinen Partnern seit 10 Jahren ausgerichete Studentenwettbewerb ist einzigartig in Deutschland und gibt jungen visionären Ideen und Konzepten einen Raum zur Präsentation, Darstellung und Diskussion.

Projektleitung
www.stimmaler.voiceres.com
www.img.hs-mainz.de

Die entstandenen Werke wurden für die Besucher direkt vor Ort zur Mitnahme auf Postkarten ausgedruckt



