



ZKM+**appartaward**2013





# ZKM+appartaward2013

D	Vorwort	2
	Preisträger	3
	Weitere Apps in der Ausstellung	17
	AppArt auf Reisen	37
	Liste der ein- gereichten Apps	41
E	Preface	2
	Awardees	3
	Further Apps in the Exhibition	17
	AppArt on Tour	37
	List of Participants	41

## Vorwort

D Mobile Medien sind Schlüsselwerkzeuge der zeitgenössischen Zivilisation geworden. Sie haben den Alltag der Menschen auf eine individuelle Weise so massiv verändert wie einst die Massenmedien Radio und Fernsehen. Da mobile Medien individuelle Medien sind, stellen sie auch viel geeignetere Kunstmedien dar als die zentral organisierten und kontrollierten Monopolmedien Radio und Fernsehen. Mobile Kunstapplikationen sind die neuen Kunstformen, die zeigen, wie Kunst im Zeitalter der digitalen Distribution funktioniert und wie sie sich verändert. Neue Praktiken der Kooperation, kollektive Kreationen und Handlungsformen eröffnen sich. Darum gibt es in diesem Jahr auch zwei neue Preise, welche die Aufmerksamkeit darauf lenken: die Sonderpreise für Augmented Reality Art sowie für Crowd Art. Das ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe und der Mitinitiator CyberForum e.V. sowie alle anderen Partner sind stolz mit dem AppArtAward, den weltweit ersten und bisher einzigen Preis für App Art verleihen zu können und senden damit auch im Jahr 2013 globale Impulse aus.

Peter Weibel

Vorstand

ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

Christiane Riedel

Geschäftsführerin

## Preface

E Portable media have become crucial tools of contemporary civilization. They have drastically changed people's day-to-day lives - similar to the way mass media like radio and television did in the past. Because portable media are individual, personalized media, they are also much more fit to be used as art media than the centrally organized and controlled monopole media of radio and television. Portable art applications are the new manifestations of art in that they demonstrate how art operates in the age of digital distribution and how art is changing. New practices of cooperation, collective creations, and new forms of action are opening up. Therefore, this year, there are two awards that specifically focus on these aspects: the Special Award for Augmented Reality Art and the Special Award for Crowd Art. With the AppArtAward 2013, the ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, along with co-initiator CyberForum e.V. and all the other partners, is proud to present the world's first award for App Art and to continue to create global impulses in the year 2013.

Peter Weibel

Director and CEO

ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe

Christiane Riedel

General Manager



**ZKM+appartaward2013**

## **Preisträger / Awardees**

**Sonderpreis für / Special Prize for Augmented Reality Art**  
**Kei Shiratori, Takeshi Mukai, Younghyo Bak, ARART, 2013**

**Sonderpreis für / Special Prize for Crowd Art**  
**Andrew Bluff, *Mobile Phone Orchestra*, 2012**

**Künstlerischer Innovationspreis / Prize for Artistic Innovation**  
**JODI, ZYX, 2012**





## **Künstlerischer Innovationspreis**

**Diese Kategorie richtet sich an alle kreativen, innovativen App-Entwicklungen, die den künstlerischen Gestaltungsspielraum des Mediums nutzen.**

Der Preis wurde gefördert durch  
**CAS Software AG.**

## **Prize for Artistic Innovation**

**This overarching category is for all creative, innovative app developments that utilize the creative scope of the medium.**

The award was sponsored by  
**CAS Software AG.**



### ZYX, 2012, Applikation für iOS

D ZYX ist eine performative App, die den User dazu anleitet, eine Reihe von Bewegungen nacheinander auszuführen und ihn damit einer dissonanten Situation, die sowohl virtuell als auch physisch ist, aussetzt: Während es für Außenstehende lediglich so aussieht, als führe der Benutzer einen bizarren Tanz auf, registriert das iDevice eine korrekt ausgeführte Bewegungsabfolge und belohnt diese mit einem Signalton.

### ZYX, 2012, application for iOS

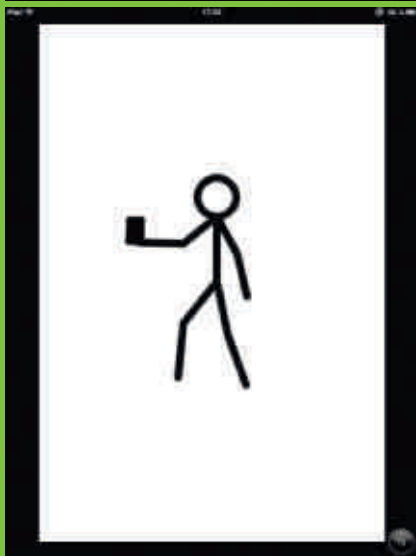
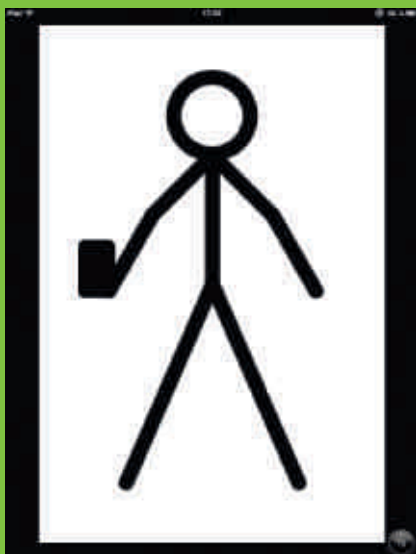
E ZYX is a performative app that guides users to carry out a series of movements, thus exposing them to a dissonant situation that is both virtual and physical: while it looks to outsiders merely as if the users are performing some kind of bizarre dance, the iDevice registers any correctly executed sequence of motions and rewards it with a signal tone.

JODI ist ein Künstlerkollektiv bestehend aus Joan Heemskerk, \*1968, und Dirk Paesmans, \*1965, die in den Niederlanden leben und arbeiten. Bereits Mitte der 1990er-Jahre leisten die beiden Pionierarbeit in der Netzkunst. Sie gehören zu den ersten Künstlern, die die Konventionen des Internets erforschen und unterwandern. JODI veranstalten digitale Interventionen, durch die das Verhältnis zwischen der Computertechnologie und ihren Nutzern hinterfragt und destabilisiert wird.

JODI is an artist collective consisting of Joan Heemskerk, \*1968, and Dirk Paesmans, \*1965, who live and work in the Netherlands. These two artists carried out pioneering work in net art as early as the mid-1990s. They are among the first artists to have explored and undermined the conventions of the Internet. JODI creates digital interventions that call into question and destabilize the relationship between computer technology and its users.

[www.zyx-app.com](http://www.zyx-app.com)









## **Sonderpreis Augmented Reality Art**

**Virtuelle Objekte, die auf dem Endgerät Aufnahmen der unmittelbaren, äußeren Realität überlagern, erweitern unsere Möglichkeiten der Wahrnehmung. Die kreative Weiterentwicklung dieser Technologie im mobilen Bereich steht im Fokus des Augmented Reality Art Award.**

Der Preis wurde gefördert durch  
**GRENKELEASING AG** und **init AG**.

## **Special Prize for Augmented Reality Art**

**Virtual objects that are superimposed over recordings of the immediate outer reality on the mobile device allow us to expand our possibilities of perception. The focus of the Augmented Reality Art Award is the creative advancement of this technology in the portable field.**

The award was sponsored by  
**GRENKELEASING AG** and **init AG**.



### **ARART, 2013, Applikation für iOS**

**D** *ARART* verwischt die Grenzen zwischen der realen und der virtuellen Welt, indem das iDevice reale Kunstwerke mit einer neuen Wirklichkeitsdimension überlagert. Historische Hintergrundinformationen werden kreativ vermittelt und ermöglichen dem Betrachter neue Sichtweisen auf das Original.

### **ARART, 2013, application for iOS**

**E** *ARART* blurs the boundaries between the real and the virtual world by having the iDevice superimpose a new dimension of reality on real art works. Historical background information is conveyed in a creative manner, enabling the viewer to develop new ways of seeing the original.

**Kei Shiratori**, \*1980, lebt und arbeitet in Tokyo. Der Medienkünstler und Musiker arbeitet außerdem als DJ.

**Takeshi Mukai**, \*1985, der studierte Medienkünstler, Grafikdesigner und Programmierer arbeitet an der Schnittstelle von Bildender Kunst und neuer Technologie.

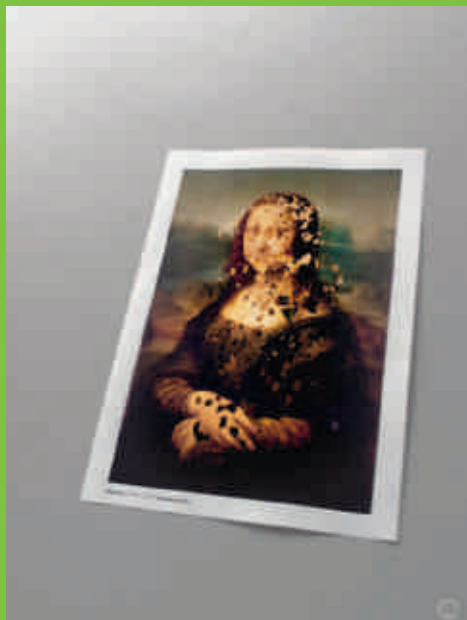
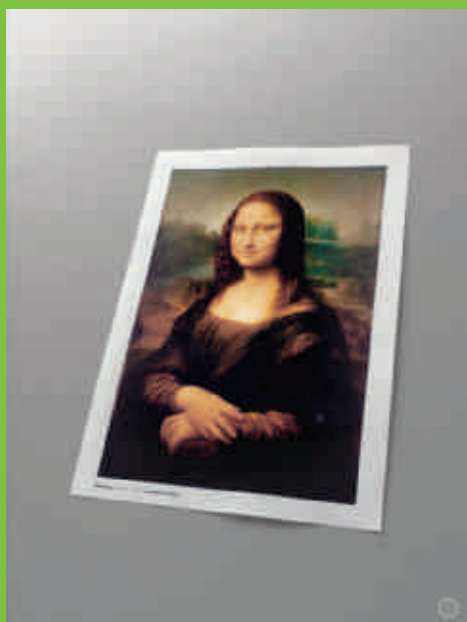
**Younghyo Bak**, \*1980, Medienkünstler und PhD-Student der Kyoto City University of Arts.

**Kei Shiratori**, \*1980, lives and works in Tokyo. The media artist and musician also works as a DJ.

**Takeshi Mukai**, \*1985, is a trained media artist, graphic designer, and computer programmer who works at the intersection of fine arts and new technology.

**Younghyo Bak**, \*1980, is a media artist and PhD student at the Kyoto City University of Arts.

[www.ma-filde.com](http://www.ma-filde.com)  
[www.mukai-takeshi.org](http://www.mukai-takeshi.org)  
[www.yhbak.com](http://www.yhbak.com)







## Sonderpreis Crowd Art

Crowd Art knüpft sowohl an das deterritorialisierte, vernetzte Cloud Computing an, wie auch an die kollektive Kreativität, die dadurch ermöglicht wird. In der Crowd Art wird die Masse als Kollektiv adressierbarer Individuen thematisiert. Durch die mobilen Endgeräte wird jeder einzeln erreicht und doch verführen die distribuierten Anwendungen zur konzertanten Aktion. Apps werden zu den global vernetzten Versuchsstationen dieser neuen Kunstform.

Der Preis wurde gefördert durch  
**GFT Technologies AG** und die  
**Kulturstiftung der Sparkasse Karlsruhe.**

## Special Prize for Crowd Art

Crowd Art is connected to deterritorialized, cross-linked cloud computing as to well as to the collective creativity. With Crowd Art one addresses the masses as a collective of addressable individuals. By way of the portable end devices, every person can be reached individually but at the same time the distributed applications invite an orchestrated action. Apps become the globally connected experimental labs of this new art form.

The award was sponsored by  
**GFT Technologies AG** and supported by  
**Kulturstiftung der Sparkasse Karlsruhe.**



**Mobile Phone Orchestra, 2012,  
Applikation für iOS**

<sup>D</sup> Mit der App *Mobile Phone Orchestra* nimmt der User an einem automatisierten kollaborativen Klangexperiment teil, das die privaten Musik-Libraries der einzelnen Benutzer zu einem öffentlichen Klangraum vereint. Jedes iDevice wird zum individuellen »Soundgeber« und schafft in Kombination mit weiteren Mobilgeräten einzigartige Klangkunstwerke.

**Mobile Phone Orchestra, 2012,  
application for iOS**

<sup>E</sup> With the app *Mobile Phone Orchestra*, the user takes part in an automatized, collaborative sound experiment that combines the private music libraries of the various users to form a public sound space. Each iDevice becomes an individual "sound producer", creating unique acoustic art works in combination with other mobile devices.

**Andrew Bluff**, \*1975, lebt und arbeitet in Sydney. Der aufstrebende Medienkünstler konnte bereits einige preisgekrönte Arbeiten entwickeln. Nachdem er 2012 seinen Bachelor of Sound and Music abgeschlossen hat, beschäftigt er sich nun in erster Linie mit interaktiven Neuen Medien und dem Design von digitalen Musikinstrumenten.

**Andrew Bluff**, \*1975, lives and works in Sydney. This up-and-coming media artist has already produced several prizewinning works. After completing his Bachelor of Sound and Music in 2012, he now works primarily with interactive new media and on the design of digital musical instruments.

[www.rollerchimp.com](http://www.rollerchimp.com)



---

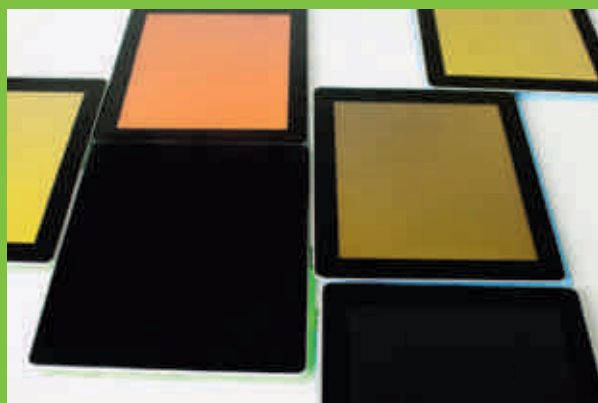
**MP**

---

MUSIC | MOVIE | MATHS

**08:30**

1. Obtain every iPhone (at least 6)
2. Place phones 20cm - 110cm apart
3. Run M.P.O. app on all phones
4. Unplug all telephones
5. Turn up volume
6. 5 min. piece plays every 10 mins.







**ZKM+appartaward2013**

**Weitere Apps in der Ausstellung  
Further Apps in the Exhibition**



### CoreMites, 2013, Applikation für iOS

D Inspirative Grundlage von *CoreMites* sind die natürlichen Regeln von Schwarmverhalten und -intelligenz. Eine Gruppe von Boids bearbeitet eine dreidimensionale Figur, deren Formveränderung auch das Schwarmverhalten beeinflusst. Der Benutzer kann in das Geschehen eingreifen und die Kontrolle des Schwarms übernehmen. *CoreMites* regt zur Reflexion über die negativen Seiten von Schwarmverhalten an.

### CoreMites, 2013, application for iOS

E *CoreMites* takes its basic inspiration from the natural rules governing swarm behavior and intelligence. A group of boids works on a three-dimensional figure, whose changes in shape also influence the swarm behavior. The user can intervene in what is happening and take over the control of the swarm. *CoreMites* provokes reflection on the negative sides of swarm behavior.

**Alexander Kettler**, \*1981, lebt und arbeitet in Karlsruhe. Nach seinem Studium der Physik arbeitete er am Institut für Prozessrechen-technik, Automation und Robotik des Karlsruher Instituts für Technologie (KIT) mit dem Schwerpunkt Schwarm-Algorithmen. Heute ist Alexander Kettler als selbstständiger Ingenieur tätig.

**Frederik De Wilde**, \*1975, lebt und arbeitet in Brüssel. Das Schaffen des Medienkünstlers bewegt sich an den Grenzen zwischen Wissenschaft, Technologie und Kunst. De Wildes Künstlerische Praxis schöpft aus dem Zusammenspiel und der Überlagerung komplexer biologischer und technischer Systeme. Dabei widmet er sich häufig sozialen Fragestellungen und versucht, neue Blickwinkel auf die Kunst zu eröffnen.

**Alexander Kettler**, \*1981, lives and works in Karlsruhe. After studying physics, he worked at the Institute for Process Control and Robotics at the Karlsruhe Institute of Technology (KIT), focusing mainly on swarm algorithms. Alexander Kettler now works as a self-employed engineer.

**Frederik De Wilde**, \*1975, lives and works in Brussels as a media artist. He works at the boundaries between science, technology, and art. De Wilde's artistic practice draws on the interplay and overlapping between complex biological and technical systems. At the same time, he often devotes his attention to social issues and tries to open up new angles on art.

[www.frederik-de-wilde.com](http://www.frederik-de-wilde.com)





### Dépli, 2013, Applikation für iOS

<sup>D</sup> Die App *Dépli* ist ein Zusammenschluss aus dem Film *Last Room* des Regisseurs Pierre Carniaux und einem neuartigen kinematografischen Gestaltungsprozess. Der Benutzer kann aktiv in den Ablauf des Films eingreifen und diesen neu gestalten. Indem er durch die einzelnen Shots navigiert, sie beliebig übereinander blendet oder ihre Geschwindigkeit verändert, kann er den kreativen Arbeitsprozess des Regisseurs nachempfinden.

### Dépli, 2013, application for iOS

<sup>E</sup> The app *Dépli* combines material from the film *Last Room* by the director Pierre Carniaux with a new kind of cinematographic process. The users can actively intervene in the film and rearrange it. By navigating through the individual shots, superimposing them as desired or changing their speed, users can re-experience the creative working process of the director.

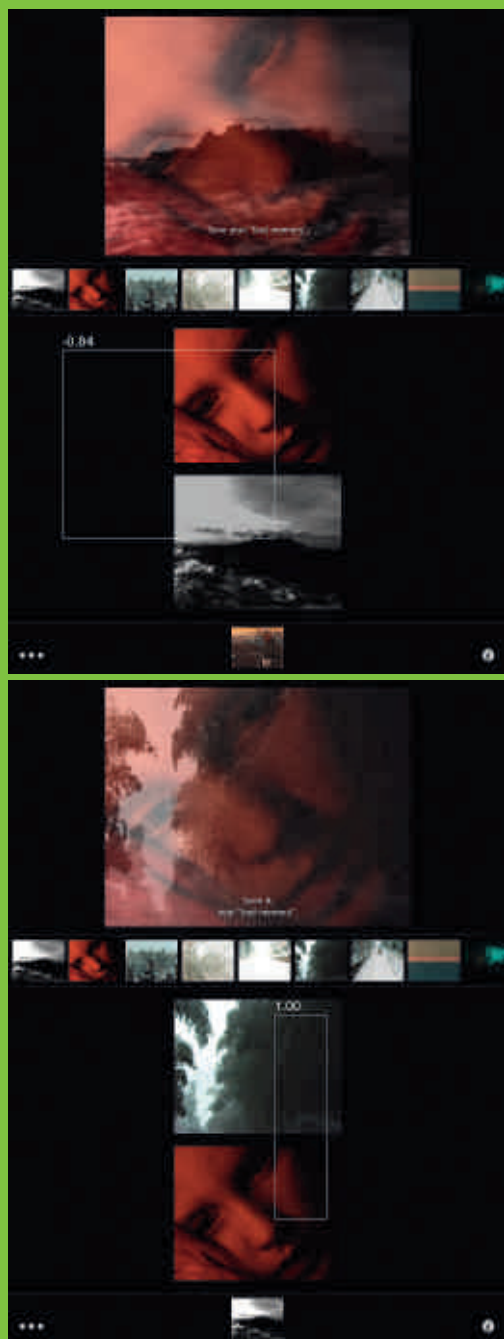
**Thierry Fournier**, \*1960, lebt und arbeitet in Aubervilliers bei Paris. Das Werk des Künstlers und Kurators beinhaltet sowohl Installationen als auch Digitale Medien und Klang- und Performancekunst. Fournier unterrichtet an mehreren französischen Hochschulen und kuratiert Ausstellungen und Performances. Seine Werke werden regelmäßig in internationalen Ausstellungen gezeigt.

**Pierre Carniaux**, Regisseur des Films *Last Room*.

**Thierry Fournier**, \*1960, lives and works in Aubervilliers near Paris as an artist and curator. His work includes installations, digital media, and sound and performance art. Fournier teaches at several French universities and curates exhibitions and performances. His works are regularly shown at international exhibitions.

**Pierre Carniaux**, director of the film *Last Room*.

[www.thierryfournier.net](http://www.thierryfournier.net)





### Fairgrounds Night, 2012, Applikation für iOS

<sup>D</sup> *Fairgrounds Night* ist ein »interactive augmented video«, anhand dessen man plattformübergreifend interaktive und alternative Inhalte synchron betrachten kann. Das iDevice analysiert einen im Video eingeblendeten QR-Code, der die entsprechenden Features zu den jeweiligen Szenen zugänglich macht. Dem User erschließen sich dadurch sowohl eine alternative Handlung als auch Hintergrundinformationen zu dem gezeigten Film.

### Fairgrounds Night, 2012, application for iOS

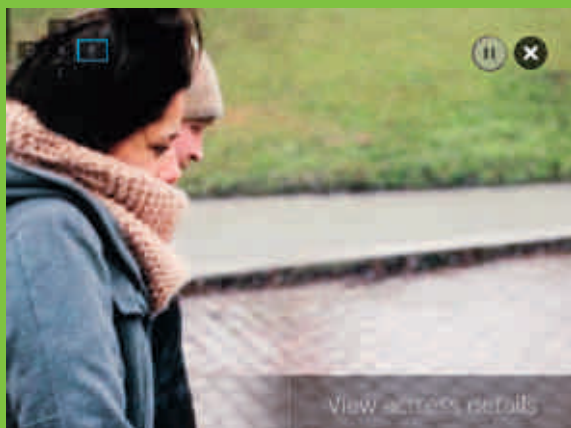
<sup>E</sup> *Fairgrounds Night* is an "interactive augmented video" that allows synchronous viewing of interactive and alternative content on a variety of platforms. The iDevice analyzes a QR code embedded in the video that makes available the features corresponding to the respective scenes. The user is able to access both an alternative plot and background information on the film shown.

**Andreas Lutz**, \*1981, lebt und arbeitet in Berlin. Er ist im Bereich Interaction Design tätig. Sein besonderer Fokus liegt auf der Mensch-Computer-Interaktion, deren Möglichkeiten er aufzeigt. Er wurde bereits mit renommierten Preisen wie dem Webby Award oder dem Designpreis Deutschland ausgezeichnet. Neben Projekten die er u. a. für die Vereinten Nationen, das Fraunhofer Institut oder für Mercedes-Benz entwickelt, ist Lutz als Lehrbeauftragter für Interaction Design an der FH Potsdam tätig.

**Andreas Lutz**, \*1981, lives and works in Berlin. He works in the field of interaction design. His main focus is on human-computer interaction, and demonstrating the possibilities it offers. He has already received prestigious prizes such as the Webby Award and the Designpreis Deutschland. He has carried out projects for the United Nations, the Fraunhofer Institute, and Mercedes-Benz, among others, and also lectures in Interaction Design at the FH Potsdam.

[www.andreaslutz.com](http://www.andreaslutz.com)







### **Konstruct, 2011, Applikation für iOS**

**D** Die auf Sounds reagierende App *Konstruct* bringt die Generative Kunst in den Bereich der Augmented Reality. Durch Sprechen, Pfeifen oder Pusten werden Töne erzeugt, die die Applikation in verschiedene 3D-Muster umsetzt. Dabei stehen dem Benutzer diverse Strukturen und Farben zur Verfügung, die er frei kombinieren kann.

### **Konstruct, 2011, application for iOS**

**E** The app *Konstruct*, which reacts to sounds, takes generative art into the sphere of augmented reality. The app converts sounds produced by speech, whistling, or blowing into various 3D patterns. Users also have different structures and colors at their disposal that they can combine as desired.

**James Alliban**, \*1978, lebt und arbeitet in England. Der Medienkünstler stellt in seinen Arbeiten häufig eine Verbindung zwischen der realen und der virtuellen Welt her. Sein Schaffen reicht von interaktiven Umgebungen über Generative Kunst bis hin zu Kreativ-Tools für mobile Plattformen.

**Juliet Lall**, \*1979, arbeitet als freie digitale Gestalterin in England mit einer Leidenschaft für experimentelles und konzeptionelles Design sowie für neue Technologien. Sie ist auf die Gestaltung von Web und Mobile User Interfaces spezialisiert und hat bereits diverse eigene sowie kommerzielle Projekte umgesetzt.

**James Alliban**, \*1975, lives and works in England as a media artist. In his works, he often creates a connection between the real and the virtual world. His works range from interactive environments and generative art to creative tools for mobile platforms.

**Juliet Lall**, \*1979 works in England as a freelance digital designer with a passion for experimental and conceptual designs as well as for new technologies. She is specialized in web design and design of mobile user interfaces and has realized a number of her own and commercial projects.

[www.jamesalliban.org](http://www.jamesalliban.org)  
[www.julietlall.co.uk](http://www.julietlall.co.uk)





### **Man In A Box, 2012, Applikation für iOS**

<sup>D</sup> Die App *Man In A Box* ist eine virtuelle Performance des dänischen Künstlers Jacob Tækker. Sein digitales Pendant befindet sich in einem minimalistischen Raum, der klare Referenzen an einen Ausstellungsraum aufweist. Durch Schütteln und Drehen des iDevice kann der User die Figur zum Fallen bringen und ihre Position verändern, womit das Schicksal des Künstlers buchstäblich in der Hand des Benutzers liegt.

### **Man In A Box, 2012, application for iOS**

<sup>E</sup> The app *Man In A Box* is a virtual performance by the Danish artist Jacob Tækker. His digital counterpart is set in a minimalistic space that bears clear references to an exhibition venue. By shaking and turning the iDevice, the user can make the figure fall down and change its position – the fate of the artist is thus literally in the hand of the user.

**Jacob Tækker**, \*1977, lebt und arbeitet in Kopenhagen. Der Medienkünstler konzentriert sich vor allem auf Performances und platziert sich stets selbst als Protagonist im Mittelpunkt seines Werkes.

**Haandholdt** (Kaspar Bonnén, Anders Bojen & Kristoffer Ørum, Marie Bach Nielsen, Thomas J. Papa and Theis Søndergaard), die 2001 gegründete dänische Non-Profit-Organisation, unterstützt und produziert mobile Kunstprojekte für Smartphones und Tablets.

**Melli Georgiou**, \*1983, lebt und arbeitet in London. Der Freelancer hat sich auf Computerspiel-Design spezialisiert und programmiert sowohl Spiele für das Smartphone als auch für den PC.

**Jacob Tækker**, \*1977, lives and works as a media artist in Copenhagen. He concentrates mainly on performances and always takes center stage as protagonist in his works.

**Haandholdt** (Kaspar Bonnén, Anders Bojen & Kristoffer Ørum, Marie Bach Nielsen, Thomas J. Papa and Theis Søndergaard), a Danish non-profit organization founded in 2001, supports and produces mobile art projects for smartphones and tablets.

**Melli Georgiou**, \*1983, lives and works as a freelancer in London. He specializes in the design of computer games, programming games for both, smartphones and PCs.

[www.jacobtaekker.com](http://www.jacobtaekker.com)

[www.haandholdt.com](http://www.haandholdt.com)

[www.mel-georgiou.co.uk](http://www.mel-georgiou.co.uk)





### Once Touch, 2012, Applikation für iOS

D Bei *Once Touch* geht es vor allem um Entspannung, denn um ein Level des Spiels zu beenden, ist nur eine einzige Berührung erforderlich. Ziel ist es, mit dieser Berührung eine Kettenreaktion auszulösen und so viele bunte Kugeln wie möglich einzufangen. Für alle, die dennoch die Herausforderung suchen, bietet *Once Touch* auch einen »Challenge Mode« an, der dem User ein Zeitlimit für eine bestimmte Anzahl an Kugeln setzt.

### Once Touch, 2012, application for iOS

E *Once Touch* is mainly about relaxation, because only a single touch is needed to end a level of the game. The aim is to set off a chain reaction with this touch and to catch as many colored balls as possible. For all those who are looking for something more difficult, *Once Touch* also has a "Challenge Mode" that gives the user a time limit for a certain number of balls.

**Liang Huan**, \*1988, Designer, lebt und arbeitet in Peking.

**Hu Wei**, \*1987, lebt und arbeitet in Hangzhou. Der Visual Designer ist Herausgeber des Tech-Blogs [Apple4.us](http://Apple4.us).

**Li Zhong**, \*1984, Programmierer, lebt und arbeitet in Hangzhou.

**Yu Guo**, \*1985, lebt und arbeitet in Peking. Der Musiker ist Bassist in diversen Rock'n'Ballad-Bands in Peking.

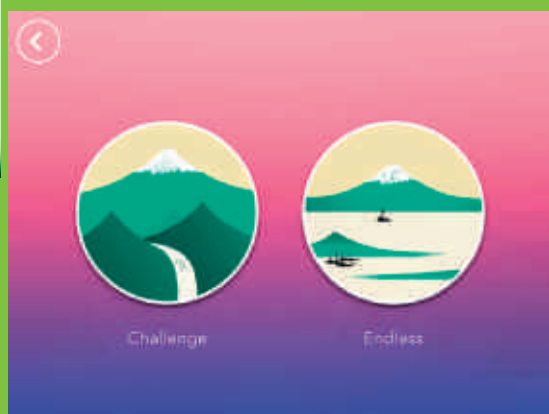
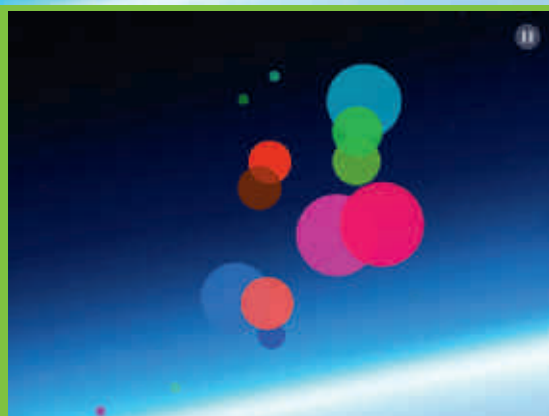
**Liang Huan**, \*1988, a designer, lives and works in Beijing.

**Hu Wei**, \*1987, lives and works as a visual designer in Hangzhou. He is the editor of the tech blog [Apple4.us](http://Apple4.us).

**Li Zhong**, \*1984, a programmer, lives and works in Hangzhou.

**Yu Guo**, \*1985, lives and works as a musician in Beijing. He is the bassist in various rock'n'ballad bands in Beijing.

[www.legend33.com](http://www.legend33.com)





**Petting Zoo, 2013, Applikation für  
iOS und Android**

<sup>D</sup> *Petting Zoo* ist ein interaktives Bilderbuch, in dem 21 animierte Tiere auf verschiedene Berührungen des Users reagieren. Die App vereint den Charme handgefertigter Zeichnungen mit modernster Technik und dem besonderen Witz des international bekannten Autors Christoph Niemann.

**Petting Zoo, 2013, application for  
iOS und Android**

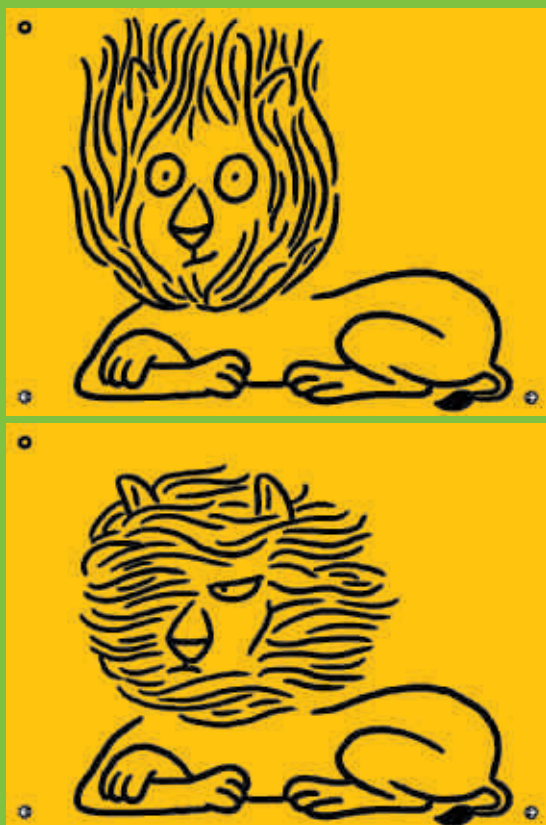
<sup>E</sup> *Petting Zoo* is an interactive picture book in which 21 animated animals react to different touches by the user. The app combines the charm of hand-drawn pictures with the latest technology and the special humor of the internationally renowned author Christoph Niemann.

**Christoph Niemann**, \*1970, lebt und arbeitet in Berlin. Er ist Illustrator, Grafikdesigner und Autor diverser Bücher für Kinder und Erwachsene. Seine Illustrationen erscheinen in allen großen Magazinen, darunter ist auch die *New York Times*, für die er außerdem seit 2008 eine regelmäßig erscheinende Kolumne schreibt.

**Christoph Niemann**, \*1970, lives and works in Berlin. He is an illustrator, graphic designer, and author of various books for children and adults. His illustrations appear in all the big magazines, including the *New York Times*, for which he has also been writing a regular column since 2008.

[www.christophniemann.com](http://www.christophniemann.com)







### **SoundyThingie, 2010, Applikation für iOS**

D *SoundyThingie* transformiert durch den User generierte Linien in Musik. Dabei ergibt sich der Klang aus der Art und Weise, wie die Linien gezeichnet und positioniert werden. Die vertikale Position bestimmt die Tonhöhen, die Geschwindigkeit, mit der die Linie vorgegeben wird, legt die Lautstärke fest. Zusätzlich können verschiedene Linienformen definiert und die Sounds nachträglich bearbeitet werden.

### **SoundyThingie, 2010, application for iOS**

E *SoundyThingie* transforms lines generated by the user into music. The sound results from the way the lines are drawn and positioned. The vertical position determines the pitches, while the speed at which the line is drawn determines the volume. In addition, different forms of lines can be defined, and the sounds can be edited in retrospect.

**Hansi Raber**, \*1984, lebt und arbeitet in Linz. Im Rahmen seines Stipendiums im Bereich Interac-tive Arts/ New Media der Fabrica (Benetton) in Treviso, Italien arbeitete der Programmierer und Web-Entwickler an der Idee zu *SoundyThingie*. Die App basiert auf einer Übung im Rahmen eines openFramework-Workshops mit dem amerikanischen Künstler Zachary Lieberman.

**Hansi Raber**, \*1984, lives and works in Linz as a programmer and web developer. He worked on the idea for *SoundyThingie* as part of his scholarship in the field of interactive arts/new media at Fabrica (Benetton) in Treviso, Italy. The app is based on an exercise carried out at an openFramework workshop with the American artist Zachary Lieberman.

[www.asdfg.me](http://www.asdfg.me)





### Urban Rhythms, 2011, Applikation für iOS

**D** *Urban Rhythms* visualisiert durch animierte Strichmännchen spielerisch die Population einer Stadt und steht metaphorisch für die Wege, die wir im urbanen Raum beschreiten. Die App besteht aus acht interaktiven »Skizzen«, die durch Berührung des Touchscreens beeinflusst werden können. Sie dienen der Datenvisualisierung, oder stellen ein Zeichentool oder Spiel dar.

### Urban Rhythms, 2011, application for iOS

**E** *Urban Rhythms* playfully visualizes the population of a city using animated stick figures and stands metaphorically for the paths we take in the urban space. The app consists of eight interactive "sketches" that can be influenced by touching the screen. They visualize data, or represent a drawing tool or game.

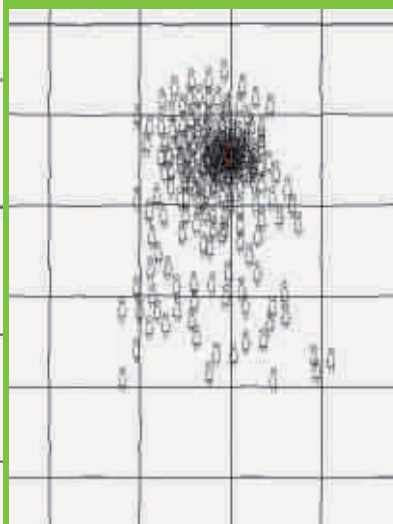
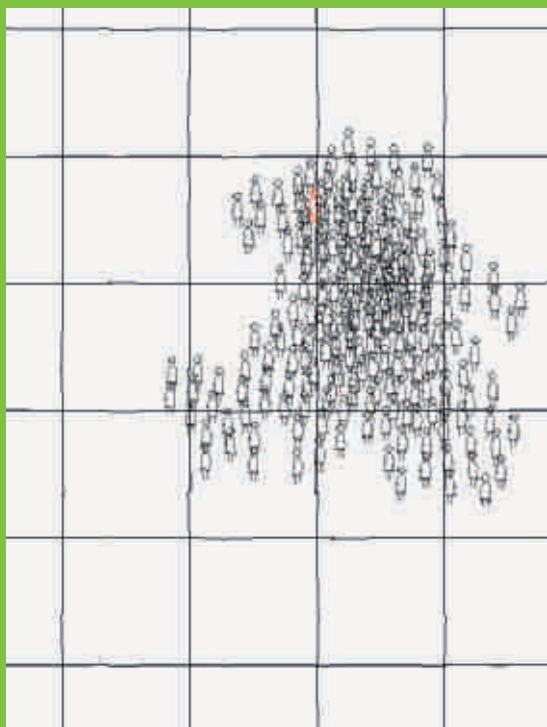
**Jody Zellen**, \*1961, lebt und arbeitet in Los Angeles. Die Künstlerin fotografiert und sie entwickelt Installationen, Netzkunst sowie Kunst für den öffentlichen Raum. Sie produziert außerdem künstlerische Bücher, in denen sie den urbanen Raum erkundet.

**Jeremy Roisztain**, \*1977, lebt und arbeitet in Portland, Oregon. Der Medienkünstler und Softwareprogrammierer lässt sich in seiner Arbeit von Malerei, Film und Musik inspirieren. In seinem Werk untersucht er Sprache und Muster zeitgenössischer Medien und die Erfahrungen, die wir durch sie sammeln.

**Jody Zellen**, \*1961, lives and works in Los Angeles as an artist. She makes photographs and develops installations, net art, and public art works. She also produces artists' books in which she explores the urban space.

**Jeremy Roisztain**, \*1977, lives and works in Portland, Oregon, as a media artist and software programmer. In his work, he is inspired by painting, film, and music, and explores the language and patterns of contemporary media and the experiences we have with them.

[www.jodyzellen.com](http://www.jodyzellen.com)  
[www.manfissa.ca](http://www.manfissa.ca)







**ZKM+appartaward2013**

**AppArt auf Reisen  
AppArt on Tour**

## AppArtAward auf Reisen

D

Am Freitag, den 12. Juli 2013 wurden die Gewinner des AppArtAwards 2013 im ZKM ausgezeichnet. Mit über 100 Einreichungen aus 23 Nationen hat sich der AppArtAward international etabliert. Bereits jetzt befindet sich eine Auswahl der interessantesten AppArt-Werke aus den Wettbewerben auf Weltreise. Nach den erfolgreichen und vielbesuchten Ausstellungseröffnungen in Peking, Montreal und Seoul im Frühjahr 2013 tourt die mobile Kunstform nun durch viele Städte in Asien, Nordamerika und Kanada. In Kooperation mit den Goethe-Instituten stehen neben Toronto und Ottawa in Kanada auch die US-amerikanischen Städte Los Angeles, Chicago und Washington auf dem Tourneeplan. In China wird die Ausstellung in Guangzhou, Shanghai, Chengdu, Nanjing, Chongqing und Suzhou gezeigt. Weitere Stationen in Europa, Nord- und Südamerika sind bereits in Planung. Im Medienmuseum des ZKM sind alle Besucherinnen und Besucher eingeladen, die Highlight-Apps aus dem aktuellen Wettbewerb anzuschauen und natürlich auszuprobieren.

## AppArtAward on Tour

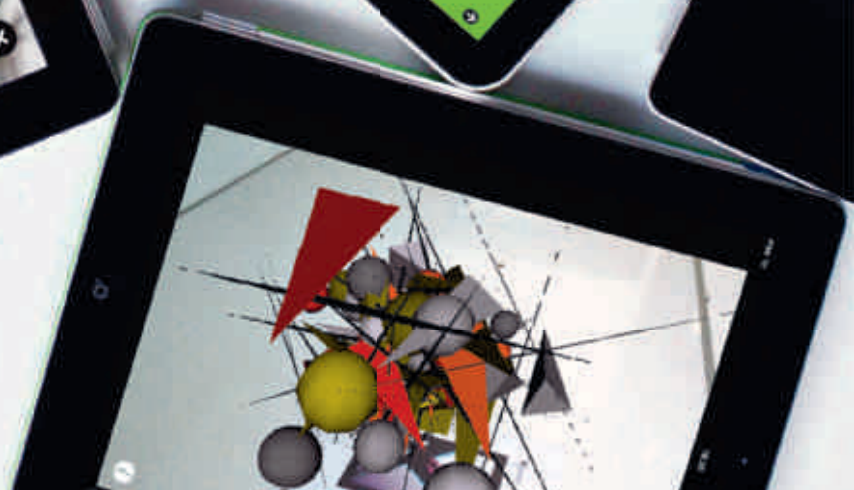
E

On Friday, the 12th of July 2013, the winners of the AppArtAwards 2013 were honored at the ZKM. With over 100 submissions from 23 nations, the AppArtAward has quickly established itself internationally. Already a selection of the most interesting AppArt-works that had been submitted for the former competitions is travelling the globe. Following a successful and much frequented opening exhibition in Beijing, Montreal, and Seoul in Spring 2013, the mobile art form is currently touring several cities in Asia, North and South America. In cooperation with the Goethe-Institutes, stops in Toronto and Ottawa in Canada, as well as in Los Angeles, Chicago, and Washington in the US are planned. In China, the exhibition will be shown in Guangzhou, Shanghai, Chengdu, Nanjing, Chongqing, and Suzhou. Further exhibition venues in Europe as well as North and South America are currently being planned. The visitors of the ZKM | Media Museum are invited to view and, of course, experience selected Apps of the AppArtAward 2013.





Besucher in der AppArt-Ausstellung der Goethe-Institute Peking (oben links), Montreal (unten links) und Seoul. / Visitors of the AppArt-Exhibition at the Goethe-Institute Beijing (top left), Montreal (bottom left), and Seoul.





# ZKM+appaward2013

**Liste der eingereichten Apps**  
**List of Submitted Apps**

**1 Million Pixel App**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Ruben Gänslar, Robin Schmid, bitkollektiv  
 Offhaus, Sandke GbR  
<http://rubinmobile.com>

**A Simple Twist of Fate**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Achim Fell, Ralf Haarmann, Charalabos  
 Papoulas, Andreas Molatta, Christian Sander  
<http://digdev.de>

**A Tale of Two Cities**, 2012

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Jordan Rodgers  
<http://jordanrogers.com>

**ambler**, 2012

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Joe Stevens  
<http://51degreesnorth.net>

**AMH-Guide**, 2012

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Michael Merkel, Alpha Blinds  
<http://amh.de>

**Apella**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Nina Nick, Jan Faust, Jonna Faust, Doreen  
 Kiesling, Valerie Buchow

**ARART**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Kei Shiratori, Takeshi Mukai, Younghyo Bak  
<http://ma-tilde.com>

**Arcs 21**, 2009

Applikation für iOS / Application for iOS  
 LIA  
<http://liaworks.com>

**Ars Wild Card**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Manuela Naveau, Hideaki Ogawa, Emiko  
 Ogawa, Memetics GmbH, Stefan Eibelwimmer  
<http://awc.aec.at>

**Art of Zen**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Joachim Wolffram  
<http://trueselfsoft.com>

**artig Gallery Wallpaper**, 2013

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Chryssi Tsiaoussi, Christos Mazarakis  
<http://artig-muenchen.de>

**Bildbook – Lynch der Fabelwelt**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Nikola Rikanovic  
<http://bildbook.net>

**Brut**, 2013

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Sebastian König, Michael Scholz,  
 Lina Fesseler  
<http://of.co.de>

**Buttons**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Sascha Pohflepp, Ian Kynnersley  
<http://pohflepp.com>

**Centre d'art la Panera**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Centre d'art la Panera  
<http://lapanera.cat>

**Chimeras**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Chi-Ping Chin, Yi-Ching Huang, Kuan-Ying  
 Wu, Yu-Chuan Tseng, Wie-Ting Chen  
<http://mutienliao.com/chimeras.php>

**cloud.data**, 2010

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Wenkai Xu, aaajiao  
<http://eventstructure.com>

**Coded Narratives**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Vanessa Ramos-Velasquez  
<http://quietrevolution.me>

**CoreMites**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Alexander Kettler, Frederik De Wilde  
<http://frederik-de-wilde.com>

**Crane Cabine**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Christian Wack, Claudia Hoffmann  
<http://letsdev.de>

**CutOutCam**, 2012

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Stephan Petzl  
<http://cutoutcam.com>

**D3LTA**, 2013

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Christian Reich, Alex Tolar, Anna Niedhart  
<http://rainbow-unicorn.com>

**Deko, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Jaakko Tuomivaara, Johan Halin, Mardy Hu,  
 Nazareno Crea  
<http://dekoapp.com>

**Dépli, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Thierry Fournier, Pierre Carniaux  
<http://thierryfournier.net>

**Dog Haiku, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Heather D. Freeman  
<http://EpicAnt.com>

**Fairgrounds Night, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Andreas Lutz  
<http://andreaslutz.com>

**Flux, 2013**

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Agoston Nagy  
<http://binaura.net/stc>

**Forever Alone, 2013**

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Sebastian Hanold  
<http://darkbloodstudios.com>

**Frozen Time, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Han Po Cheng  
<http://hanpo.tw>

**Golden Calf, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Tilman Reiff, Volker Morawe, Christian  
 Glanz  
<http://fursr.com>

**graspMETER, 2013**

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Yuki Minakata, Iori Iwashima, Sunhak Kim  
<http://grasp.co.jp>

**Griddin, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Kristoffer Zahl, Alessandro Impellizzeri,  
 Lars Henning Zahl  
<http://mocado.com>

**iCoda. Palimpsest, 2011**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Peter McAdam, James Snee  
<http://codaarts.com>

**iGab, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Claudia Neumann, Sabine Hutchison-Leidel  
<http://i-gab.com>

**Interactive Star Darkness App, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Vincenzo Marsiglia

**Invisible Mazes, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Andrei Thomaz  
<http://andreithomaz.com>

**iOrnament, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Jürgen Richter-Gebert  
<http://science-to-touch.com>

**Jörgits, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Anders Sandell, TANK & BEAR  
<http://jorgits.com>

**kaleidoclock, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Florian Baron, Mario Pörner  
<http://kaleidoclock.com>

**Konstrukt, 2011**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 James Alliban, Juliet Lall  
<http://jamesalliban.com>

**Leonardo da Vinci's Dream Machine, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Jean-Jacques Birgé, Nicolas Buquet, Mikael  
 Cixous  
<http://davincidream.surletoit.com>

**Light Creations, 2013**

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Joachim Wolfram  
<http://trueselfsoft.com>

**Lilli – Linzer Linien – Fahrplanauskunft, 2012**

Applikation für Android / Application for  
 Android  
 Sebastian Höbarth  
<http://mobilefactory.at>

**Lost Cities, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Martin Pittenauer, TheCodingMonkeys GmbH  
 i.Gr.  
<http://codingmonkeys.de>

**Man In A Box, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Jacob Tækker, Haandholdt, Melli Georgiou  
<http://jacobtaekker.com>

**MangueTown**, 2013

Applikation für Android / Application for Android

Renato Oliveira, Pedro Barbosa Queiroz,  
Eric Pessoa, Bernado Sales Meireles  
<http://rhoneysoarriacao.wix.com>

**MARK – IT**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

Esmeralda Kosmatopoulos  
<http://esmeraldakosmatopoulos.com>

**Mein Tarot**, 2012

Applikation für Android / Application for Android

Christof Spanring, Marie-Theres Galln-  
brunner  
<http://mthg.net>

**Metaverse Nails**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

Thea Baumann  
<http://metaverse-makeovers.net>

**Mobile Phone Orchestra**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

Andrew Bluff  
<http://rollerchimp.com>

**Monster Art**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS

Danielle Orkin  
<http://daniorkin.com>

**Mutationen**, 2012

Applikation für Android / Application for Android

Jan Decker, Mike Gerber, Frank Halbig,  
Sarah Thöle, Alexander Liebrich  
<http://miradio.eu>

**mybrother.tv**, 2013

Applikation für Android / Application for Android

Dominik Eggermann  
<http://mybrother.tv>

**Neferiiii Bust 3D**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

Johann Christoph Bätz  
<http://3d-star.com>

**Noiseskelch**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS

Christian Gwiozda, JeongHo Park  
<http://vimeo.com/furiosum/videos>

**Nue Morte**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

Geoffrey Alan Rhodes, Claudia Hart  
<http://GARhodes.com>

**Once Touch**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

Liang Huan, Hu Wei, Li Zhong, Yu Guo  
<http://legend33.com>

**Opilas**, 2012

Applikation für Android / Application for Android

Alexander Koch  
<http://opilas.de>

**Paradiso**, 2013

Applikation für Android / Application for Android

Michael Schäßle  
<http://Michael-Schaeble.net>

**Parallelogramm**, 2013

Applikation für Android / Application for Android

Michael Rybakov, Petko Godey  
<http://parallelogram.me>

**Petting Zoo**, 2013

Applikation für Android und iOS / Application for Android and iOS

Christoph Niemann  
<http://christophniemann.com>

**Philia 01**, 2009

Applikation für iOS / Application for iOS

LIA  
<http://liaworks.com>

**Philia 02**, 2010

Applikation für iOS / Application for iOS

LIA  
<http://liaworks.com>

**Procoding**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

Michael Markert  
<http://audiocommander.de>

**Ravaan Chhaya – Book of Hope**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS

Vishal K Dar, Amo Tarzi

**Ravaan Chhaya – Book of Loss**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS

Vishal K Dar, Amo Tarzi

**Ravaan Chhaya – Book of Pain**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS

Vishal K Dar, Amo Tarzi

**REWORK\_ (Philipp Glass Remixed)**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

Scott Snibbe  
<http://snibbestudio.com>

**Sailing Trim**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Jürgen Hertweck**  
<http://hertweck-consulting.de>

**Sherwood Rise**, 2013

Applikation für Android / Application for Android  
**Dave Miller, Dave Moorhead**  
<http://augmentedwonder.blogspot.co.uk>

**shoutr**, 2013

Applikation für Android / Application for Android  
**Benjamin Werner, Christian Beier, Sebastian Winkler**  
<http://shoutr.net>

**Socionical Crowd Management System**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Tobias Franke**  
<http://dfki.de>

**SoundyThingie**, 2010

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Hansi Raber**  
<http://asdfg.me>

**standaloneV1**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Andrew Blanton**  
<http://andrewblanton.com>

**Suck this App**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Daniel Heitz**  
<http://dnlhzt.com>

**Sum05**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
**LIA**  
<http://liaworks.com>

**Synestizer**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Kaspar König, Marc Lingk**  
<http://kasparkoenig.com>

**Tagtool**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Markus Dorninger, Josef Dorninger, Matthias Fritz**  
<http://tagtool.at>

**Take Tea With Turing**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Vicky Adams, Marius Ciocanel**  
<http://taketeawithturing.wordpress.com>

**TEXT2IMAGE**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Ted Davis**  
<http://teddavis.org>

**Thavibu Gallery**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Jorn Middelborg, Thavibu Gallery, Appsphere Group Bangkok**  
<http://thavibu.com>

**The Day It Rained Forever**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Sebastian Büttner, Mark Rau**  
<http://gesamtkunstwerk.tv>

**The Flower**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Dirk Hoffmann, Marc Schwieger, Wolfgang Müller**  
<http://artificialrome.com>

**TimeMachine**, 2013

Applikation für Android / Application for Android  
**Jared Hawkey, Sofia Oliveira, Nuno Correia, Olivier Perriquet, Heitor Ferreira**  
<http://cada1.net>

**Tourou Nagashi**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Masayuki Komatsu**  
<http://sekiryou.com>

**Townsmen**, 2012

Applikation für Android / Application for Android  
**Marion Hong-Schramm**  
<http://handy-games.com>

**uDoll**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Urszula Michalowska, Thomas Wellhausen**  
<http://udoll.net>

**Unregistered City**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Pengyi Jiang**

**Urban Rhythms**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Jody Zellen, Jeremy Rotsztain**  
<http://jodyzellen.com>

**uSquared**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Thomas Wellhausen**  
<http://sc-design.de/uSquared>

**Viva Voce Player**, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS  
**Michael Schmitz, Katharina Rosenberger, Juliana Snapper, Shelley Hirsch, Pamela Z**  
<http://interaktivegestaltung.net>

**White Cube, 2013**

Applikation für Android / Application for Android

Andreas Reich, Katherina Kiatipi

<http://reichsign.com>

**White Cube Inside Out, 2012**

Applikation für Android / Application for Android

Daniel Kurfess, Rosa Menkman

<http://newmediaproject.de>

**Wohin?, 2008**

Applikation für iOS / Application for iOS

Ortwin Gentz, Christian Lier, Wolfgang

Bartelme

<http://futuretap.com>

**WONDEREUR, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS

Olivier Berger

<http://wondereur.com>

**wwwwalk, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS

Dennis de Bel

<http://dennisdebel.nl>

**you are ... not alone, 2012**

Applikation für Android / Application for Android

Alexander Liebrich, Marco Zampella

<http://zoon-designs.de>

**ZHVideo Tags, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS

Myriam Thyes, Andrea Grössbauer

<http://thyes.com>

**Zoobe Cam, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS

Lenard Fritz Krawinkel

<http://zoobe.com>

**ZYX, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS

JODI

<http://zyx.app.com>

**腦殘公寓, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS

WanTing Zeng, Yalieu Hsu, Hsuan Lin

<http://naocangongyu.blogspot.tw>





D Diese Broschüre erscheint anlässlich  
des **ZKM AppArtAward 2013**

### **ZKM AppArtAward 2013**

#### *Konzept*

Peter Weibel, Christiane Riedel,  
ZKM | Karlsruhe  
David Hermanns, CyberForum e.V.  
Martin Hubschneider, CAS Software AG

#### *Projektleitung*

Julia Jochem

#### *Projektassistenz*

Sarah Gröhbühl, Silke Sutter,  
Heike Eisenhauer, Hannah-Maria Meier

#### *Koordination*

Volker Sommerfeld, Julia Jochem

#### *Presse- und Öffentlichkeitsarbeit*

Dominika Szope, Verena Noack, Constanze  
Heidt, Johanna Schira

#### *Marketing*

Julia Wicky, Linda Mann, Siemke Hanßen,  
Stefanie Jakob

#### *IT-Support*

Volker Sommerfeld, Joachim Schütze

#### *Event*

Wolfgang Knapp, Manuel Weber

#### *Technik*

Manuel Weber, Holger Stenschke,  
Manuel Urrutia

#### *Video*

Christina Zartmann, Moritz Büchner,  
Cäcilia Schallwig, Rebecca Raab

#### *Grafisches Konzept*

2xGoldstein

#### *Dank an*

David Herrmanns, Sina Knolle, Christian  
Birnesser, CyberForum e.V.; Martin  
Hubschneider, CAS Software AG, Testbirds

### **Ausstellung**

#### *Kuratoren*

Volker Sommerfeld, Julia Jochem

#### *Technische Projektleitung*

Volker Sommerfeld

#### *Technische Leitung*

Stefan Wessels

#### *Aufbauleitung*

Anne Däuper, Henrike Mall

#### *Aufbauteam*

Volker Becker, Claudius Böhm, Mirco Fraß,  
Rainer Gabler, Gregor Gaissmaier, Ronald  
Haas, Dirk Heesakker, Christof Hierholzer,  
Werner Hutzenlaub, Gisbert Laaber, Marco  
Preitschopf

### **Broschüre**

#### *Redaktion*

ZKM | Publikationen, Julia Jochem, Sarah  
Gröhbühl (ZKM | Institut für Bildmedien),  
Constanze Heidt (ZKM | Presse- und Öffent-  
lichkeitsarbeit)

#### *Übersetzungen*

Timothy Jones, Julia Lenders

#### *Grafische Gestaltung und Satz*

2xGoldstein+Fronczek

#### *Reproduktionen*

COMYK, Roland Merz, Karlsruhe

#### *Druck und Bindung*

Stober, Karlsruhe

© 2013 ZKM | Zentrum für Kunst und Medien-  
technologie Karlsruhe

© für die abgebildeten Werke bei den  
Künstlerinnen und Künstlern

© 2013 für die Fotos, außer auf den Seiten 36  
und 39, bei Fidelis Fuchs

E This brochure is published on the occasion of  
the **ZKM AppArtAward 2013**

### **ZKM AppArtAward 2013**

#### *Concept*

Peter Weibel, Christiane Riedel,  
ZKM | Karlsruhe  
David Hermanns, CyberForum e.V.  
Martin Hubschneider, CAS Software AG

#### *Project management*

Julia Jochem

#### *Project assistance*

Sarah Gröhbühl, Silke Sutter,  
Heike Eisenhauer, Hannah-Maria Meier

#### *Coordination*

Volker Sommerfeld, Julia Jochem

#### *Public relations*

Dominika Szope, Verena Noack, Constanze  
Heidt, Johanna Schira

#### *Marketing*

Julia Wicky, Linda Mann, Siemke Hanßen,  
Stefanie Jakob

#### *IT-Support*

Volker Sommerfeld, Joachim Schütze

#### *Event*

Wolfgang Knapp, Manuel Weber

#### *Technical support*

Manuel Weber, Holger Stenschke,  
Manuel Urrutia

#### *Video*

Christina Zartmann, Moritz Büchner,  
Cäcilia Schallwig, Rebecca Raab

#### *Graphical concept*

2xGoldstein

#### *Acknowledgments*

David Herrmanns, Sina Knolle, Christian  
Birnesser, CyberForum e.V.; Martin  
Hubschneider, CAS Software AG, Testbirds

### **Exhibition**

#### *Curators*

Volker Sommerfeld, Julia Jochem

#### *Technical project management*

Volker Sommerfeld

#### *Head of museum and exhibition technical services*

Stefan Wessels

#### *Technical management*

Anne Däuper, Henrike Mall

#### *Technical staff*

Volker Becker, Claudius Böhm, Mirco Fraß,  
Rainer Gabler, Gregor Gaissmaier, Ronald  
Haas, Dirk Heesakker, Christof Hierholzer,  
Werner Hutzenlaub, Gisbert Laaber, Marco  
Preitschopf

### **Booklet**

#### *Editorial staff*

ZKM | Publications, Julia Jochem, Sarah Grö-  
hbühl (ZKM | Institute for Visual Media), Con-  
stanze Heidt (ZKM | Public relations)

#### *Translations*

Timothy Jones, Julia Lenders

#### *Graphics and typesetting*

2xGoldstein+Fronczek

#### *Reproductions*

COMYK, Roland Merz, Karlsruhe

#### *Printed and bound*

Stober, Karlsruhe

© 2013 ZKM | Center for Art and Media  
Karlsruhe

© for the reproduced works by the  
artists

© 2013 for the photographs except on pages 36  
and 39 by Fidelis Fuchs

## Sponsoren und Partner / Sponsors and partners

### Initiatoren / Initiators



### Preissponsoren



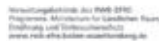
### Medienpartner / Media partners



### Ein Projekt im / A project within



### Förderer / Sponsoren



### Partner



### Internationaler / International partner

ZKM | Zentrum für Kunst und  
Medientechnologie Karlsruhe  
Lorenzstr. 19  
D-76135 Karlsruhe  
Info: +49 (0)721 8100-1200  
E-Mail: [info@zkm.de](mailto:info@zkm.de)  
[www.zkm.de](http://www.zkm.de)

