

ZKM AppArtAward 2016



Die USA TODAY, die auflagenstärkste Zeitung in den USA, wählte das ZKM | Karlsruhe im Mai 2016 unter die **10 Best Places to immerse yourself in digital art.**

„Wenn ich meinen Kopf in Bewegung bringen will, dann gehe ich ins ZKM in Karlsruhe.“

Petra Olschowski, Staatssekretärin im Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg, in: *Badische Neueste Nachrichten*, 21. Mai 2016.

Die Deutsche Welle hat das ZKM als **Faszinierende und weltberühmte Experimentierstätte** unter die **Zehn deutschen Museen, die Sie kennen sollten** von insgesamt 6.500 Museen in Deutschland gekürt.

„Wie wichtig das ZKM ist, kann man gar nicht oft genug betonen.“

Hans Ulrich Obrist, international renommierter Kurator und Leiter der Serpentine Gallery London, in: *Weltkunst*, Nr. 108, November 2015.

USA TODAY, the United States newspaper with the third highest circulation in the country, voted the ZKM | Karlsruhe as one of the **10 Best Places to immerse yourself in digital art.**

“If I want to exercise my head, I visit the ZKM in Karlsruhe.”

Petra Olschowski, State Secretary, Baden-Württemberg Ministry of Science, Research, and the Arts, in: *Badische Neueste Nachrichten*, May 21, 2016.

Germany’s international broadcaster “Deutsche Welle” named the ZKM a **fascinating and world famous site for experimenting** and declared it one of the **Ten German museums that you should know about** – nominated from a total of 6,500 museums in Germany.

“It’s always astonishing when you’re abroad to find that there is not an institution like the ZKM in every country. One cannot stress enough just how important the ZKM is.”

Hans Ulrich Obrist, curator and director of the Serpentine Gallery, London, in: *Weltkunst*, No. 108, November 2015.

AppArtAward 2016

Vorwort/Preface	002
Sonderpreis/Special Prize for Connected Art	008
Sonderpreis/Special Prize for Sharing	012
Sonderpreis/Special Prize for Art+Experience	016
Sonderpreis/Special Prize for Virtual Reality	020
Weitere Highlights aus dem Wett- bewerb/More Highlights from the Competition	024
AppArtAward auf Reisen/on Tour	038
Liste der eingereichten Apps/ List of Submitted Apps	042

Vorwort

Seit Beginn des AppArtAward im Jahr 2011 wurden mehrere hunderte Apps aus 44 Nationen von allen Kontinenten für den Wettbewerb eingereicht – mit dem Ziel, Apps als neue Kunstform zu etablieren. Möglich machten dies die allgegenwärtigen Universalwerkzeuge des *mobile computing*, das Smartphone und das Tablet, mit denen nun auch im Bereich der Kunst bisher getrennte Gattungen und Medien verbunden und jederzeit weltweit präsentiert werden können.

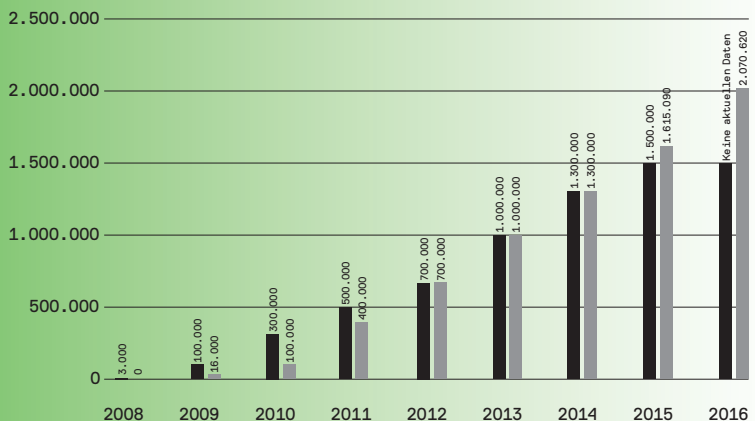
Bis zu diesen universellen Tools, die den Traum des synästhetischen Gesamtkunstwerkes realisieren, war es ein langer Weg. Noch 1943 wagte IBM-Vorstand Thomas J. Watson eine eher vorsichtige Prognose: „Es gibt einen weltweiten Bedarf an vielleicht fünf Computern.“ Vierzig Jahre später hatte Steve Jobs, der Gründer von Apple, gelobt, sich dafür einzusetzen, dass in jeder Schule in Zukunft ein Computer stehen würde.^[1]

Heute ist der ubiquitäre Zugang zu Online-Kommunikation, Applikationen und schließlich auch Kunst im App-Format einer breiten Öffentlichkeit möglich. Apples Einführung des iPhones 2007 und des ersten App-Stores 2008 hat zu dieser Entwicklung entscheidend beigetragen. Seitdem ist nicht nur die Produktion von Kunstwerken personalisiert, sondern auch ihre Distribution.

Die Anfänge von Apple und vieler anderer Technologie-Unternehmen im Silicon Valley standen vor vier Jahrzehnten in enger Beziehung zum Flower Power der Hippiekultur und zur Counterculture [Gegenkultur] der früheren Beat Generation, die alle möglichen Experimente zur Bewusstseinsweiterung machten, von der Einnahme psychedelischer Drogen bis zum Einsatz technischer Medien. Es führt ein direkter Weg von der Counterculture zur Cyberculture.^[2] Die Dokumentation dieser Tendenzen und deren Auswirkungen auf die zeitgenössische Kunst ist seit jeher Teil des Programms des ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe.

Verfügbare Apps,
iOS und Android
im Vergleich

Available apps
since 2008, iOS
and Android



Apple App Store
Google Play Store

Preface

Since the launch of the AppArtAward in 2011 several hundred apps have been received for the competition from developers in 44 countries on all continents. The aim: to establish the app as a new art form. It is the omnipresent and universal tools of mobile computing, the smartphone and the tablet, that has made this possible; they have enabled hitherto separate art genres and media to be brought together and presented at any time and anywhere in the world.

Until these universal tools became reality – the dream of a synaesthetic gesamtkunstwerk comes true – it was a long road. In 1943 IBM Chairman Thomas J. Watson is reported to have said “I think there is a world market for about five computers.” Forty years later, Steve Jobs, founder of Apple, vowed to work toward the goal of a computer in every school in America.^[1]

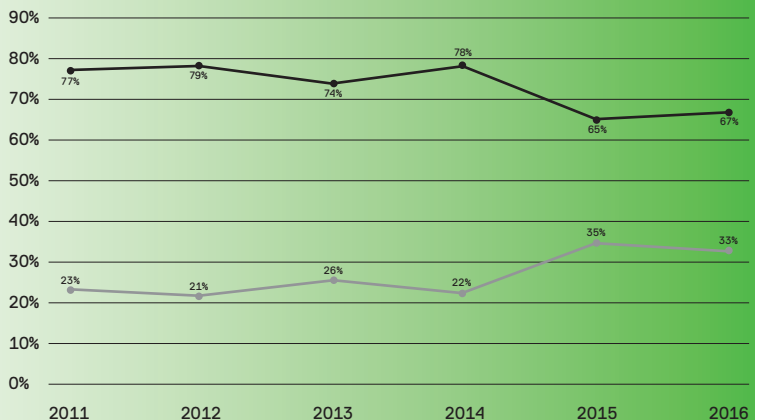
Today, the general public has ubiquitous access to online communication, applications, and also art in the form of apps. Apple’s introduction of the iPhone in 2007 and the first app store in 2008 played a key role in this development. Since then not only the production of artworks is personalized, but also their distribution.

The beginnings of Apple and many other high-tech firms in Silicon Valley forty years ago had close connections to the countercultures of the hippie movement and Flower Power and of the earlier Beat Generation, who made all kinds of experiments to expand the mind from taking psychedelic drugs to utilizing technological media. Counterculture led directly to cyberculture.^[2] To document these tendencies and their influences on contemporary art has been part of the program of ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe since its very inception.

In the meantime, just how far this technical expansion of consciousness goes is vividly demonstrated by this year’s AppArtAward, inter alia with the Special Prize for Virtual Reality. The evolution of art from

Entwicklung der Einreichungen seit Beginn des AppArtAwards, iOS und Android im Vergleich

Trend of submissions for the AppArtAward since its inception, iOS and Android



Wie weit die Möglichkeiten dieser technischen Bewusstseinsweiterung mittlerweile gehen, zeigt der diesjährige AppArtAward unter anderem mit dem Sonderpreis Virtual Reality. Die künstlerische Entwicklung vom statischen Tafelbild zum Bewegtbild des Films findet mit den allumfassenden, immersiven, interaktiven Umgebungen der Virtual Reality ihre Fortführung, in denen sich die Menschen wie in der realen Welt bewegen können. Damit ist der von ZKM | Karlsruhe und CyberForum initiierte AppArtAward auch in seinem sechsten Jahr am Puls der Zeit und eine globale Plattform für digitale Innovationen.

Peter Weibel

Vorstand

ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe

Christiane Riedel

Geschäftsführerin

ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe

[1] David E. Sanger, „The Computer Develops Some Glitches“, in: *The New York Times*, 9. Januar 1983, online: <http://www.nytimes.com/1983/01/09/education/the-computer-develops-some-glitches.html>, 27.6.2016.

[2] Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture. Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, The University of Chicago Press, Chicago, 2008.

the static panel painting to the film's moving images continues with the immersive, interactive environments of Virtual Reality in which people can move around like they do in the real world. Thus, in its sixth year the AppArtAward, initiated by ZKM | Karlsruhe and the CyberForum, keeps abreast of the changes and developments of our times and asserts its position as a global platform for digital innovations.

Peter Weibel

Chairman and CEO
ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe

Christiane Riedel

General Manager

ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe

[1] David E. Sanger, "The Computer Develops Some Glitches," in: *The New York Times*, 9 January, 1983, online: <http://www.nytimes.com/1983/01/09/education/the-computer-develops-some-glitches.html>, 6/27/2016.

[2] Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture. Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, The University of Chicago Press, Chicago, 2008.



Standorte aller Künstler, die seit
2011 ihre Applikationen für den
AppArtAward eingereicht haben
Locations of all artists who
have submitted entries for the
AppArtAward since 2011





Sonderpreis/Special Prize for Connected Art

Die Informationslücke zwischen der realen und der virtuellen Welt zu minimieren, ist das Ziel des „Internets der Dinge“. Applikationen im Bereich Connected Art resultieren aus Ideen zu den Herausforderungen des *Internet of Things* und zu den sogenannten „Wearables“, als die hier nicht nur mit Computertechnologie ausgestattete Brillen oder Uhren verstanden werden, sondern alle alltäglichen Gegenstände, die mit eigenen Prozessoren, Sensoren, Netzwerktechniken ausgerüstet sind.

The aim of the “Internet of Things” (IoT) is to minimize the information gap between the real and the virtual world. Applications in the area of Connected Art seek new ideas and solutions to the challenges posed by IoT and “wearables,” not only high-tech eyeglasses or watches but every kind of everyday object that is equipped with processors, sensors, and network technology.

sacrificium

sacrificium ist eine interaktive Installation, die das Ritual des Opferlichts aufgreift und über eine App mit dem Smartphone oder Tablet verbindet. In vielen Religionen und Kulturen werden Kerzen als Zeichen der Besinnung und der Kontemplation entzündet. Sie bleiben nach dem Ritus als Stellvertreter des Betenden zurück, als Symbol für dessen Wünsche und Gebete. Mit *sacrificium* wird dieses Ritual in die Welt der vernetzten Dinge übertragen. Für viele Menschen ist das bewusste Nicht-Nutzen ihres Smartphones eine große Herausforderung. So besteht bei dieser App das rituelle „Opfer“ der User darin, zwei Stunden lang auf die Anwendungen ihres Smartphones zu verzichten. Via App kann man von überall auf der Welt eine reale Opferkerze in der Jakobskapelle in Fischbachau in Bayern entzünden. Die reale Kerze brennt für zwei Stunden, wenn das Device innerhalb dieser Zeit nur dazu benutzt wird, den *sacrificium*-Livestream zu betrachten. Wird die laufende App jedoch vorzeitig beendet oder in den Hintergrund gedrückt, erlischt auch die Kerze in der Kapelle. / Applikation für Android

sacrificium is an interactive installation which takes up the ritual of lighting votive candles and connects to them with a smartphone or tablet via an app. Candles or other lights are lit in many religions as act of offering prayers and as a symbol of contemplation. After the ritual the lights are left behind as substitutes for the persons who offered them, symbolizing their entreaties and prayers. *sacrificium* carries this ritual into the realm of the digital networks. For many people, taking a conscious decision not to use their device for a period of time is severely challenging. With this app, the ritual sacrifice consists in the users not using the applications on their smartphones for two hours. Instead, one can light a real votive candle in the chapel of St. James the Great in Fischbachau, Bavaria. This candle will burn for two hours if during this time the device is only used to look at the *sacrificium* livestream. However, if the running app is closed or pushed in the background, the candle in the chapel will be extinguished. / Application for Android

Joanna Dauner, geb. 1984, lebt und arbeitet in Berlin, Deutschland. Sie studiert New Media im Masterprogramm an der Universität der Künste Berlin. Vor ihrem Kunsthochschulstudium hat sie Geschichte und Politik studiert und für Magazine, Fernsehproduktionen und verschiedene Theater gearbeitet.

Joanna Dauner, born in 1984, lives and works in Berlin, Germany. She studies New Media in the Master's program at Berlin University of the Arts. She previously studied history and politics and worked on journals, television productions, and in the theater. <http://www.joannadauner.de>





Anfragen

Von dir 3

An dich

Du suchst Wagenheber



3 Zusagen

4 Antworten ausstehend

noch
5 Tage

Du suchst Fahrradpumpe



7 Zusagen

13 Antworten ausstehend

noch
8 Tage



Sonderpreis/Special Prize for

Sharing

Sharing zeichnet sich in vielen Bereichen als aktueller Trend ab. Diese Kategorie steht unter dem Motto: teilen, tauschen, mieten, schenken. Hier steht nicht der künstlerische Aspekt im Vordergrund, sondern das Prinzip der Sharing Economy: Nutzen statt Besitzen. shareBW ist eine Initiative des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg, die vom CyberForum umgesetzt wird. In diesem Rahmen werden spannende Projekte zum Thema Share Economy, die moderne Informations- und Kommunikationstechnologien nutzen, gefördert und realisiert.

Sharing is a current trend in many fields. This category centers on the motto sharing, exchanging, renting, giving. The focus here is the principle of the sharing economy, rather than the artistic aspect. Using instead of owning. shareBW, an initiative launched by the Ministry of Science, Research and the Arts of Baden-Württemberg and implemented by the CyberForum, has the goal of promoting and carrying out interesting and innovative projects relating to the sharing economy using modern information and communication technologies.

thangs

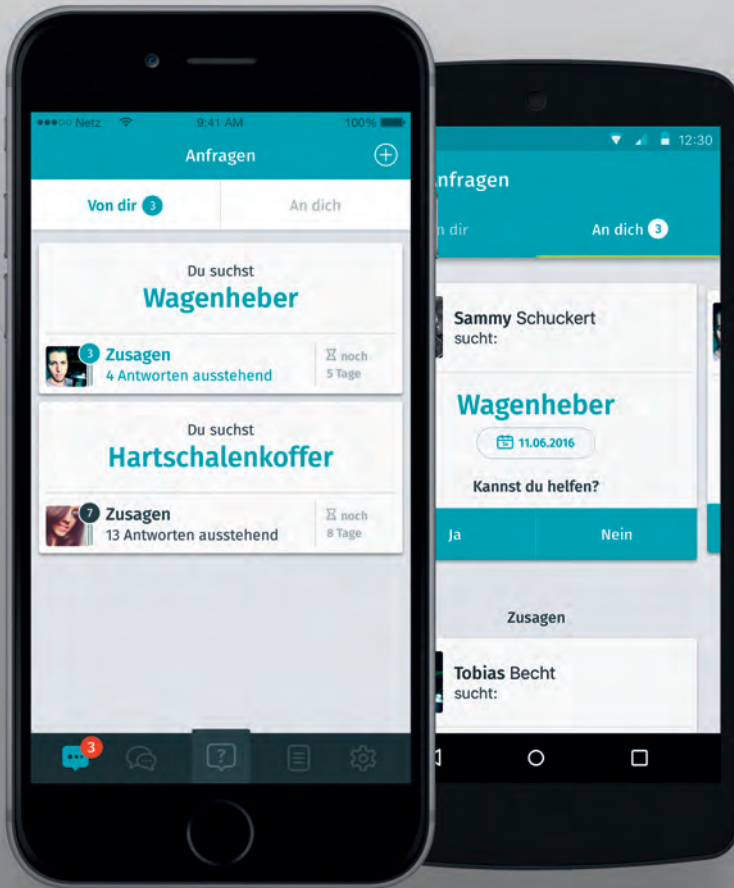
Die Applikation *thangs* bietet eine Plattform, über die man sich innerhalb des eigenen Netzwerkes über die gemeinsame Nutzung bestimmter Dinge austauschen kann. Das Besondere ist der Zugriff der App auf das jeweilige Telefonbuch der NutzerInnen. Haben Freunde und Bekannte *thangs* ebenfalls installiert, werden deren Anfragen nach Rasenmähern, Schlagbohrmaschinen oder Schmetterlingskeschern von der App übersichtlich angezeigt. Aber auch Kontakte, die die App nicht installiert haben, können über eine verlinkte Internetseite und per kostenfreier SMS angefragt werden und auf die Anfrage reagieren. Eine Leihliste hilft bei der Dokumentation der Ausleihen und somit auch dabei, Verliehenes wieder zurückzubekommen. *thangs* ist eine nutzerfreundliche App, die die Kommunikation erleichtert und so den Zugang zu einem nachhaltigen Umgang mit Ressourcen fördert. /Applikation für iOS

The app *thangs* provides a platform whereby one can share useful objects within one's own network of contacts. The special feature of this app is that it allows direct access to the users' phone book. When friends and acquaintances have also installed *thangs*, the app displays their loan requests for lawnmowers, drills, or butterfly nets. Via a linked website these requests can also be sent by free SMS to contacts who have not installed the app. *thangs* is a user-friendly app which facilitates communication and supports a more sustainable use of resources by encouraging people to lend rather than to buy. /Application for iOS

Sammy Schuckert, geb. 1990, lebt in Wiesloch, Deutschland. Er studiert im Masterprogramm Strategic Design an der Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd. Zuvor studierte er dort Communication Design. Er ist Mitbegründer und Geschäftsführer der thangs GmbH.

Sammy Schuckert, born in 1990, lives in Wiesloch, Germany. He first studied Communication Design at the University of Design Schwäbisch Gmünd before studying Strategic Design in the Master's program. He is cofounder and director of thangs GmbH.

<http://www.thangsapp.com>





Sonderpreis/Special Prize for

Art + Experience

Heutzutage verteilen sich unsere Erfahrungen mit und in der virtuellen Welt auf die verschiedenen Endgeräte, die wir nutzen und die im Wesentlichen noch immer auf visueller Interaktion basieren. Die Frage, wie Sound, Gestik und „Wearables“ unsere Wahrnehmung beeinflussen und erweitern werden, zieht sich kontinuierlich durch die physische und durch die virtuelle Welt. Die Kategorie Art + Experience sucht nach Ansätzen, die zeigen, wie die Kluft zwischen dem Physischen und Virtuellen minimiert werden kann und welchen Einfluss dies auf den Menschen hat.

Today many of our experiences and interactions with the virtual world are fragmented through being spread across the devices we use and continue to be dominated by visual interaction. How will sound, gestures, and “wearables” influence and extend our experience as a unity that constantly goes back and forth between the physical and the virtual world? The AppArtAward for Art + Experience asks artists to provide first answers as to how we will resolve the physical-virtual divide and how this might impact the concept of the human subject.

Mimics

Mimics ist ein Multiplayer-Spiel, das auf der subliminalen, mimischen Kommunikationsfähigkeit des Menschen basiert. Wir sind Experten darin, in kleinsten Änderungen der Gesichtsmuskulatur Gefühle zu erkennen und scannen unsere Umgebung permanent nach diesen Veränderungen ab. Dieses Talent, das jeder von uns sein Leben lang trainiert hat, bildet die zentrale Mechanik von *Mimics*. In diesem Sinn bietet die App einem Spieler oder einem Team Bilder unterschiedlicher Grimassen an, die nachgestellt werden sollen. Die gegnerischen MitspielerInnen sollen erraten, welches der zur Auswahl stehenden Bilder nachgestellt wurde. Vor den anderen MitspielerInnen extreme Grimassen zu schneiden und Anderen dabei zuzuschauen, wie sie das Gesicht verziehen und verrenken, ist garantiert mit viel Spaß verbunden. Es liegt aber auch eine gewisse Herausforderung darin, unter den angebotenen, meist sehr ähnlichen Bildern, das nachgeahmte herauszufinden. / Applikation für iOS

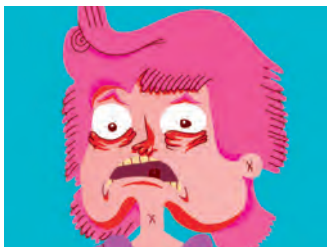
Mimics is a multiplayer game, which is based on the human capability for subliminal communication via facial gestures. We are experts in recognizing feelings that are expressed by the slightest changes in facial muscles and we constantly scan our environment for these changes. This talent, which every one of us trains our entire lives, constitutes the central mechanism of *Mimics*. The app offers a single player or a team a variety of images of facial expressions to be imitated. One side playing the game has to guess which of the images of facial expressions is being imitated by the other. Making faces and watching the facial gymnastics of the others is hilarious, but also challenging. For it is not simple to determine which of the images on offer is being imitated as most of them are quite similar. / Application for iOS

Fabian Schaub, geb. 1986, lebt und arbeitet in Ludwigsburg, Deutschland. Zusammen mit Thomas Krüger gründete er das unabhängige Spieleentwicklungsstudio Navel. Er arbeitete von 2008 bis 2009 im Bereich Qualitätssicherung bei Replay Studios. Anschließend studierte er an der Filmakademie Baden-Württemberg Interaktive Medien. Sein Schwerpunkt ist die Konzeption von Videospiele.

Thomas Krüger, geb. 1988, lebt in Ludwigsburg, Deutschland. Zusammen mit Fabian Schaub gründete er das unabhängige Spieleentwicklungsstudio Navel. Er studierte Informatik an der Hochschule Ravensburg-Weingarten. Seit 2010 ist er selbstständiger Programmierer und ist seit 2014 als Dozent an der Macromedia und SAE im Bereich Unity3D tätig.

Fabian Schaub, born 1986, lives and works in Ludwigsburg, Germany. Together with Thomas Krüger he founded the independent game developer studio Navel. From 2008 to 2009 he worked for Replay Studios in the area of quality assurance. He then studied interactive media at the Film Academy Baden-Württemberg. He specializes in concepts for video games.

Thomas Krüger, born 1988, lives in Ludwigsburg, Germany. Together with Fabian Schaub he founded the independent game developer studio Navel. He studied informatics at Ravensburg-Weingarten University of Applied Sciences. He is a freelance programmer since 2010 and lectures at Macromedia and SAE on Unity3D since 2014. <http://www.navel.cc>





Sonderpreis/Special Prize for

Virtual Reality

Der Sonderpreis Virtual Reality (VR) prämiiert die künstlerische Gestaltung eines virtuellen Raumes und die Umsetzung von Interaktionsmöglichkeiten die den Nutzerinnen und Nutzern geboten werden. Der Fokus liegt hier auf VR-Brillen, wie sie inzwischen für handelsübliche Smartphones (Google Cardboard VR, Durovis Dive, etc.) angeboten werden.

The Special Prize for Virtual Reality (VR) focuses on the artistic design of a virtual space and the possibilities provided to interact with it, with an emphasis on conventional VR glasses for smartphones (Google Cardboard VR, Durovis Dive, etc.).

Gefördert durch / Sponsored by **MFG Innovationsagentur
Medien- und Kreativwirtschaft**

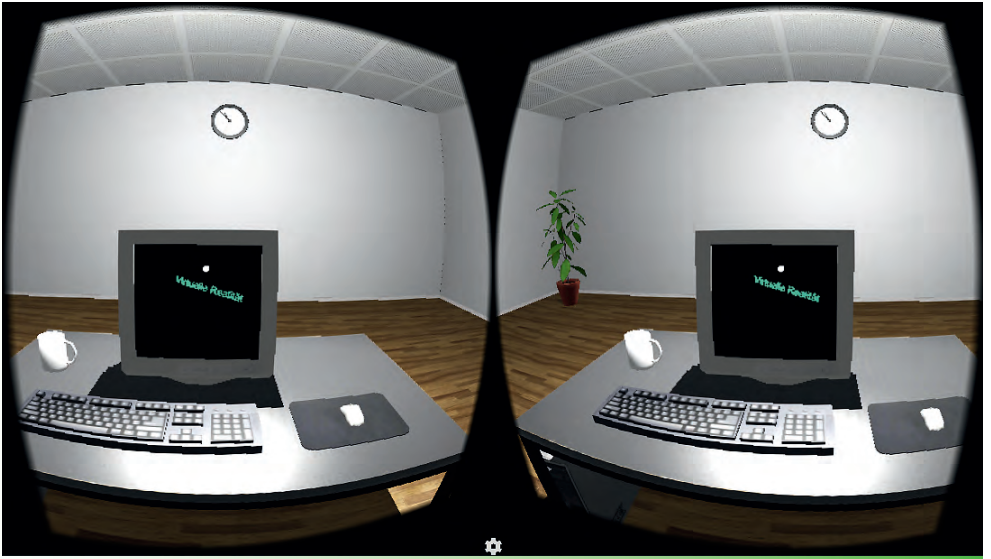
Raum

Die Virtual-Reality-App *Raum* konfrontiert uns mit kritischen Gedanken über Grenzen und Möglichkeiten der Simulation im virtuellen Raum. In der ersten Sequenz finden sich die NutzerInnen mithilfe ihres Smartphones und einer VR-Brille in einem authentischen Büroraum mit Schreibtisch, Computer, Zimmerpflanzen und Kaffeetasse platziert. Eine Stimme aus dem Off fordert sie auf, die Tastatur zu bedienen, mit dem Stuhl zu kippeln oder die Blume umzustellen – Interaktionen, die natürlich nicht funktionieren. Schließlich öffnet sich unter lautstarkem Protest des Sprechers überraschend der Raum. Durch Augentracking gelenkt, löst sich Stein für Stein die beengte Bürokulisse auf, bis man sich schließlich vollständig in einer scheinbar unendlichen, virtuellen Welt befindet, die man zu durchfliegen beginnt. Der Sprecher ist verstummt, die NutzerInnen können dem virtuellen Raum noch einmal ganz neu begegnen. Das Potenzial der Virtuellen Realität eröffnet sich weniger durch die bloße Simulation der Wirklichkeit, als vielmehr in der kreativen Auslotung der technischen Möglichkeiten, mit der sich neue Erfahrungsräume öffnen lassen. /Applikation für iOS

The virtual reality app *Raum* [space, room] confronts users with critical thoughts about the limitations and possibilities of simulation in virtual space. The first sequence takes users – equipped with smartphone and VR headset – to an office. A desk with a computer and a coffee mug suggests it is an authentic office environment. An off-screen voice asks the user to use the keyboard or move the mug – interactions which obviously don't work. Eventually, after loud protests by the speaker, the space opens out. Guided by eye-tracking, the narrow confines of the office disintegrate, brick by brick, until the user is in a seemingly endless virtual world through which he or she begins to fly. The speaker is silent and the users can control the direction of their flight and encounter the virtual space afresh. The potential of VR is opened up not so much by merely simulating reality but by exploring technical possibilities creatively which enable new realms of experience. /Application for iOS

Sascha Haus, geb. 1989, lebt in Köln, Deutschland. Er studiert Integrated Design mit den Schwerpunkten Interaction Design, Sound und Motion Design, Designtheorie und Forschung. Zuvor studierte er Literatur-, Kultur- und Musikwissenschaften an der Universität Bonn.

Sascha Haus, born in 1989, lives in Cologne, Germany. He studied integrated design with a focus on interaction design, sound and motion design, design theory and research. To begin with he studied literature, cultural studies, and music at the University of Bonn. <http://www.saschahaus.de>





Weitere Highlights aus dem Wettbewerb/ More Highlights from the Competition

A/D Clock

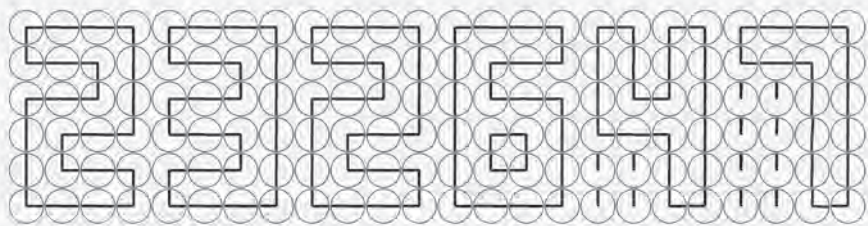
Die Applikation *A/D Clock* agiert an der Schnittstelle zwischen der digitalen Welt – dem Inneren des Computers – und der analogen Wirklichkeit. In diesem Sinne hat jede klassische Uhr zwei Gesichter, das digital gesteuerte Uhrwerk wird mit einer analogen, nämlich kontinuierlichen Anzeige ausgestattet. *A/D Clock* zeigt die Zeit im digitalen Format an, also durch insgesamt sechs Ziffern, die in gewohnter Weise Stunden, Minuten und Sekunden angeben. Diese Ziffern werden aber mithilfe von insgesamt 144 Uhren mit analoger Anzeige dargestellt, indem sich die jeweiligen Minuten und Stundenzeiger kontinuierlich zu den Outlines der einzelnen Ziffern verbinden. /Applikation für iOS

A/D Clock is an app that focuses on the interface of the digital world (inside the computer) with analog reality. In this sense a clock has two faces: a digital display and an analog clockface. *A/D Clock* displays the time in digital format, that is, six numbers giving the hours, minutes, and seconds. However, these numbers are made up of 144 analog clocks, where the hands of the minutes and hours build the outlines of the six numbers showing the time. / Application for iOS

Takemi Watanuki, geb. 1993, lebt in Gifu, Japan. Seit 2016 studiert er am Department of Media Creation at the Institute of Advanced Media Arts and Science in Media Creation, Gifu.

Takemi Watanuki, born in 1993, lives in Gifu, Japan. Since 2016 he is a student in the Department of Media Creation at the Institute of Advanced Media Arts and Science in Media Creation, Gifu.

<http://takemi007.wix.com/watakemi725>



Daemons

Daemons beschäftigt sich mit der Tatsache, dass der Mensch heute in einer Welt lebt, die er in weiten Teilen mithilfe des Computers selbst geschaffen hat und auch kontrolliert. Eine Kaffeetasse, Autos, Börsenkurse, die Kommunikation, Forschung: in all diesen Bereichen werden computergestützte Modelle zur Simulation der verschiedenen Sachverhalte herangezogen. Erst im darauffolgenden Schritt können diese Simulationen dann in unsere reale Welt eingebunden – realisiert – werden und ergeben somit die Umwelt, in der wir täglich leben. *Daemons* spielt mit dem Zusammenhang von virtueller Simulation und realer Wirklichkeit, indem die App bestimmte, vorgegebene Bilder animiert, sobald die Kamera des Devices sie erfasst. Der Begriff *Daemons*, „Dämonen“, stellt dabei eine doppelte Referenz dar. Zum einen wird auf die ebenfalls als *Daemons* bezeichneten Computerprozesse verwiesen, die im Hintergrund und deswegen auch hier außerhalb unserer Wahrnehmung ablaufen. Zum anderen wird auf die „Daimones“ angespielt, die in der griechischen Mythologie das individuelle Schicksal verkörpern. /Applikation für iOS

Daemons is about the fact that today, humankind lives in a world, which it largely created itself with the help of computers, and which it also controls. A coffee cup, cars, stock market prices, communications, research: in all these areas computer-aided models are used to simulate the various scenarios. Only in a next step these simulations are implemented in our real world – put into practice – and thus become the environment in which we live every day. *Daemons* plays with the connection between virtual simulations and actual reality: the app animates certain, predetermined images as soon as the camera of the device captures them. Here, the term *Daemons* is a double reference. For one, it refers to the computer processes also known as “Daemons,” which run in the background and are therefore beyond our cognitive reach. On the other hand it references the *daimones*, beings from Greek mythology, which embody the individual’s fate. /Application for iOS

Giulia Bowinkel, geb. 1983, lebt und arbeitet in Düsseldorf, Deutschland. Dort studierte sie bis zu ihrem Abschluss 2008 an der Kunstakademie Düsseldorf. Ihre Arbeiten, die sie zumeist gemeinsam mit Friedemann Banz realisiert, wurden unter anderem 2014 mit dem Painting Art Award ausgezeichnet.

Friedemann Banz, geb. 1980, lebt und arbeitet in Düsseldorf, Deutschland. 2007 beendete er sein Studium an der Kunstakademie Düsseldorf, seitdem ist er als freischaffender Künstler tätig.

Giulia Bowinkel, born in 1983, lives and works in Düsseldorf, Germany. She studied at the Dusseldorf Academy of Arts and graduated in 2008. Most of her works are collaborations with Friedemann Banz and have received several awards, including the Painting Art Award in 2014.

Friedemann Banz, born in 1980, lives and works in Düsseldorf, Germany. In 2007 he graduated from the Dusseldorf Academy of Arts, and since then he works as a freelance artist. <http://www.banzbowinkel.de>



Rec All

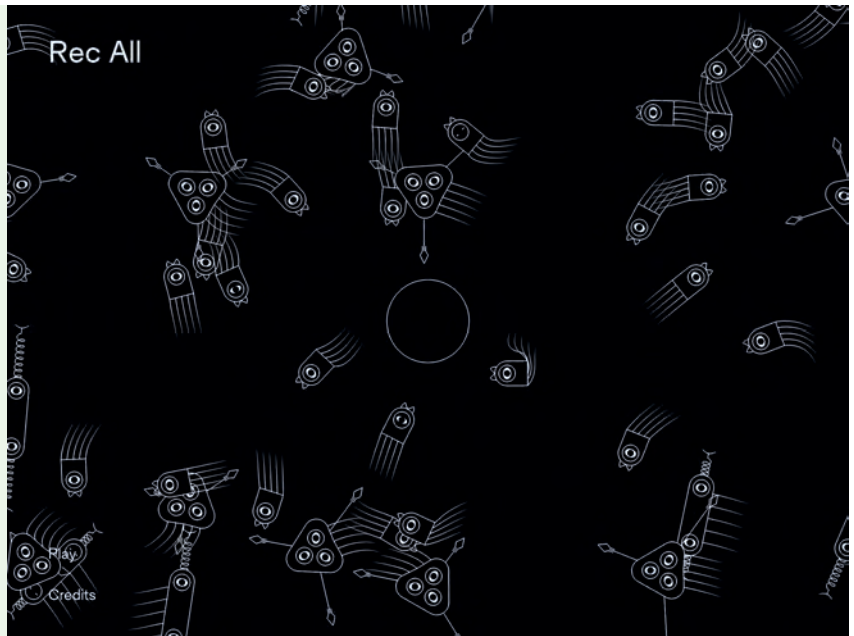
Die Applikation *Rec All* greift auf das Genre des geometrischen Geduldsspiels zurück. Das Ziel des Spiels besteht darin, einem minimalistischen, amöbenartigen Wesen in jedem Level ein bestimmtes Handlungsmuster beizubringen, das es in der Folge selbstständig reproduzieren kann, um die gewünschten Objekte, „collectibles“, einzusammeln und Hindernisse zu überwinden. Dazu wird das Geschöpf zunächst mit den Fingern so gesteuert, dass es ein erstes Mal die notwendige Bewegung durchführt und das erste Objekt eingesammelt werden kann. Danach durchläuft das Wesen den Parcours selbstständig, indem es die „gelernten“ Fähigkeiten umsetzt. Je mehr Objekte eingesammelt werden, desto komplexer werden die Anforderungen des Spiels und desto mehr Fingerfertigkeit ist von Nöten. / Applikation für iOS

The application *Rec All* references the genre of the geometrical puzzle. The goal of the game is to teach a minimalistic, amoeba-like creature in every level a certain pattern of behavior, so that it can independently reproduce it and can pick up the desired objects, the “collectibles,” and negotiate obstacles. To begin with, the creature is controlled via the fingers so that it can perform the requisite movements for the first time and the first object can be collected. After this, the creature completes the track on its own by utilizing the “learned” skills. The more objects are collected, the more demanding the game gets, and the more dexterity is required. / Application for iOS

Romain Cazier, geb. 1991, lebt und arbeitet in Lausanne, Schweiz. Er studierte Media and Interactive Design in Lausanne und schloss 2015 mit einem Bachelor ab. Seit 2015 arbeitet er an der École Cantonale d'Art de Lausanne, der dortigen Kunsthochschule und als Freelancer.

Romain Cazier, born in 1991, lives and works in Lausanne, Switzerland. He studied media and interactive design in Lausanne and graduated in 2015 with a Bachelor's degree. Since 2015 he works at the École Cantonale d'Art de Lausanne and as a freelancer.

<http://romaincazier.com>



SoundBow

SoundBow ist ein zeichnungsbasiertes Musikinstrument im App-Format mit einem einfachen Interface. Die NutzerInnen können Musik erstellen, indem sie Kurven beziehungsweise Linien auf den Bildschirm zeichnen oder Formen durch andere gestische Bewegungen generieren. Zudem ist es möglich, die grafischen Elemente auf dem Display zu bewegen und somit den Klang zu manipulieren. Eigene, über das Mikrofon aufgenommene Sounds können als Samples die Basis für die Melodien bilden. Diese können dann auch als Audio-Datei exportiert werden.

/Applikation für iOS

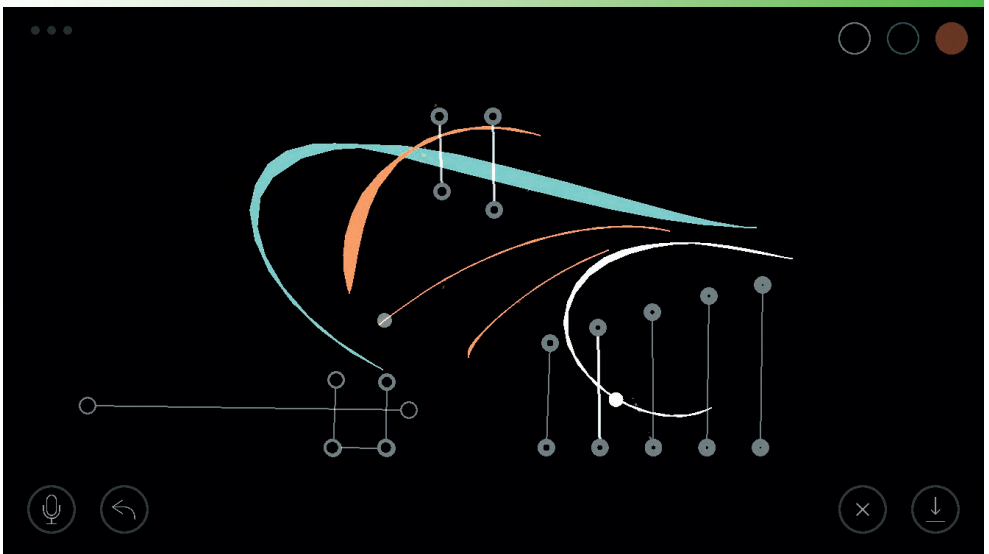
SoundBow is a drawing-based music instrument with a clean and simple visual interface. Users can create music by drawing curves or lines on the screen and also forms through their physical movements. The graphic elements on the display can be moved around, which alters the sounds produced. The app also enables you to record your own sounds via the microphone. These can be used as samples, as a basis for creating melodies or soundscapes. You can also export your composition as an audio file.

/Application for iOS

Agoston Nagy, geb. 1984, lebt und arbeitet in Budapest, Ungarn. Er studierte Mediendesign an der Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, der Budapester Universität für Kunst und Design, an der er 2008 seinen Master absolvierte und schließlich 2015 als Doktor der Multimedia Arts abschloss. Nagy beschäftigt sich vorrangig mit Interaction Design und experimentellen Medien, entwickelt dynamische Programme für netzbasierte Installationen und „Creative Mobile“ Applikationen. Nagy gibt regelmäßig Workshops und Kurse in Interaction Design sowie Creative Coding, die er auf Open-Source-Programmiersprachen aufbaut.

Agoston Nagy, born in 1984, lives and works in Budapest, Hungary. He studied media design at the Moholy-Nagy University of Design and graduated in 2008 with a Master's degree and in 2015 gained his PhD in Multimedia Arts (DLA). He works in interaction design and experimental media, developing dynamic systems for networked installations and creative mobile applications. He regularly gives workshops and courses all over Europe on interaction design and creative coding using several open source programming languages.

<http://www.binaura.net/soundbow>



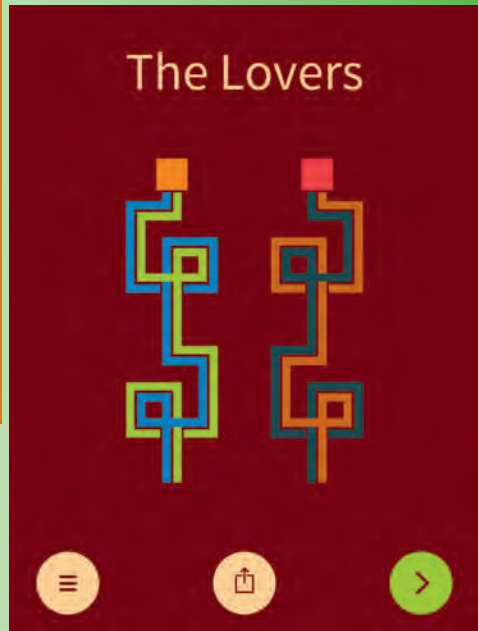
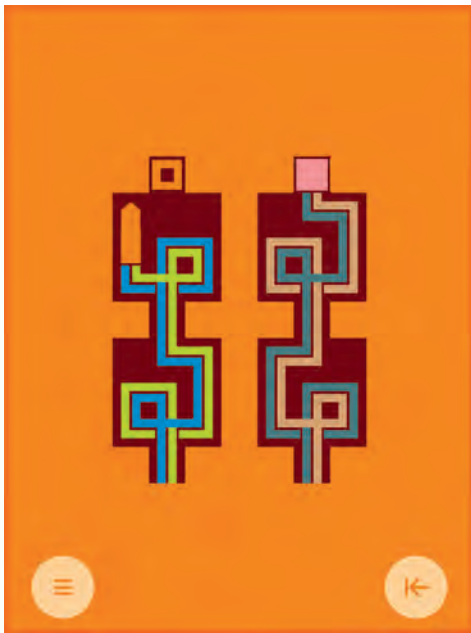
Twisted Lines

Twisted Lines ist ein minimalistisches, taktiles Geduldsspiel, das durch seine einzigartige Spieltechnik überzeugt. Trotz der Einfachheit des Spiels bietet es viel Raum für ausgedehnte und spannende Spielzüge, die durch Spielpunkte, den sogenannten „Pickups“ vorgegeben werden. Die Spur, die durch das Ziehen des Startpunktes entsteht, wird mit zwei parallelen, verschiedenfarbigen Linien markiert. Die SpielerInnen müssen vor allem zwei Regeln befolgen: Jeder einzusammelnde Spielpunkt kann nur aufgenommen werden, wenn er dieselbe Farbe hat, wie der zu führende Spielpunkt. Zweitens, wenn der zu führende Spielpunkt die Linien kreuzt, wechselt dieser in die Farbe der zuerst überquerten Linie. Während die SpielerInnen versuchen, den richtigen Weg zu finden, verändern sich nicht nur Farben und Musik, im Spielverlauf entstehen auch interessante Muster, die zum Beispiel in den Sozialen Netzwerken geteilt werden können. / Applikation für iOS

The design of *Twisted Lines* is minimalist; it is a tactile puzzle which is impressive because of its unique playing technique. Although the game is simple it offers lots of scope for extensive and interesting moves in a new and mind-twisting game experience. Colored squares are dragged with the finger across the screen. Two parallel trails in different colors mark the way the square was moved. In the main, users have to follow just two rules: First, the players have to collect game points, “pickups,” which can only be collected if these have the same color as the square that was moved. Second, when the player drags a pickup across trails, its color changes to that of the trail crossed first. While players try to find the right route to solve the puzzle, their moves make the music and colors change, creating fascinating patterns in the process that can be saved and shared with friends, for example, via social networks. / Application for iOS

Daniel Helbig, geb. 1985, lebt und arbeitet in Berlin, Deutschland. Seit 2010 arbeitet er als freiberuflicher Game Designer und ist Mitbegründer der ehemaligen Berliner Kreativagentur Die Hobrechts und gemeinsam mit Jan Bubenik und Severin Brettmeister des Indie-Entwicklerstudios Megagon Industries.

Daniel Helbig, born in 1985, lives and works in Berlin, Germany. Since 2010 he has been working as a freelance game designer. He is a cofounder of the former Berlin creative agency Die Hobrechts, and, together with Jan Bubenik and Severin Brettmeister, of the indie game developer Megagon Industries.
<http://www.binaura.net/soundbow>



variant:flare

Bei *variant:flare* handelt es sich um eine App, die kunstvolle audiovisuelle Bildwelten generiert. Die sich stetig verändernde Bild-Ton-Komposition kann von den NutzerInnen durch jede Art der Berührung beeinflusst werden. Umgekehrt werden die Visuals auch durch den Sound bestimmt, eine Veränderung der Musik erwirkt so auch eine Veränderung der visuellen Strukturen. Die so generierten persönlichen Kompositionen lassen sich in der Fotogalerie des Endgerätes speichern und können somit immer wieder abgerufen werden. /Applikation für iOS

variant:flare is an audiovisual artwork that creates beautiful music and imagery. The app combines user input and built-in randomness to create images and music that continually change, grow, and evolve, offering a new and different experience every time. For users of all ages, *variant:flare* is a chance to explore and experience a unique work of generative art. The visuals, in turn, are controlled by the sound, so by changing the music, you influence the development of the visuals. The user's compositions can be saved to the photo gallery of their device and thus can be retrieved again at any time. /Application for iOS

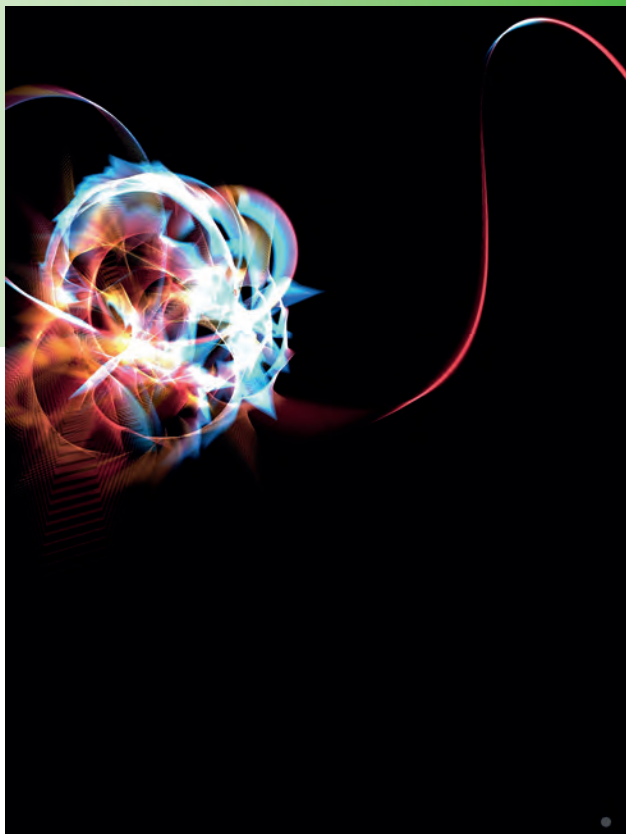
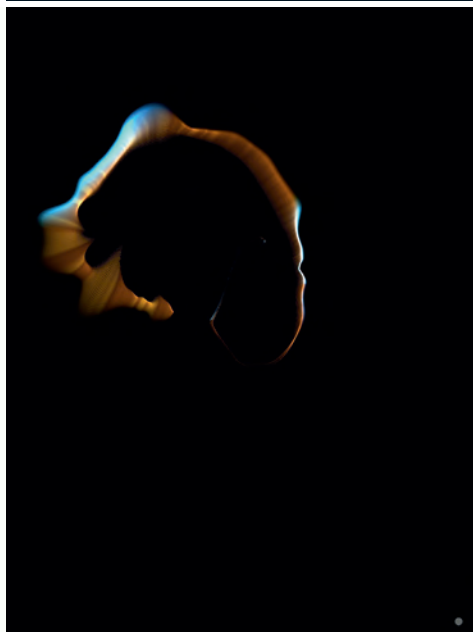
Joshue Ott, geb. 1977, lebt und arbeitet in Brooklyn, New York. Er studierte Computergrafik am Pratt Institute in Brooklyn und schloss sein Studium 1999 mit dem Bachelor in Bildender Kunst ab. Der Visualisierer und Software Designer präsentierte 2015 sein Projekt *variant* im New Yorker Museum of Modern Art.

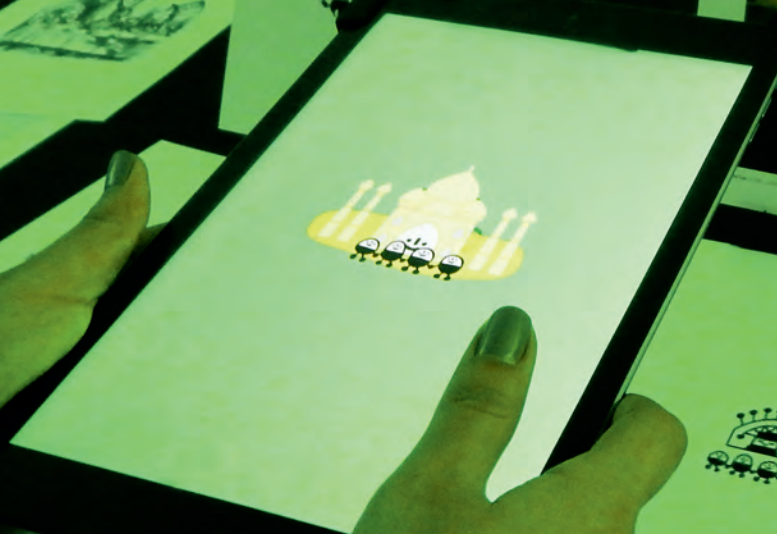
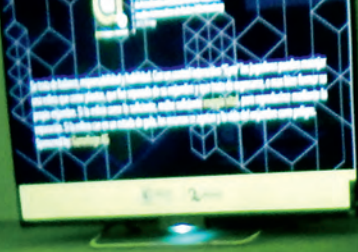
Kenneth Kirschner, geb. 1970, lebt in Brooklyn, New York, USA. Er studierte an der New York University und schloss 1992 mit dem Bachelor of Arts ab. Mit seinen experimentellen Werken bewegt er sich an der Schnittstelle zwischen klassisch avantgardistischer Komposition und zeitgenössischer elektronischer Musik.

Joshue Ott, born in 1977, lives in Brooklyn, New York. He studied computer graphics at the Pratt Institute in Brooklyn and graduated in 1999 with a Bachelor's degree in fine arts. The visualist and software designer presented his *variant* project at New York's Museum of Modern Art in 2015.

Kenneth Kirschner, born in 1970, lives in Brooklyn, New York. He studied at New York University and graduated in 1992 with the Bachelor of Arts degree. He is a composer of experimental music working at the intersection of avant-garde classical composition and contemporary electronic music.

<http://variant.intervalstudios.com>





AppArtAward auf Reisen/on Tour

Peking / Beijing, China
Montreal, Kanada/Canada
Seoul, Südkorea / South Korea
Guangzhou, China
Shanghai, China
Chengdu, China
Ottawa, Kanada/Canada
Nanjing, China
Chongqing, China
Taipeh / Taipei, Taiwan
Suzhou, China
Los Angeles, USA
Mexico-Stadt, Mexiko /
Mexico City, Mexico
Chicago, USA
Washington, USA
Havanna, Kuba / Havana, Cuba
San Luis Potosí, Mexiko / Mexico
Tegucigalpa, Honduras
Panama-Stadt / Panama City, Panama
Kingston, Jamaika / Jamaica

AppArtAward auf Reisen / on Tour

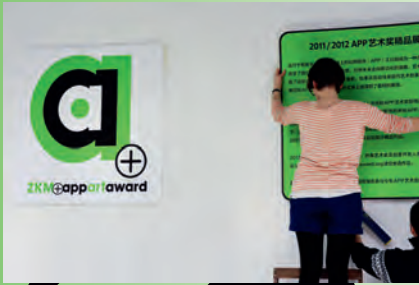


Montreal



San Luis Potosi





Peking/Beijing



Karlsruhe

Chengdu
Chongqing

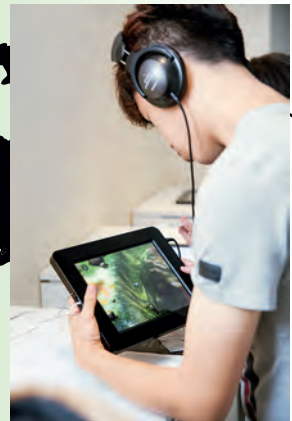
Guangzhou

Nanjing

Shanghai
Suzhou

Seoul

Taiph/Taipei





Liste der eingereichten Apps/ List of Submitted Apps

Liste der eingereichten Apps/ List of Submitted Apps

A/D CLOCK, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Takemi Watanuki
<http://takemi007.wix.com/watakemi725>

Animas, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Holger Meinhardt, Christoph Freidhöfer
<http://www.holgermeinhardt.de>

Arca dos Livros, 2014

Applikation für Android / Application for Android
Renato Oliveira, Pedro Queiroz
<http://rappstudio.com>

ART-AP, 2016

Web-Applikation / Web application
Klaus Kauker
<http://www.klaus-kauker.de>

Audiotekt, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Maurits Boettger, Daniel Iglesia

aura personal art notebook, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Karen Sun, David Kay, Peter Fox
<http://aura.com>

BlabberLab, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
George Pfau, Tom Comitta
<http://blabberlab.com>

BlindWiki, 2014

Applikation für iOS / Application for iOS
Antoni Abad, AKX Development, Matteo Sisti Sette
<http://blind.wiki>

Chinese Whispers, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Tillmann Ohm
<http://tillmannohm.com>

CHOMP, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Christoph Niemann, Verena Pausder, Timo Dries,
Jon Huang
<http://www.christophniemann.com>

Clapping Music, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Martin Hertig, Gael Hugo, Guillaume Cerdeira,
Babski Müller
<http://martinhertig.ch>

COSMOS, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Travis Kirton, Jake Lim
<http://www.c4ios.com/cosmos>

Daemons, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Giulia Bowinkel, Friedemann Banz
<http://www.banzbowinkel.de>

Delete by Haiku, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Vygandas „Vegas“ Simbelis, Elsa Vaara,
Pedro Ferreira, Jarmo Laakolahti, Kristina Höök
<http://simbelis.com>

Denisovan, 2013

Applikation für Android / Application for Android
Heather D. Freeman
<http://www.epicant.com>

DR_M: Digital Ritual Machine, 2016
Applikation für Android / Application for Android
Peter Petermann, Martin Nerurkar, Denise Sostre,
Björn Schattenhofening
<http://www.gamejam.club>

Droneo, 2013
Applikation für iOS / Application for iOS
Henry Lowengard
<http://www.jhhl.net>

Echoes, 2016
Applikation für Android / Application for Android
Felix Dahmen, Joshua Kopeček, Yoann Fauché
<https://echoes.xyz>

Elements, 2015
Applikation für Android / Application for Android
LIA
<http://www.liaworks.com>

farbraum_3.1, 2016
Web-Applikation / Web application
Stefan Heinrich Ebner
<http://www.stefanheinrichebner.de>

Fiete Math, 2016
Applikation für iOS / Application for iOS
Wolfgang Schmitz, Jan Kloevokorn, Karz von Bonin,
Sarah Walitzek
<http://www.ahoiiii.com>

Fightlings, 2015
Applikation für Android / Application for Android
Christina Barleben, Viktor Hirsch, Floris Pfeiffer,
Christopher Jann, Daniel Frank
<http://www.thoughtfish.de>

Film Forecast, 2016
Web-Applikation / Web application
Jörn Hintzer, Jakob Hüfner, Bernhard Bittorf,
Bastian Bittorf, Marc Thomsen
<http://www.datenstrudel.de>

floradex, 2016
Applikation für Android / Application for Android
Anne Lange, Immanuel Pelzer, André Brunst
<https://www.youtube.com/watch?v=p6UNrMkOxzk>

Flying Colors 3D, 2014
Applikation für iOS / Application for iOS
Joakim Rasmuson
<http://www.amistat.se>

Freeze! 2 Brothers, 2015
Applikation für iOS / Application for iOS
Andreas von Lepel, Jonas Schenk, Jonas Littke,
Hiro Yamada, Karl Lukas
<http://www.freeze2.com>

**GeometriCam – abstract geometric design in
real-time, 2016**
Applikation für iOS / Application for iOS
Giuseppe Capozzo
<http://www.geometricamapp.com>

groovecat, 2016
Applikation für iOS / Application for iOS
David Hackbarth, Joshua Weikert, Johanna Höflich
<http://groovecat.de>

Guzz, 2016
Applikation für iOS / Application for iOS
Tom Brückner, Christiane Japes
<http://www.guzz.io>

hom(e)s, 2016
Applikation für Android / Application for Android
Michael Aschauer
<http://m.ash.to>

illume, 2016
Applikation für iOS / Application for iOS
Julia Körner, Grzegorz Tatarakin, Karim Hegazy
<http://dyru.de/illume/illume.html>

INSIDE OUTSIDE, 2016
Applikation für Android / Application for Android
Alexander Pospischil, Ludwig Berger, Elisabeth
Pichler, Verena Kalser
<http://www.alexanderpospischil.de>

Die Mammut's kommen!, 2015
Applikation für iOS / Application for iOS
Jonas Kirchner, Christoph Rasulis, Benjamin Rudolf,
Rolf Rothgeber
<http://www.pixelcloud.de>

**Invisible Pix – dein Zauber- und Ausmalbuch,
2014**
Applikation für iOS / Application for iOS
Sebastian Frey
<http://www.beyond-reality.de>

iOrnament, 2016
Applikation für iOS / Application for iOS
Jürgen Richter-Gebert
<http://science-to-touch.com>

IPv4Cube_VR, 2016
Applikation für Android / Application for Android
Benjamin Weber alias SRC
<http://bw.nu>

ISBE Mar Menor Research, 2016
Applikation für Android / Application for Android
Clara Boj, Diego Diaz, Emanuele Mazza
<http://www.lalalab.org>

KoCoKuMa, 2016
Web-Applikation / Web application
Kunsthalle Mannheim: Heiko Daniels
<http://www.kunsthalle-mannheim.de>

Kontinuum, 2016
Applikation für Android / Application for Android
Benjamin Rudolf
<http://www.nau-hau.com>

le déserteur, 2015
Applikation für iOS / Application for iOS
Sylvain Souklaye, Medhi Benachou, Daniel Sejr Naderi,
Bruno La Versa
<http://synesthesiaexp.com>

Leaflets, 2011
Applikation für Android / Application for Android
Jouni Hätinén
<http://www.reilu.org>

License 2 Draw, 2016
Applikation für iOS / Application for iOS
UuDam Tran Nguyen
<https://www.facebook.com/License-2-Draw-1515229058744691>

Liebesgedanken, 2016
Applikation für iOS / Application for iOS
Felix Hörhager
<http://www.hoerhager.com>

LifeVR, 2016
Applikation für Android / Application for Android
Rebekka Zorn, Steffen Reichelt, Martin Nerurkar
<http://www.martin.nerurkar.de>

Love, Mummy and Daddy, 2016
Applikation für Android / Application for Android
Juan Orjuela, Jonas Delleske, Leonie Wolf
<https://annekearts.wordpress.com>

Lucid Trips Whateverland, 2015

Applikation für Android / Application for Android
Sara Lisa Vogl, Nico Uthe, Julian Heinken
<http://www.lucidtrips.com>

lumind, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Kevin Röhl, Henrik Dransfeld, Niclas Wagner
<http://lumind.de>

Mimics, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Thomas Krüger, Fabian Schaub, Marius Winter,
Benedikt Hummel
<http://www.navel.cc>

MUCCA, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Kiyoshi Furukawa, Takayuki Hamano, Ryu Nakagawa,
Tsuyoshi Kawamura, Sayumi Higo
<http://mucca.town/ja/index.html>

MulchCam, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Vladimir Gusev
<http://mulchcam.tk>

mycabsy, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Torben Büge, Florian Mertin, Markus Hahn

MyMoon, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Serkan Ozkaya, Artem Bogush, Joshua Sullivan,
Ark Fen, Lal Bahcecioglu
<http://mymoonapp.com>

namg16, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
David Denker
<http://daviddenker.de>

News Wheel, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Jody Zellen, Z Sweedyk
<http://www.jodyzellen.com>

nowHere, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Alexander Kettle, Frederik De Wilde
<http://www.codekonditor.com>

One Life Plus, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Stefan Dumler
<http://www.shushustorm.com>

pharos, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Yves Bierwald, Nico Meyer-Brenkhof
<http://pharos.boutique>

PixGL, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Maciej Wisniewski
<https://www.pixgl.com>

Poetics, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS
Seth Indigo Carnes, Tomasz Pieczykolan,
Eric Schulte, Devin Ross, Ilteris Kaplan
<http://www.sic.ph>

Raum, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Onat Hekimoglu, Sascha Haus
<http://www.saschahaus.de>

Rec All, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Romain Cazier, William Binta
<http://romaincazier.com>

Refrakt, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Carla Streckwall, Alexander Govoni, Michael Schröder
<http://www.refrakt.org>

Refugee Favorz, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Johannes Grenzemann, Daniel Knöll
<http://www.refugee-favorz.de>

sacrificium, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Joanna Dauner
<http://www.joannadauner.de>

SandCam, 2014

Applikation für iOS / Application for iOS
Johannes Pfahler
<http://www.pytebyte.com>

Send Protest, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Costantino Ciervo, Erik Zocher, Florian Hardow
<http://www.sendprotest.com>

Sense of Space, 2014

Applikation für iOS / Application for iOS
Kazuomi Eshima, Ayako Okamura, Masami Hirabayashi,
HK3
<http://nxcplab.info/SOS>

Sonic Surfer, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Marie Wellershoff, Patrick Ferling, Anselm Pyta,
Christian Barth
<http://www.lazyowlgames.com>

SoundBow, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Agoston Nagy
<http://www.binaura.net/soundbow>

Soundhunters, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Nicolas Blies, François Le Gall, Ludovic Mazé, Fabien
Monchatre, Joachim Rolland-Marmier, François Grimault
<http://www.cameratalk.fr>

Sputnik Eyes, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Shelly Alon, Stefan Troschka
<http://www.shellyalon.net>

Squeaky Toys, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Stefan Dumler
<http://www.shushustorm.com>

sssync.in, 2015

Web-Applikation / Web application
Ben Wegscheider
<http://www.benw.de>

tappr.tv, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS
deeje cooley
<http://www.tappr.tv>

TEGO!, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Francis Lam, Nelson Ng
<http://dbdbking.com>

thangs, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Sammy Schuckert, David Paul mit
Alexander Müller, Alexander Quednau,
Dominik Vincenz, Simon Walter, Samuel Nau
<http://www.thangsapp.com>

Throw da Phone, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Stefan Dumler
<http://www.shushustorm.com>

Timetracks 2, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Masayuki Akamatsu
<http://akamatsu.org>

tractatus infinitus VR, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Jörg Piringer, Veronika Kocher
<http://apps.piringer.net>

Twisted Lines, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Daniel Helbig, Severin Brettmeister,
Martin Wiese
<http://www.megagonindustries.com>

TypeWay, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS
Ralf Trachte, Pierre Bernard
<http://www.typeway.com>

U turn it, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Marcel René Marburger, Rodrigo Barria Knopf,
Frederik Herbst
<http://www.edition23.de>

variant:flare, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Joshue Ott, Kenneth Kirschner
<http://variant.intervalstudios.com>

Victoria S Adams, 2015

Web-Applikation / Web application
Vicky Adams, Samantha Silver, Mel Ashby,
Asier de Quadra
<http://twopoint5.co.uk>

Virtual Concert, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS
Daniel-Jan Girtl, Lothar Zagrosek, Harald Weiss,
Jürgen Bruns
<http://www.virtuelleskonzert.com>

VirulentReality, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Moritz Mattern

Vlinder, 2014

Applikation für Android / Application for Android
Niko Princen, Martin Pool, Ewout Pool
<http://nikoprincen.com>

VRAIS, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Kay Siegert, Simeon Conzendorff
<http://www.mikavaa.com>

Wizart, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Tim Suchanek, Daniel Seiler
<http://www.mywizart.com>

Zoomorph, 2013

Applikation für iOS / Application for iOS
Lisa Jevbratt, Javier Villegas, Charlie Roberts
<http://jevbratt.com>

zynchron, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Julia Danckwerth, Felix Groll
<http://www.danckwerth.com/zynchron.html>

Diese Broschüre erscheint anlässlich der Verleihung des ZKM AppArtAward 2016. /
This booklet is published on the occasion of the ZKM AppArtAward 2016.

ZKM AppArtAward 2016**Konzept/Concept**

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

Ausstellung/Exhibition ZKM**Kuratoren/Curators**

Volker Sommerfeld
Stefanie Fritz

Projektleitung/Project management

Stefanie Fritz

Technische Projektleitung/**Technical project management**

Volker Sommerfeld

Projektassistenz/Project assistance

Silke Sutter
Volker Nowicki

Aufbauleitung/Technical management

Martin Mangold
Thomas Schwab

Koordination/Coordination

Volker Sommerfeld
Stefanie Fritz

Aufbauteam/Technical Staff

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

**Kommunikation und Marketing/
Public relations and marketing**

Dominka Szope
Sophia Wulle
Regina Hock
Stefanie Strigl
Christian Iannarone
Harald Völkl
Louisa Kloss

Broschüre/Booklet**Redaktion/Editorial staff**

Greta Garle
Ulrike Havemann
Stefanie Fritz
Volker Nowicki

IT-Support/IT support

Volker Sommerfeld
Joachim Schütze

Übersetzungen/Translations

Isaac Custance

Event

Viola Gaiser
Johannes Sturm
Wolfgang Knapp
Manuel Weber
Hartmut Bruckner
Dominik Willisch

Lektorat/Copyediting

ZKM | Publikationen (Deutsch)
Gloria Custance (Englisch)

**Grafische Gestaltung und Satz/
Graphics and typesetting**

2xGoldstein+Fronczek

Video

Christina Zartmann
Moritz Büchner
Martina Rotzal
Sarah Binder
Johannes Maag
Jonas Pickel

Reproduktionen/Lithography

COMYK, Roland Merz, Karlsruhe,
Deutschland/Germany

Druck und Bindung/Printed and bound

Stober GmbH, Eggenstein, Deutschland/Germany

**Grafisches Konzept/
Corporate design AppArtAward**

2xGoldstein+Fronczek

© 2016 ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe /
ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe

Dank an/Acknowledgements

David Hermanns,
Christian Birnesser,
Regine Fischer,
Sina Knolle
(Cyberforum e.V.)
Martin Hubschneider,
Jutta Kempf
(CAS Software AG)

© für die abgebildeten Werke bei den KünstlerInnen /
for the reproduced works by the artists

© 2016 für die Fotos bei Fidelis Fuchs, außer
Seite 008 bei Christina Oette und auf den Seiten
038-041 beim Goethe-Institut /
for the photographs Fidelis Fuchs, except on
page 008 by Christina Oette and on pages 038-041
by the Goethe-Institut

Jury des AppArtAward 2016

Dr. Katrin Behaghel
Alexandra Cozgarlea
David Hermanns
Martin Hubschneider
Bernd Lintermann
Ester Petri
Philipp Stollenmayer
Marcus Sung

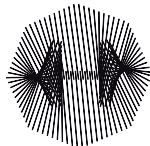
Initiatoren / Initiators



Preissponsoren / Sponsors of the awards



Medienpartner / Media partner



Holomagazin



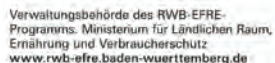
Ein Projekt im / A project within the



Int. Partner / Intl partner



Förderer / Sponsored by



Mobilitätspartner / Mobility partner



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

Stifter des ZKM / Founders of ZKM



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST



Karlsruhe