

ZKM AppArtAward 2014



AppArtAward 2014

Vorwort/Preface	002
Künstlerischer Innovationspreis/ Prize for Artistic Innovation	005
Sonderpreis/Special Prize for Crowd Art	009
Sonderpreis/Special Prize for Sound Art	013
Sonderpreis/Special Prize for Art and Science	017
Weitere Highlights aus dem Wett- bewerb/More Highlights from the Competition	021
AppArtAward auf Reisen/on Tour	039
Liste der eingereichten Apps/ List of Submitted Apps	043

Vorwort

Das Phänomen »App« ist eine rasante globale Erfolgsgeschichte, ebenso wie der AppArtAward, der im Jahr 2014 zum vierten Mal ausgeschrieben wurde. Seit 2011 wurden zum AppArtAward insgesamt 388 Apps aus 33 Ländern aus allen Teilen der Erde eingereicht. Prämiert wurden davon dreizehn Apps in der Hauptkategorie Künstlerischer Innovationspreis sowie in acht weiteren, wechselnden Kategorien. Insgesamt konnten 125.000 € an Preisgeldern ausgeschüttet werden. Für den aktuellen Wettbewerb kamen die Kategorien Sound Art und Art and Science hinzu.

Seit 2013 tourt eine Ausstellung des AppArtAward um die Welt. Die Gewinner-Apps und eine Auswahl der besten Einreichungen wurden seither in sechzehn Städten in Kanada und USA, in China und Südkorea, in Mexiko und auf Kuba präsentiert. Weitere Stationen sind bereits in Planung, das Interesse ist groß und ungebrochen. Es werden also nicht nur Apps aus aller Welt zum Wettbewerb am ZKM | Karlsruhe eingereicht, von hier aus werden auch die besten Apps um die Welt geschickt.

Die Entwicklung von Mobile Devices, von Smartphones und Tabletcomputern, hat die mobile Kommunikation innerhalb weniger Jahre völlig neu definiert. Am 10. Juli 2008 startete mit dem Apple App Store die erste Distributions-Plattform dieses neuartigen Formats für User weltweit. Schnell folgten weitere Stores wie Google play (früher Android Market), BlackBerry World, Nokia Store (früher Ovi Store), Samsung Apps, Microsoft Windows Phone Store (früher Windows Phone Marketplace), Amazon Appstore, Windows Store und andere mehr. Inzwischen gibt es 70 verschiedene App Stores, davon 26 Cross Plattformen, 13 Stores für Android, 5 Stores für Apple iOS und 3 Stores für BlackBerry. Im Juli 2013 wurden in den vier Top-App-Stores, Google play, Apple App Store, Window Phone Store und BlackBerry World, ca. 2,18 Millionen Apps angeboten mit ca. 100 Milliarden Downloads. Bis 2017 sollen sich die Downloads laut Prognose auf fast 270 Milliarden steigern. Obwohl mehr als 90% der Apps kostenlos zur Verfügung gestellt werden, wird sich der Umsatz mit Apps dann auf fast 75 Milliarden US-Dollar belaufen. Apps aus dem Bereich Games sind mit großem Abstand am populärsten (33%). Eine Kategorie für »Kunst« gibt es allerdings in der expandierenden App-Welt noch nicht, obwohl sich gerade durch die künstlerische Anwendung der Apps ganz neue Potenziale eröffnen. Da Karlsruhe neben Paris, London und München europaweit zu den IT-Spitzenregionen gehört, haben sich das ZKM und das CyberForum gemeinsam mit seinen Partnern und Sponsoren zum Ziel gesetzt, mit dem AppArtAward herausragende künstlerische Innovationen sichtbar zu machen.

Peter Weibel

Christiane Riedel

Vorstand

Geschäftsführerin

ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

Preface

The phenomenon of apps has swiftly attained global success, as has the AppArtAward competition, which is being held for the fourth time in 2014. Since the first AppArtAward in 2011, a total of 388 apps from 33 countries around the world have been submitted, 13 of them garnering € 125,000 in awards, both in the main prize category, the Artistic Innovation Award, and in eight additional rotating categories. For the most recent competition, the new prize categories of Sound Art and Art and Science have been added.

Since 2013, an AppArtAward exhibition has been traveling around the world: The winning apps and a selection of the best submissions have been presented in sixteen cities in Canada and the US, in China and South Korea as well as in Mexico and Cuba. Thanks to the unabated major interest that has greeted the exhibition, additional locations are now being planned. The AppArtAward has not only gathered apps from across the globe as submissions to ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe's competition – it has also sent the best apps back out from Karlsruhe to travel around the world.

Within the space of just a few years, the development of mobile devices, smartphones and tablet computers has completely redefined mobile communication. The Apple App Store, the first distribution platform for this innovative format accessed by users worldwide, was launched on July 10, 2008. Additional stores soon followed, including Google play (formerly the Android Market), BlackBerry World, the Nokia Store (formerly the Ovi Store), Samsung Apps, the Microsoft Windows Phone Store (formerly Windows Phone Marketplace), Amazon Appstore and the Windows Store. There are now 70 different app stores, including 26 cross-platform stores, 13 stores for Android, 5 for Apple iOS and 3 for BlackBerry. As of July 2013, some 2.18 million apps were offered in total in the top four app stores – Google Play, the Apple App Store, the Windows Phone Store and BlackBerry World – with roughly 100 billion annual downloads. By 2017, annual app downloads are predicted to increase to almost 270 billion. Although more than 90% of apps are available free of charge, revenue from app sales will be then total nearly 75 billion US dollars. Games are by far the most popular category, accounting for 33% of apps. The currently expanding world of apps does not yet have a category for "art," although the artistic use of apps is opening up a great deal of new potential. Because Karlsruhe ranks alongside Paris, London and Munich as one of Europe's leading tech hubs, the ZKM and the CyberForum have, together with the prize's partners and sponsors, set out to increase the visibility of outstanding artistic innovations through the AppArtAward.

Peter Weibel

Christiane Riedel

Chairman and CEO

General Manager

ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe

Quellen/References:

<http://mobile-studien.de/2013/06/infografik-ubersicht-uber-die-groesten-app-stores/>
<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/176732/umfrage/downloadzahlen-mobiler-app-stores-weltweit-seit-2009/>
<http://mobile-studien.de/2013/06/infografik-ubersicht-uber-die-groesten-app-stores/>



Künstlerischer Innovationspreis/ Prize for Artistic Innovation

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

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

Last Clock, 2011

Mit *Last Clock* ist es möglich, ein persönliches Medienkunstwerk zu schaffen, das die tatsächliche Zeit, die menschliche Zeit und eine Art ferne, »entrückte« Zeit veranschaulicht. Wie eine analoge Uhr hat auch *Last Clock* drei Zeiger: einen für die Sekunden, einen für die Minuten und einen für die Stunden. Wenn sich die Zeiger bewegen, wird sukzessive ein Live-Video über das Zifferblatt gelegt, dessen Einzelbilder sich Zeiteinheit für Zeiteinheit zu einem Panorama zusammenfügen. Durch die unterschiedlichen Geschwindigkeiten des bildlichen Aufbaus der drei Zeiger spiegeln die drei Zeitkreise die Rhythmen des Raums in unterschiedlichen zeitlichen Auflösungen wider.

/ Applikation für iOS

Last Clock is a personal piece of media art that indicates factual time, human time and remote time. Just like any analog clock, *Last Clock* has three hands: one for seconds, one for minutes and one for hours. As the hands move, a slice of live video is imprinted to the clock face. With different refresh rates for the three hands, the three time circles reflect the rhythms of the space at different temporal resolutions.

/ Application for iOS



Jussi Ängeslevä, geb. 1977, lebt und arbeitet in Berlin. Er studierte Interaktionsdesign und audiovisuelle Medienkultur in London und Lappland. Zurzeit lehrt er an der Universität der Künste Berlin sowie am Royal College of Art in London. Sein künstlerisches Schaffen konzentriert sich auf »verkörperte Interfaces« und Erfahrungen sowie Dienstleistungen für die Öffentlichkeit.

Philipp Bosch, geb. 1977, lebt in Berlin. Er arbeitet im sich ständig wandelnden Feld der Web- und Handyentwicklung. Er jongliert dabei sowohl mit künstlerischen als auch kommerziellen Projekten, um die Möglichkeiten des Mediums auszuloten. Bosch hat ein eigenes kleines Studio.

Ross Cooper, geb. 1978, lebt in London. Dort arbeitet er als Art-Direktor im Bereich Film und Fernsehen. Er führte bei zahlreichen Werbespots und Musikvideos für unterschiedlichste Auftraggeber Regie und leitet sein eigenes Studio OneInThree.

Danqing Shi, geb. 1983, lebt und arbeitet in Peking. Er lehrt dort an der Tsinghua-Universität und leitet ein eigenes Team für Medienkunst.

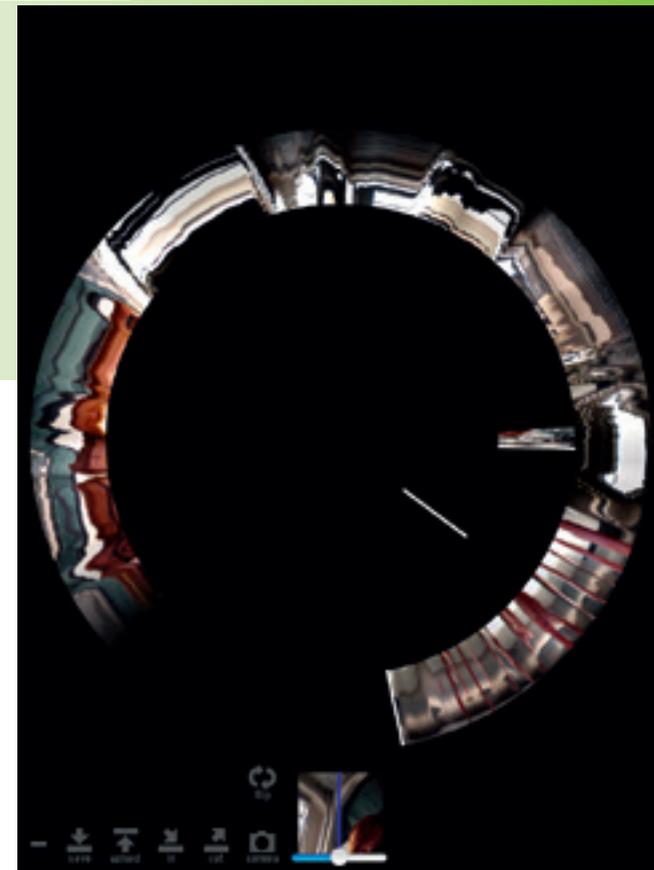
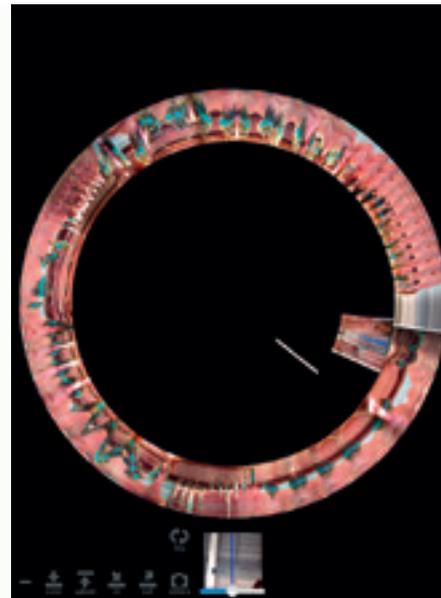
Jussi Ängeslevä, born 1977, lives and works in Berlin. He studied interaction design and audio visual media culture in London and Lapland. He teaches at the Berlin University of the Arts and the Royal College of Art in London. His work focuses on "embodied interfaces," experiences and services for the public.

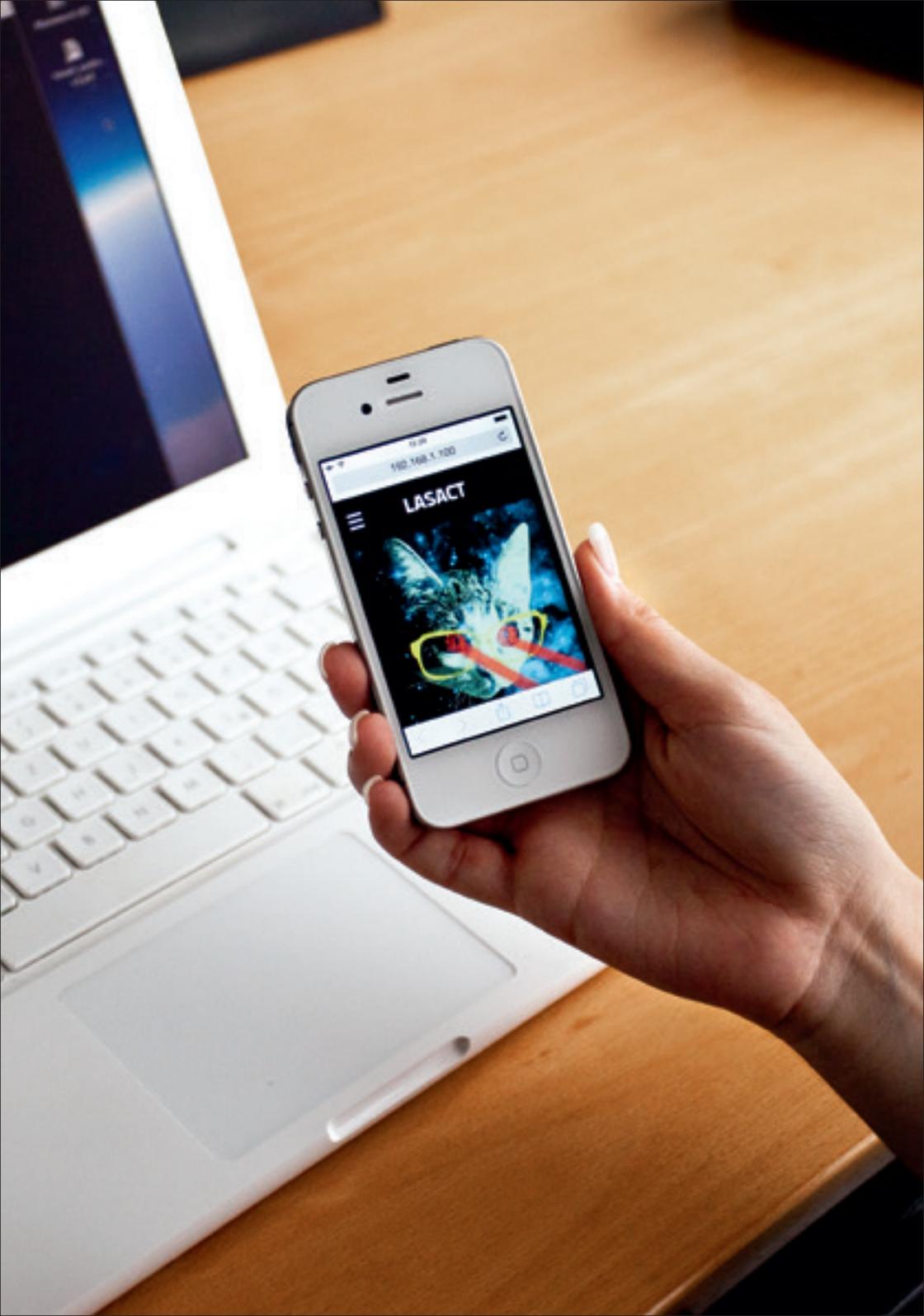
Philipp Bosch, born 1977, lives and works in Berlin. He works in the fluid field of web and mobile development, juggling between art and commercial projects to explore the evolving medium. Bosch has his own small studio.

Ross Cooper, born 1978, lives and works in London. He works as an Art Director in the fields of TV and film. He directs commercial spots and music videos for a variety of clients and runs his own studio OneInThree.

Danqing Shi, born 1983, lives and works in Beijing. He teaches at the Tsinghua University in Beijing and runs his own new media art team.

<http://lastclock.newmediology.org>





Sonderpreis/Special Prize for Crowd Art

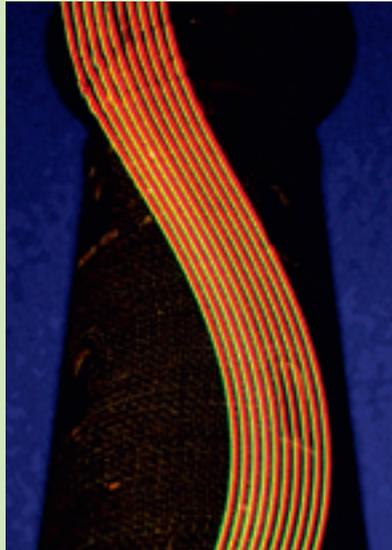
Crowd Art bezieht sich auf das deterritorialisierte, vernetzte Cloud Computing und nutzt die kollektive Kreativität, die in Netzwerken möglich wird. Crowd Art bezeichnet den Wechsel vom analogen Zeitalter der Produktion (Massenware durch Maschinenproduktion, Massenkultur etc.) zum Zeitalter der digitalen Distribution (Daten, Medien, Personalisierung: die Masse als Kollektiv von Individuen). Apps auf mobilen Endgeräten sind die globale Versuchsstation für diese neue Kunstform.

Crowd Art addresses the deterritorialized, cross-linked cloud computing, and strives to enable collective creativity. Crowd Art describes the change from the analog era of production (goods that have been mass-produced by machines, mass culture, etc.) to the age of digital distribution (data, media, personalization: the masses as a collective of individuals). Applications on mobile devices are the global testing ground for this new artform.

LASACT, 2013

Mithilfe der App *LASACT* entsteht eine interaktive audiovisuelle Lichtskulptur. Ein RGB-Laser, der beispielsweise auf eine Gebäudefassade projiziert wird, lässt sich mittels der Web-App steuern. Mehrerer Nutzer können zeitgleich Sound und Projektion beeinflussen – ein gemeinschaftliches Kunstwerk wird geschaffen.
/Web-Applikation

LASACT enables users to create an interactive audiovisual light sculpture. This web application controls an RGB laser that can be projected onto surfaces such as building facades. Multiple users can influence the projections and sounds at the same time, creating a collaborative work of art.
/Web application



Alexander Rechberg, geb. 1983, lebt und arbeitet in Köln. Nach seinem Studium der Informatik in Bonn studierte er an der Kunsthochschule für Medien in Köln. Er arbeitet als freier Künstler und ist außerdem bei der btf GmbH tätig. In seinen künstlerischen Arbeiten verbindet er performative Elemente mit Licht, Elektrotechnik und Programmierung.

Daniel J. Becker, geb. 1984, lebt und arbeitet in Köln. Er studierte an der Köln International School of Design. Als freischaffender Designer nutzt er Programmierung zur generativen Gestaltung audiovisueller sowie interaktiver Projekte und Kunstwerke. Darüber hinaus entwickelt er zusammen mit der btf GmbH alternative Fernsehformate.

Michael König, geb. 1984, lebt und arbeitet in Köln. Er absolvierte sein Studium an der Kunsthochschule der Medien Köln. In seiner Arbeit geht es ihm vor allem um die mediale Inszenierung von Ausstellungen, Film/Fernsehen und Theaterstücken.

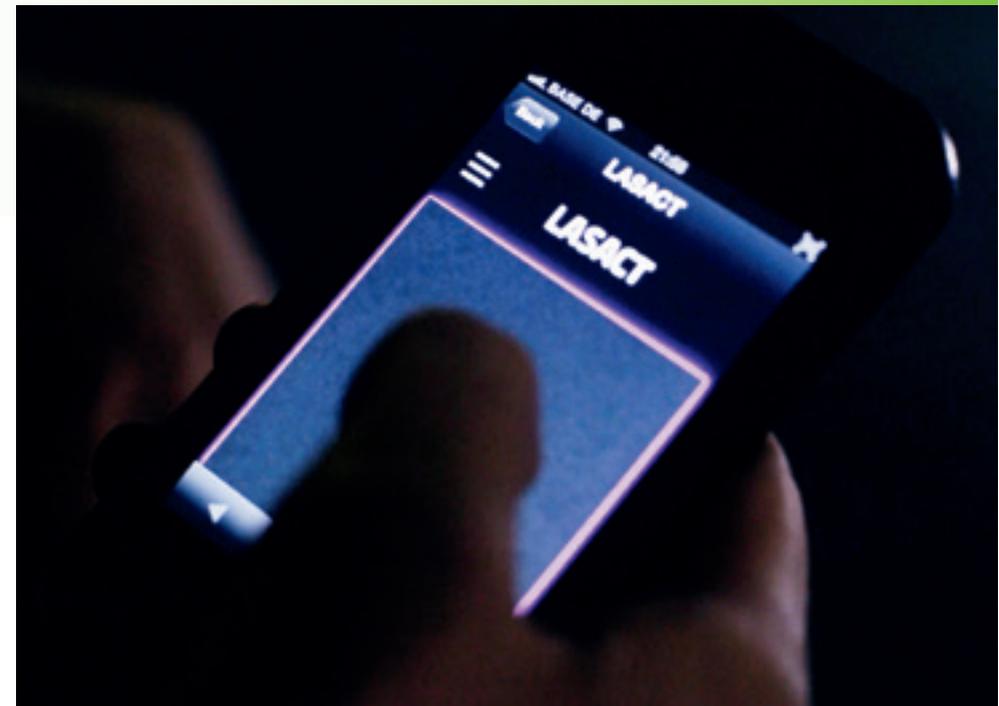
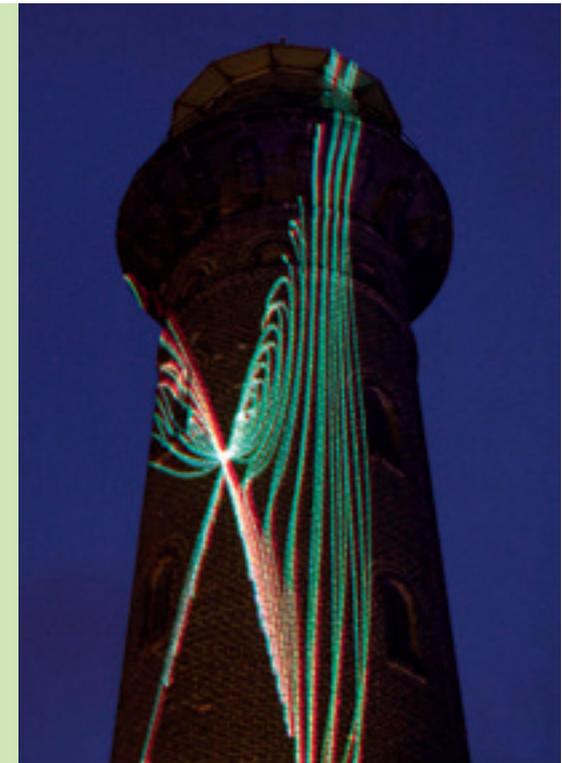
David Murmann, geb. 1985, studierte Informatik an der RWTH Aachen und lebt und arbeitet seitdem in Köln. Für die btf GmbH ist er in den Bereichen Softwareentwicklung, Computergrafik und Technikentwicklung tätig.

Alexander Rechberg, born 1983, lives and works in Cologne. After studying computer science in Bonn, he attended the Academy of Media Arts Cologne (KHM). He works as an independent artist and takes part at btf GmbH. In his artistic works, Rechberg combines performative elements with light, electrical engineering and programming.

Daniel J. Becker, born 1984, lives and works in Cologne, where he studied at the Köln International School of Design. As a freelance designer, he uses programming for the generative design of audiovisual and interactive projects and artworks. Beyond this, he develops alternative television formats in collaboration with btf GmbH.

Michael König, born 1984, lives and works in Cologne, and completed a degree at the Academy of Media Arts Cologne (KHM). He works with a special focus on spatial media design for exhibitions, film, television and theater.

David Murmann, born 1985, studied computer science at the RWTH Aachen, and has since lived and worked in Cologne. He works for btf GmbH in the areas of software development, computer graphics and technological development.
<http://btf.de>





Sonderpreis/Special Prize for Sound Art

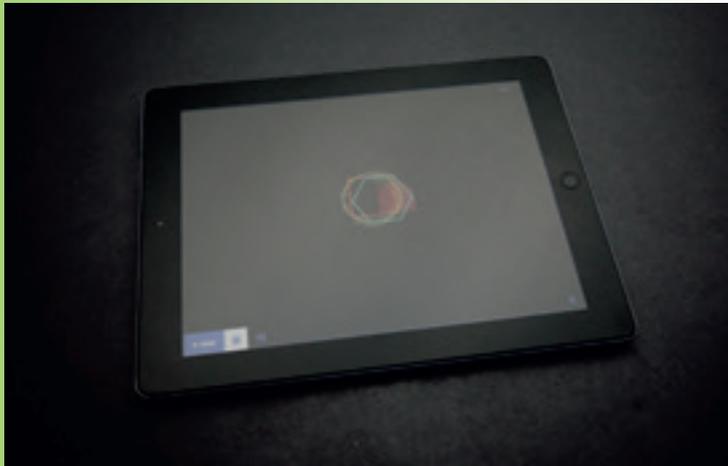
Sound Art umfasst alle Anwendungen, in denen Klänge auf künstlerische Weise verarbeitet werden. Der Output kann dabei sehr vielfältig sein: Daten werden in Klang umgewandelt, audiovisuelle Arbeiten geschaffen oder innovative DJ-Tools zur Verfügung gestellt. Die Apps bieten jedem Nutzer die Möglichkeit, komplexe Klangwelten zu gestalten. Sound-Art-Applikationen verbinden die Wahrnehmung des Klangs mit der von Raum, Zeit, Bewegung und Form.

Sound Art refers to all applications in which sounds are artistically processed. Here, the output can vary: whether it sonifies data, creates audiovisual works or implements innovative DJ tools. Sound Art applications accompany the perceptual transformation of sound, space, time, movement, and form. The Special Award for Sound Art accounts for this development, and the diverse possibilities emerging from the interplay of technology and sound.

GeometricMusic, 2014

Diese App bietet eine intuitive Methode, um Musik mit aufgezeichneten Klängen zu erschaffen. Die aufgenommenen Klänge werden als geometrische Formen visualisiert. Nutzer können die Klänge bearbeiten, indem sie die verschiedenen Formen mischen und aufeinander abstimmen, wobei sie deren Größe und Position innerhalb des Raums verändern. Die Anwendung ermöglicht es Nutzern auf diese Weise, dynamische Klangkollagen zu erzeugen.
/Applikation für iOS

This application is an intuitive way to make music with sounds that people record. Geometric shapes represent the recorded sounds. Users can edit the sound by mixing and matching different shapes, adjusting their sizes and positioning them in various places. The application enables the user to create dynamic sound collages.
/Application for iOS



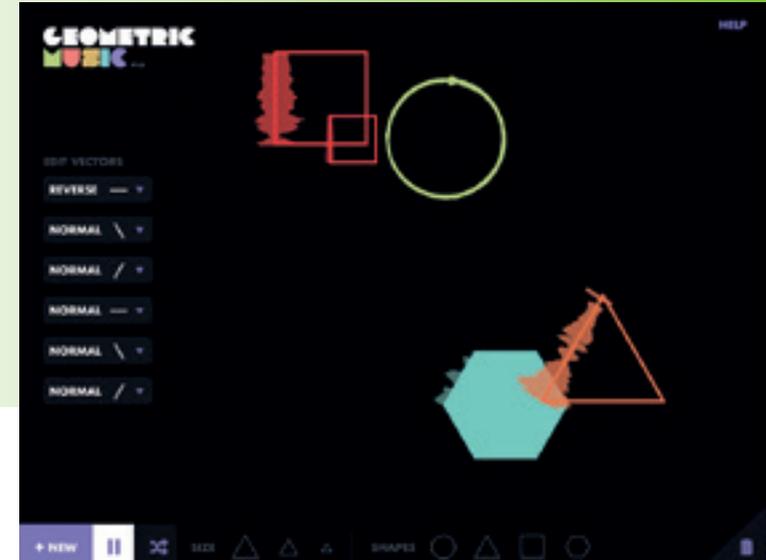
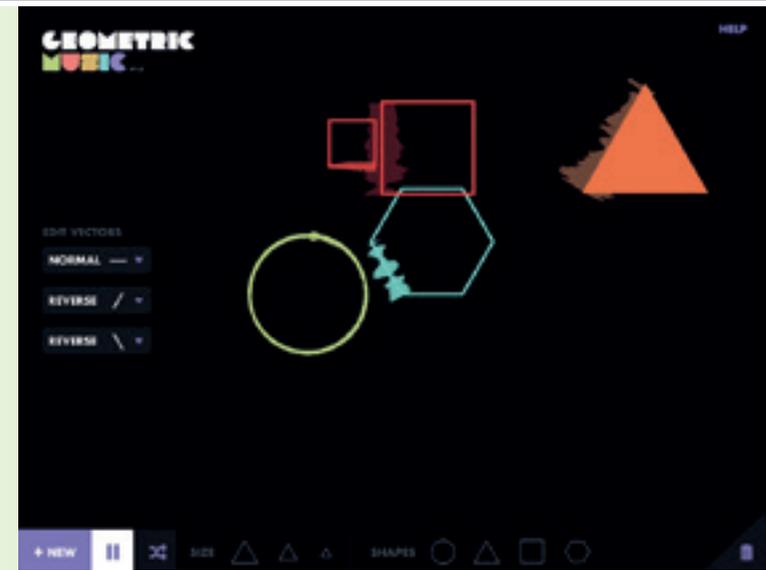
Gaël Bertrand, geb. 1976, lebt und arbeitet im belgischen Namur. Er studierte Elektroingenieurwesen in Brüssel. Danach ging er einer Forschungstätigkeit nach. Heute leitet er gemeinsam mit Gaëtan Libertiaux das Studio Superbe.

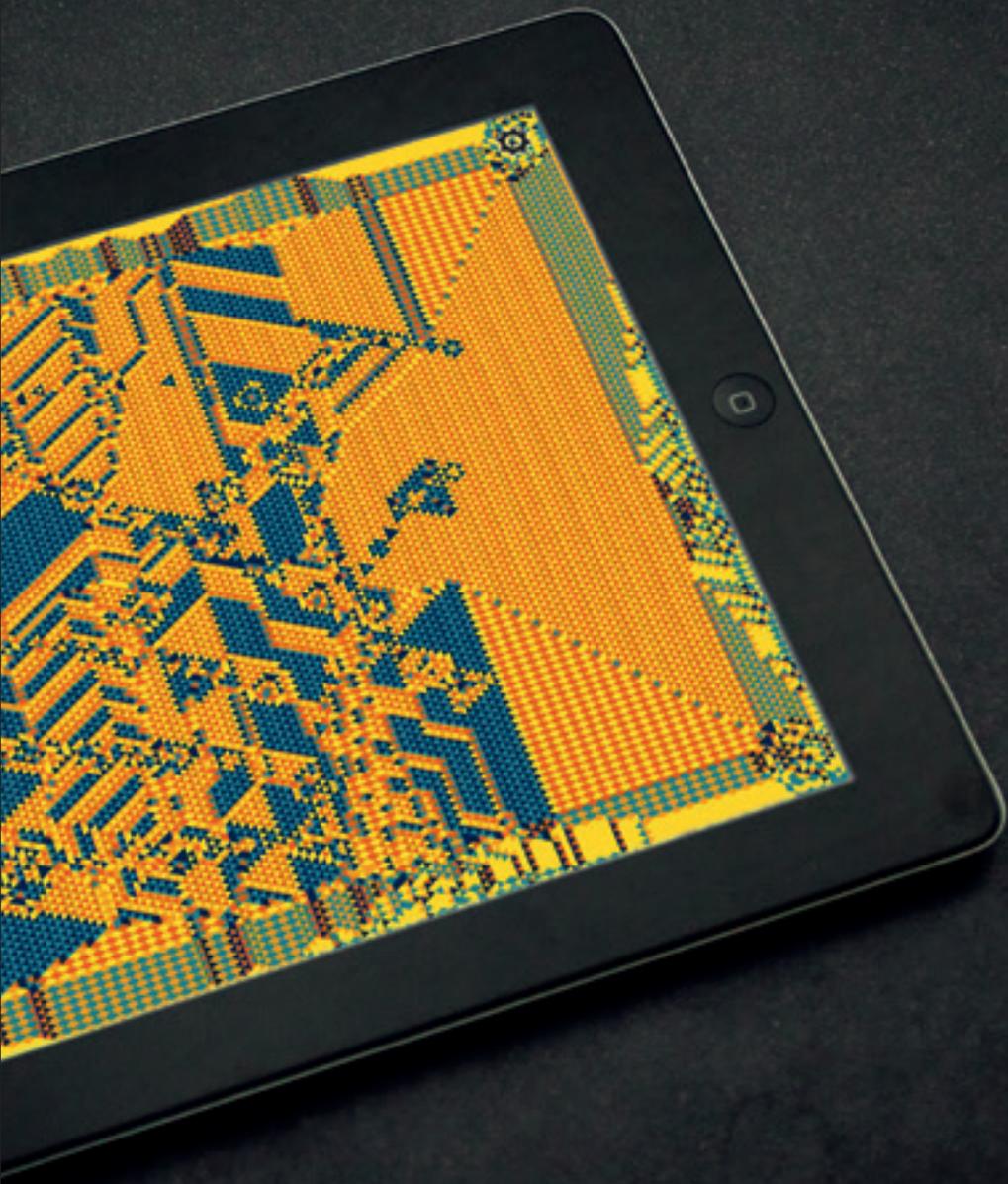
Gaëtan Libertiaux, geb. 1976, lebt im belgischen Namur. Nach seinem Studium der Psychologie in Brüssel arbeitete er mit autistischen Kindern. Gemeinsam mit Gaël Bertrand schuf er sein erstes interaktives Werk: einen menschengroßen Videosampler, der zufällige Rhythmen zeitgleich mit Video- und Tonaufnahmen abspielt. 2011 gründeten sie das Hybridstudio Superbe.

Gaël Bertrand, born 1976, lives and works in Namur, Belgium. He studied electronic engineering in Brussels. After his studies, he worked as a researcher. Today, he runs the studio Superbe with Gaëtan Libertiaux.

Gaëtan Libertiaux, born 1976, lives and works in Namur, Belgium. After he studied psychology in Brussels, he worked with autistic children. Together with Gaël Bertrand, he created his first interactive piece – a human size video sampler that plays random rhythms with video and sound. In 2011, they founded the hybrid studio Superbe.

<http://superbe.be>





Sonderpreis/Special Prize for Art and Science

Der Sonderpreis Art and Science wird im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2014 – Die digitale Gesellschaft vergeben, ausgehend von der Vorstellung, dass Wissenschaft und Kunst in einem positiven Spannungsverhältnis stehen: Wissenschaftliche Erkenntnisse inspirieren die Kunst – die künstlerische Ästhetik wiederum bereichert wissenschaftliche Erkenntnisprozesse. Das ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe widmet sich schon seit vielen Jahren mit Ausstellungen, Stipendien und Symposien jenen künstlerischen Projekten, die in diesem Grenzbereich entstehen.

The Special Award for Art and Science will be presented as part of the Science Year 2014 – The digital society. The relationship between science and art is one of positive tension. Scientific knowledge inspires art – science can cultivate aesthetic means of expression. From hosting symposia, giving scholarships to presenting exhibitions, the ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe has dedicated itself for many years to projects produced between this particular exchange.

Gefördert durch / Sponsored by
Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen des
Wissenschaftsjahres 2014 – Die digitale Gesellschaft
www.digital-ist.de

Sablo, 2014

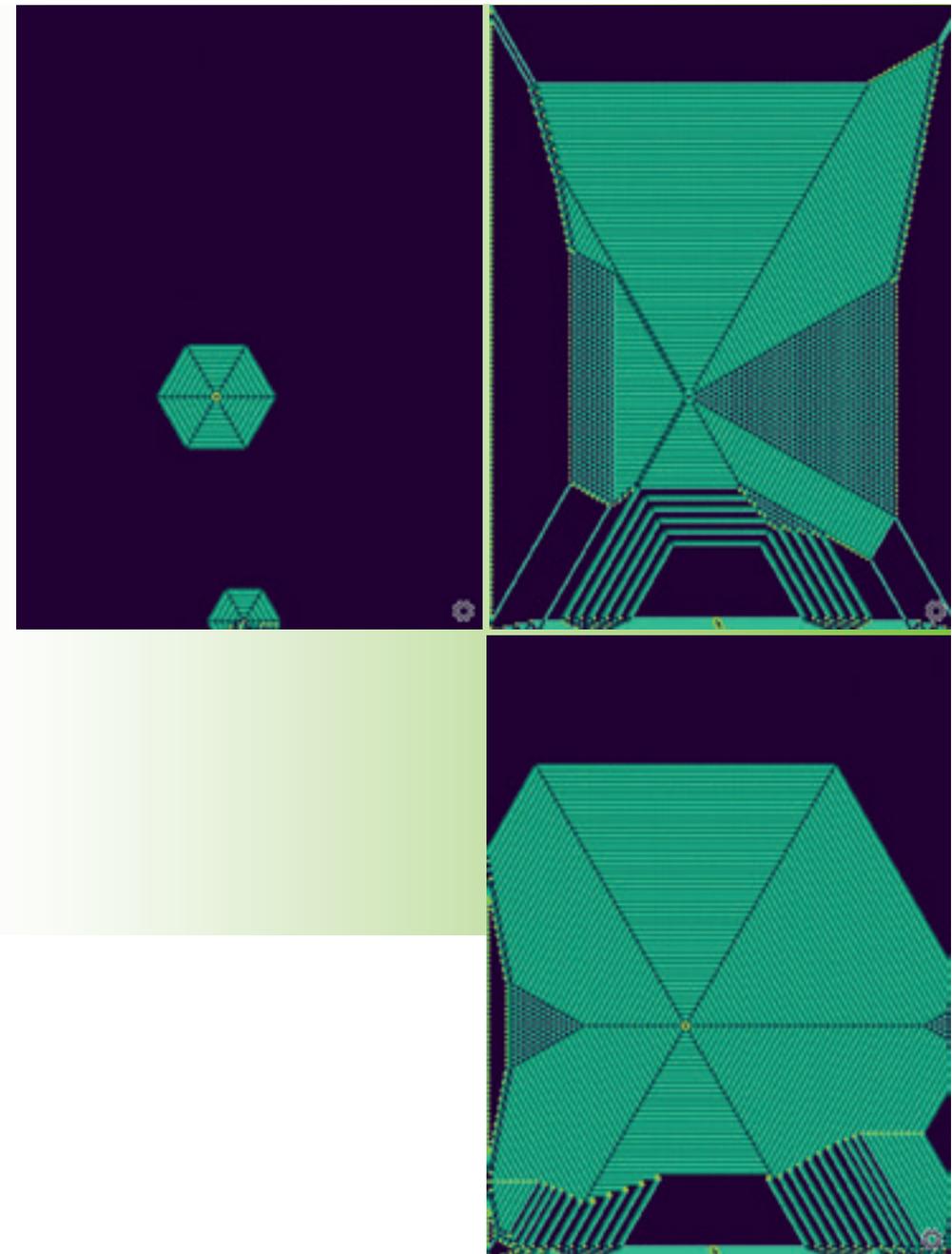
Diese Applikation basiert auf dem Modell des Abelschen Sandhaufens (oder auch Bak-Tang-Wiesenfeld-Modell) aus der theoretischen Physik. Hier wird ein sogenannter zellulärer Automat dazu eingesetzt, die Bewegung der einzelnen Körner in einem Sandhaufen auf einem gleichmäßigen Raster zu modellieren. Bekanntermaßen weist dieses Phänomen eine »selbstorganisierte Kritikalität« auf: In diesem Fall zeigt ein dynamisches System algebraische Langzeitkorrelationen. Durch diesen Mechanismus veranschaulicht *Sablo*, wie Komplexität in der Natur entsteht.
/ Applikation für iOS

This application is based on the Abelian Sandpile model (also known as the Bak-Tang-Wiesenfeld model) in theoretical physics. The model is a cellular automaton that approximates the dynamics of a pile of sand grains on a regular lattice. It is known to exhibit the phenomenon of self-organized criticality: here, a dynamical system shows algebraic long-range correlations. Through this mechanism, *Sablo* shows how complexity arises in nature.
/ Application for iOS

Ernst Uys, geb. 1984, lebt und arbeitet in Südafrika. Er studierte physikalische und mathematische Analysis an der Stellenbosch University in Südafrika. Derzeit ist er als leitender Programmierer im Amt für Informationstechnologie tätig.

Ernst Uys, born 1984, lives and works in South Africa. He studied physical and mathematical analysis at the Stellenbosch University in South Africa. Currently, he works as Senior Analyst Programmer at the Department for Information Technology.

<http://disportium.com>





Weitere Highlights
aus dem Wettbewerb/
More Highlights
from the Competition

cells, 2013

cells ist ein Sequencer für polyrhythmische Musik. Auf der Benutzeroberfläche sind verschiedenfarbige Flächen zellenartig angeordnet. Jede Farbe repräsentiert einen Rhythmus, jede Zelle steht für einen bestimmten Klang. Rhythmen und Klänge können durch einen Doppeltap dynamisch verändert, einzelne Sessions können jederzeit gespeichert werden. / Applikation für iOS

cells is a sequencer for polyrhythmic music. The user interface is a grid of cells, composed of different colors. Each color stands for a different rhythm, with each cell representing a specific sound. The rhythms and sounds can be changed dynamically with a double tap. Individual sessions can be saved at any time.

/ Application for iOS



Amadis Brugnoli, geb. 1987, lebt und arbeitet in Basel. Seit dem Abschluss seines Audiodesign-Studiums in Basel ist er als Ton- und Aufnahmetechniker sowie als Musiker tätig.

José Navarro, geb. 1976, lebt und arbeitet in Basel. Er studierte dort Gitarre und Audiodesign. Zurzeit unterrichtet er Gitarre an der Musikschule in Basel.

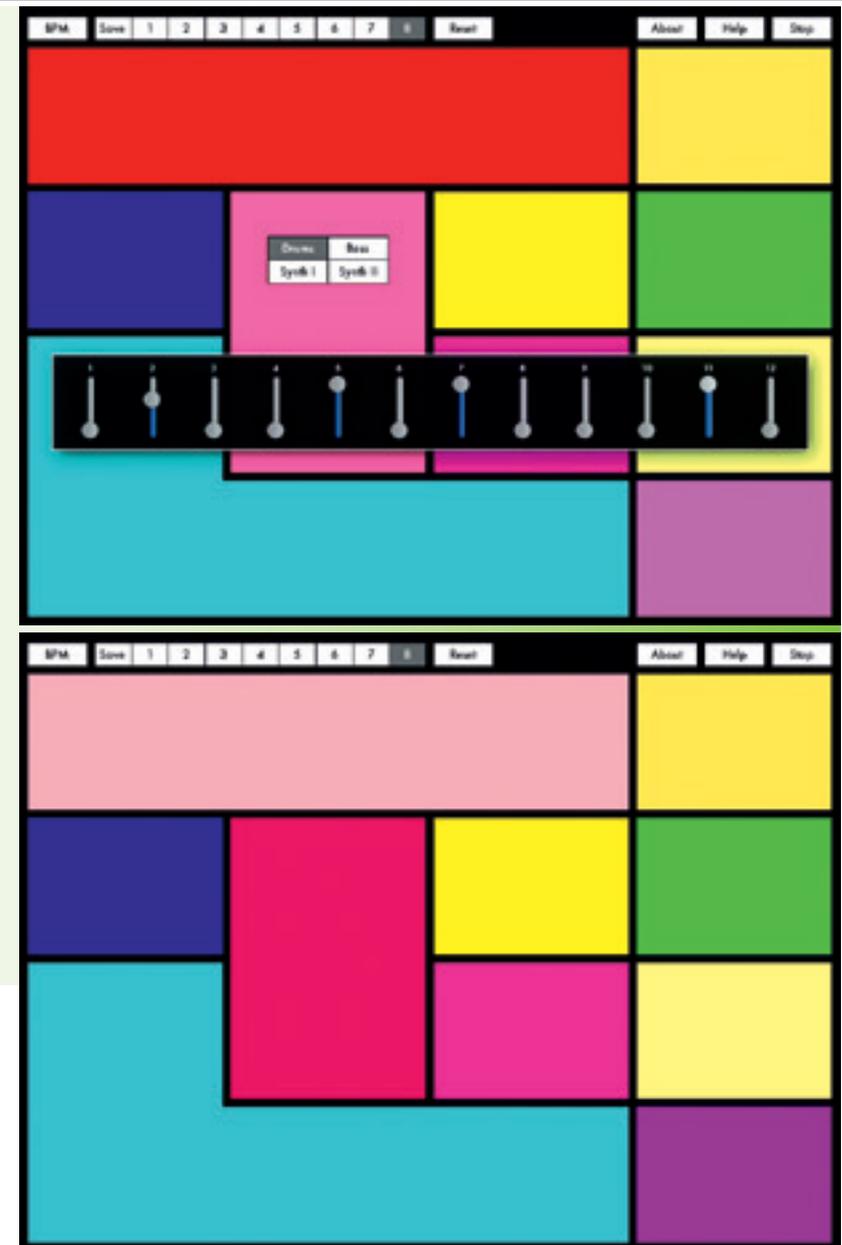
Thomas Resch, geb. 1987, studierte Audiodesign und Informationstechnik in Basel, Berlin und Zürich. Aktuell arbeitet er als Sounddesigner für Film und Werbung.

Amadis Brugnoli, born 1987, lives and works in Basel. Since completing a degree in audio design in Basel, he has worked as a musician and a sound and recording technician.

José Navarro, born 1976, lives and works in Basel, where he studied guitar and audio design. He currently teaches guitar at the music school Basel.

Thomas Resch, born 1978, studied audio design and information technology in Basel, Berlin and Zurich. He currently works as a sound designer in the fields of film and advertising.

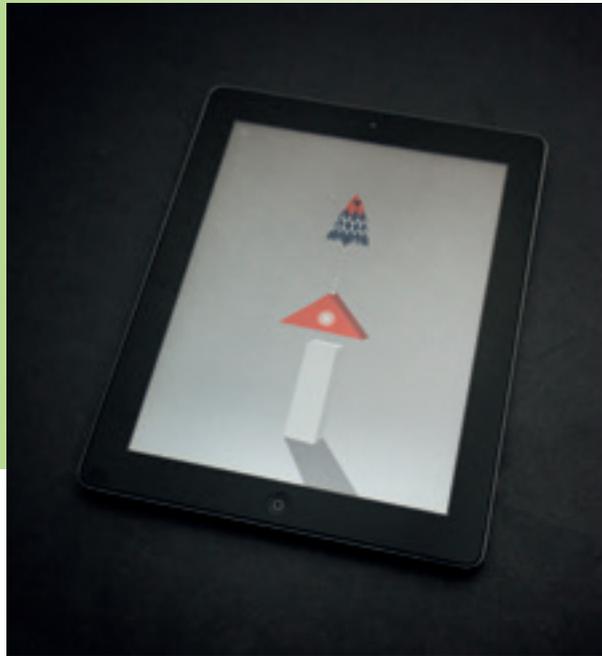
<http://irmat.ch>



Drei, 2013

Drei ist ein Multiplayer-Spiel für iPad und iPhone, in dem es um Logik und Geschicklichkeit geht. In jedem Level ist es das Ziel, allein oder mit Unterstützung anderer einen Turm zu bauen. Das Spiel ist ein soziales Experiment, denn es verbindet Spieler aus der ganzen Welt. Was passiert, wenn fremde Menschen von allen Kontinenten vor einer gemeinsamen Aufgabe stehen – werden sie sich gegenseitig helfen oder sabotieren? / Applikation für iOS

Drei is a multiplayer game of logic and skill for iPad and iPhone. The game's goal in each level is to build a tower, either alone or with the help of others. By connecting players from around the world, the game also functions as a social experiment, posing the question of what happens when strangers from different continents face a common task: Do they help each other or sabotage one another? / Application for iOS



Christian Etter, geb. 1982, lebt und arbeitet in Zürich. Mit zwanzig gründete er sein erstes Unternehmen. Er arbeitete als Art-Direktor für Saatchi & Saatchi in Mailand und später im Forschungszentrum von United Colors of Benetton nahe Venedig. 2007 gründete er in Zürich das Etter Studio, ein kleines, interdisziplinäres Unternehmen.

Christian Etter, born 1982, lives and works in Zurich. At the age of twenty, he founded his first company. He worked as the Art Director for Saatchi & Saatchi in Milan and later joined United Colors of Benetton's research center near Venice. In 2007, he founded Etter Studio, a small interdisciplinary company in Zurich.

<http://etterstudio.com>



In Limbo, 2013

In Limbo ist eine einzigartige Filmapplikation, die 360°-Videos, interaktive Bewegung und Ton zusammenführt. Im Gegensatz zu einem klassischen Film gibt es keine Hauptfigur oder einen einzelnen Erzählstrang, dem es zu folgen gilt. Stattdessen wird der Nutzer zum Regisseur und entscheidet selbst, welchen Geschichten oder Figuren er innerhalb einer Szene folgen möchte, indem er das Gerät entsprechend bewegt.

/ Applikation für iOS

In Limbo is a unique film application that incorporates 360° video, interactive motion and sound. Unlike a traditional film, there is no main character or a single narrative to follow. Instead, the user becomes the editor, choosing to focus in on particular stories or characters in a given scene as he/she moves the device around.

/ Application for iOS

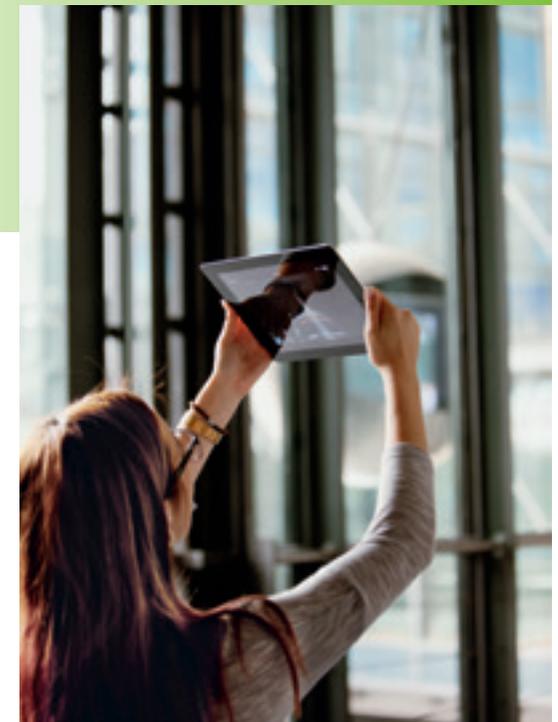


Leo Bridle, geb. 1987, lebt und arbeitet in London. Er studierte Animation am Arts Institute in Bournemouth. Er ist freischaffend im Bereich Animation/Komposition tätig und war unter anderem bereits an Projekten für Google, Ralph Lauren und die BBC beteiligt. In seiner Arbeit geht es ihm vor allem darum, Geschichten durch den Einsatz neuer Medien zu erzählen.

Leo Bridle, born 1987, lives and works in London. He studied animation production at the Arts Institute at Bournemouth. He works as a freelance animator/composer and has worked on projects for Google, Ralph Lauren and the BBC. In his work, he focuses on telling stories by using new media technology.

Mitwirkender/Collaborator: Leo Powell

<http://leobridle.com>

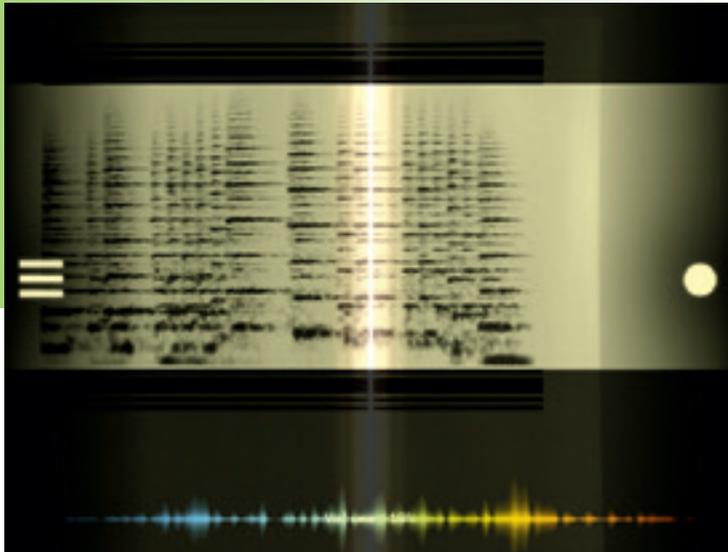


PhonoPaper, 2014

PhonoPaper ist ein grafischer Tongenerator. Mit dieser Anwendung können Bilder und Strichcodes in Töne umgewandelt werden und umgekehrt. Man kann damit auch Audiolabels für Schallplatten erstellen, Hörbeispiele in Lehrbüchern verankern, geheime Nachrichten hinterlassen, künstlerische Experimente wagen und die Grundlagen der sogenannten Spektralmusik erlernen. / Applikation für iOS

PhonoPaper is a graphic sound generator. With this application, images and barcodes can be translated into sound and vice versa. You can also create audio labels for phono records, embed audio examples in textbooks, leave secret messages, conduct art-experiments and learn the basics of Spectral music.

/ Application for iOS



Alexander Zolotov, geb. 1983, lebt und arbeitet im russischen Jekaterinburg. Er ist Musiker, Komponist, Sounddesigner und Programmierer.

Alexander Zolotov, born 1983, lives and works in Yekaterinburg, Russia. He is a musician, a composer, a sound designer and a programmer.

<http://warmplace.ru>



SandCam, 2014

Mit *SandCam* verwandelt man statische Fotos in vergängliche Momentaufnahmen. Jedes Pixel eines Bildes löst sich von seinen Nachbarn und wird von der Schwerkraft angezogen. So wie die »fallenden« Pixel schwarze Löcher in das Bild reißen, werden schwarze Flächen in den verwendeten Bildern als leerer Raum interpretiert, in den wiederum Pixel hineinrieseln können. Durch die Bewegung des Mobilgeräts kann Einfluss auf die Richtung genommen werden, in welche die Pixel fallen.

/ Applikation für iOS

SandCam enables the user to transform still photographs into fleeting snapshots in time. Each pixel of an image breaks away from those surrounding it and is pulled down by the force of gravity. As the "falling" pixels create dark holes in the image, the black surfaces that emerge in the picture are interpreted as empty spaces into which pixels can in turn flow. By moving the mobile device, the user can influence the direction in which the pixels fall.

/ Application for iOS

Johannes Pfahler, geb. 1984, lebt und arbeitet in Dortmund als freier Künstler und Fotograf. Nach einer Ausbildung zum Technischen Zeichner studierte er Fotografie an der Fachhochschule Dortmund.

Johannes Pfahler, born 1984, lives and works in Dortmund as an independent artist and photographer. Following his training as a technical illustrator, he studied photography at the Dortmund University of Applied Sciences and Arts.

<http://johannespfahler.de>



spaceTime, 2014

spaceTime ist eine experimentelle App, die Kunst und Wissenschaft durch die Beschäftigung mit Quantenmechanik zusammenführt. In der modernen Physik wird die Raumzeit als eine Struktur betrachtet, die lediglich aus einer einzigen temporalen Perspektive beobachtbar ist. Einstein erweiterte diese Betrachtung noch um eine wichtige Feststellung: Je schneller man sich bewegt, desto langsamer nimmt man den Verlauf der Zeit im Verhältnis zu einem externen Bezugsrahmen wahr. Der *spaceTime*-Nutzer kann, indem er mit zwei Fingern einen schnellen Zoom auf dem Bildschirm durchführt, sich durch verschiedene temporale Ebenen bewegen: durch das Sonnensystem, durch die Verbindungen zwischen Molekülen, Atomen und Elektronen sowie auf der aller kleinsten Ebene schließlich zu den Strings.

/ Applikation für iOS

spaceTime is an experimental application that merges art and science in exploring quantum mechanics. In modern physics, space-time is seen as a structure that we can only observe from a uni-temporal point of view. Einstein corroborates on this observation, stating that the faster we move, the slower the perception of time to external frame-of-reference is. By performing a quick zoom using two fingers on the screen, the user of this application can move through different temporal stages: the solar system, interconnections between molecules, atoms and electrons, and at the base level strings.

/ Application for iOS

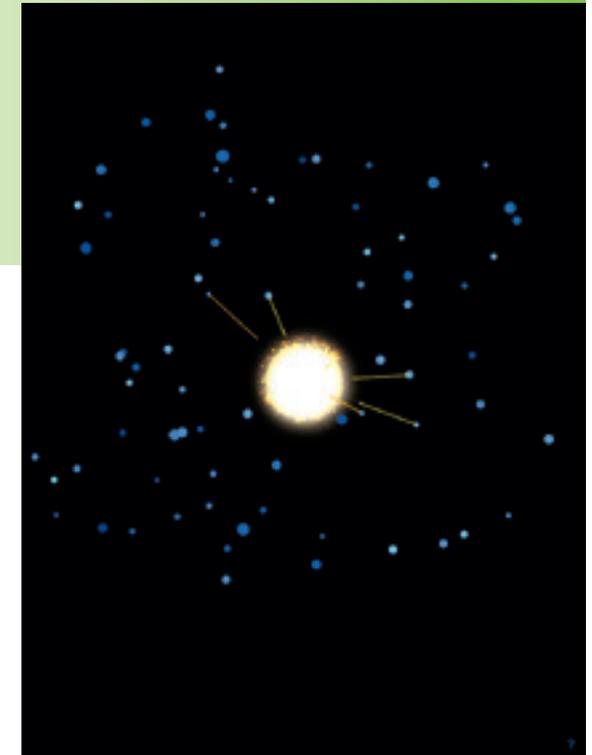
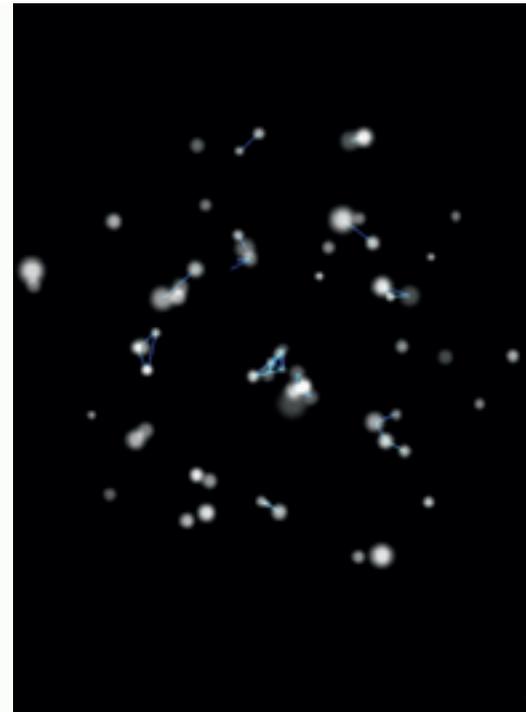


David Dalmazzo, geb. 1977, lebt in Barcelona. Er ist Musiker, Programmierer und Medienkünstler. Derzeit arbeitet er an seinem Master im Studiengang Kognitive Systeme und Interaktionsmedien an der Universität Pompeu Fabra in Barcelona. Außerdem lehrt er an dieser Hochschule Grundlagen des Programmierens.

David Dalmazzo, born 1977, lives and works in Barcelona. He is a musician, a programmer and a digital artist. Currently, he is working towards his Master's degree on cognitive systems and interaction media at the Pompeu Fabra University in Barcelona. He also teaches basics of programming at the university.

Mitwirkender/Collaborator: Stefan Acin

<http://dazzid.net>



vidibox, 2014

vidibox ist eine komplexe Anwendung für das iPad zum Remixen von Videos. Sie bietet Musikern, DJs, VJs, Video- und Installationskünstlern eine neue Form des kreativen Ausdrucks. Diese Applikation erlaubt das Abmischen von Musik und Videos in Echtzeit über ein intuitives Interface, mit dem der Anwender bis zu 16 Audio- und Videospuren über ein transparentes Drum-Pad importieren, aufzeichnen und abspielen kann. /Applikation für iOS

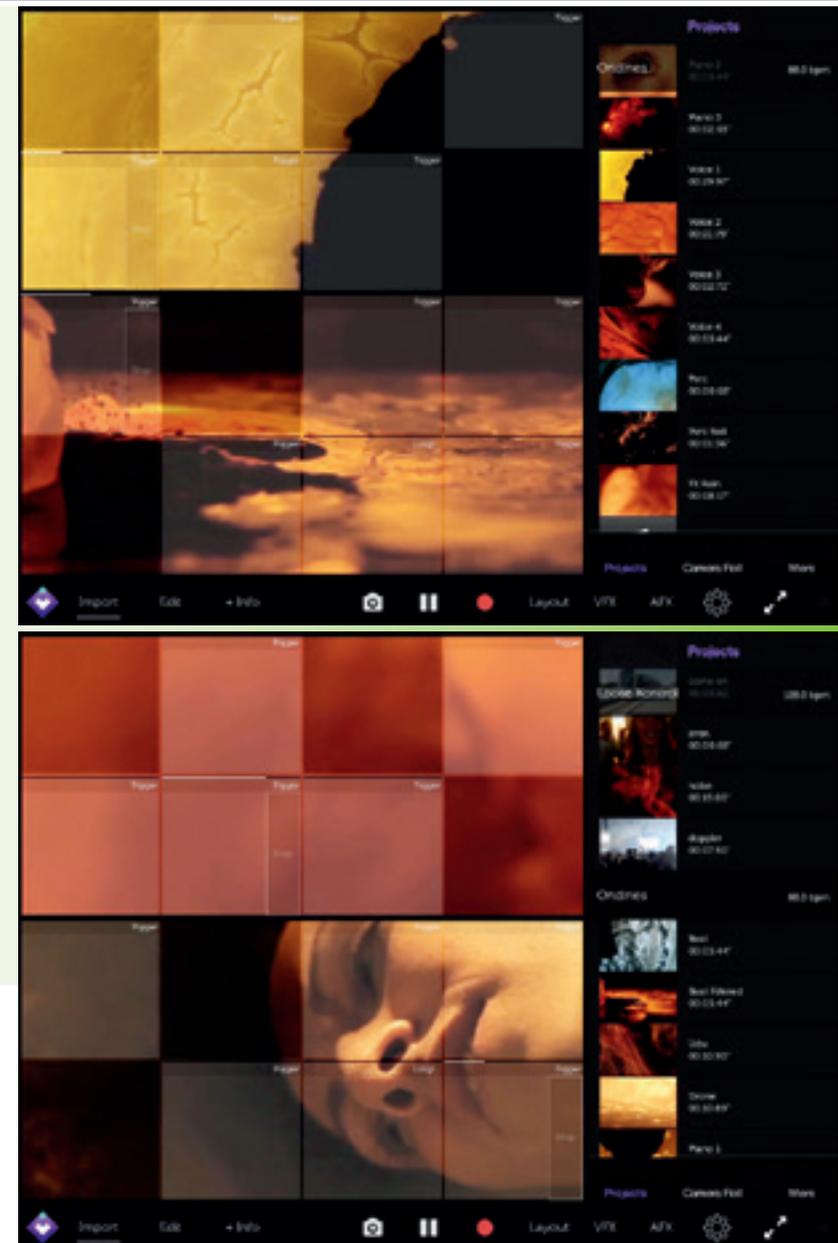
vidibox is a complex video remixing iPad application that brings new avenues of creative expression to musicians, DJs, VJs, video and installation artists. This application delivers real-time music and video mixing from an intuitive interface that allows users to import, record and play up to 16 audio and video tracks with a transparent drum pad. /Application for iOS



Amaury Hazan, geb. 1980, lebt und arbeitet in Barcelona. Er erwarb seinen Dokortitel in Musiktechnologie an der Universität Pompeu Fabra in Barcelona. 2009 gründete er das Billaboop Studio, um neue Musikinterfaces vor allem für Mobilgeräte zu entwickeln. Die Projekte, an denen er beteiligt war (RJDJ, chirp.io) oder die Anwendungen, die er entwickelt hat (*CamBox*, *vidibox*), wurden bereits mit internationalen Preisen ausgezeichnet.

Amaury Hazan, born 1980, lives and works in Barcelona. He holds a PhD in music technology from Pompeu Fabra University in Barcelona. He founded Billaboop Studio in 2009 to create new music interfaces with an emphasis on mobile devices. The projects he has been involved in (RJDJ, chirp.io) or has launched (*CamBox*, *vidibox*) have earned international prizes.

<http://vidibox.net>



Windsill, 2011

Windsill ist ein Knobelspiel, Physikspielzeug und eine Art lebendes Bilderbuch. Jedes Level besteht aus einer traumartigen Welt, in welcher der Anwender ein Rätsel lösen muss, um einen fehlenden Baustein zu finden. Nur wenn dies gelingt, kann das nächste Level erreicht werden.
/Applikation für iOS

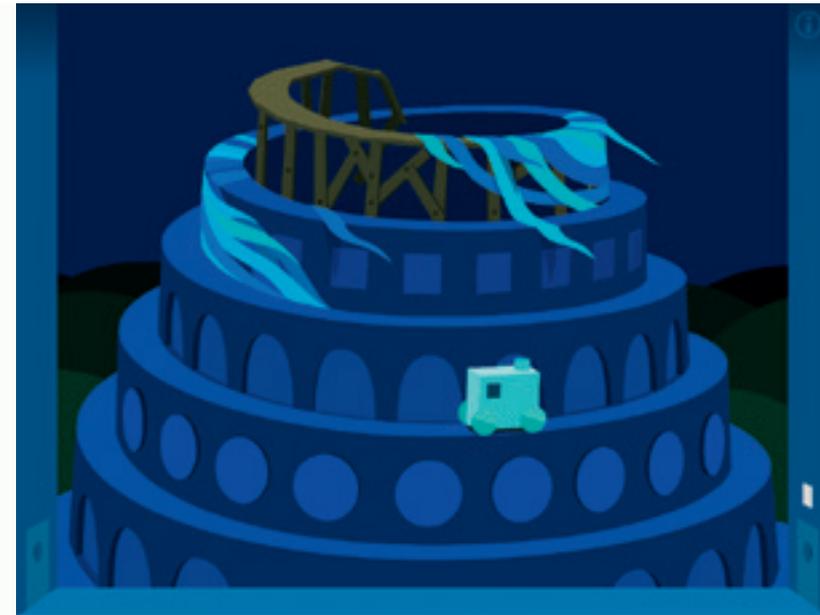
Windsill is a puzzle game, a physics toy and a living picture-book. Each level consists of a dreamlike world, in which the user must solve a puzzle. Only if the user is successful in finding the missing piece can he/she continue on to the next level.
/Application for iOS



Patrick Smith, geb. 1975, lebt und arbeitet in New York. Er studierte Malerei an der Washington University in St. Louis, USA. Programmierung und Animation hat er sich größtenteils selbst beigebracht. Er malt, zeichnet und entwickelt interaktive Animationen.

Patrick Smith, born 1975, lives and works in New York. He studied painting at the Washington University in St. Louis. He mostly taught himself animation and programming. He paints, draws and creates interactive animations.

<http://vectorpark.com>





AppArtAward auf Reisen/on Tour

Karlsruhe, DEU
Los Angeles, USA
Chicago, USA
Washington D.C., USA
Ottawa, CAN
Montreal, CAN
Mexiko-Stadt / Mexico City, MEX
Chengdu, CHN
Chongqing, CHN
Guangzhou, CHN
Havanna/Havana, CUB
Nanjing, CHN
Peking/Beijing, CHN
Shanghai, CHN
Suzhou, CHN
Taipeh/Taipei, TWN
Seoul, KOR

AppArtAward auf Reisen /on Tour



Montreal



Mexiko-Stadt/Mexico City



Peking/Beijing



Seoul



Nanjing



Taipeh/Taipei



Liste der eingereichten Apps/
List of Submitted Apps

Liste der eingereichten Apps/ List of Submitted Apps

...and then it rained, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Severin Brettmeister, Daniel Helbig
<http://megagonindustries.com>

Anti Face, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Adelheid Mers, Robert Woodley
<http://adelheidmers.org>

artmash, 2014
Web-Applikation /Web application
Lucie Biloshytskyy, Philipp Dittrich
<http://biloshytskyy.com>

ArtShaker, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Dr. Christoph Bratschi, Jan Schmocker
<http://appamics.com>

Audulus, 2012
Applikation für iOS/Application for iOS
Taylor Holliday
<http://audulus.com>

bent.fm, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Mayank Sangneria, Kurt James Werner
<http://bent.fm>

Book&ME, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Inbal Lieblich
<http://inbalieblich.com>

Camphony, 2013
Applikation für Android/Application for Android
Felix Stahlberg
<http://xilef-software.de>

#Carnivast, 2013
Applikation für Android/Application for Android
Mez Breeze, Andy Campbell
<http://www.dreamingmethods.com/carnivast>

Ceci n'est pas une caméra, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Jana Schell, Marie Wellershoff
<http://cecinestpasunecamera.com>

cells, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Amadis Brugnoli, José Navarro, Thomas Resch
<http://irmat.ch>

Chladnis Tricks, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Gidon Ernst, Martina Kändler
<http://martinakaendler.de>

Complain, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Florian Born
<http://florianborn.com>

Croggle, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Lukas Böhm
<http://teamcroggle.github.io>

Cross Connected Design App, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Julien Kipp, Dr. Yana Rüdener
<http://cross-connected.com>

Crowd2Print, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Adrian Vielsack
<http://crowd2print.com>

Crowdpilot, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Lauren McCarthy
<http://lauren-mccarthy.com>

D-FACE surface viewer, 2012
Applikation für iOS/Application for iOS
Michael Fritz, Florian Mozer, Sven Schönauer
<http://d-face.de>

Decision Maker, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Ruth Reiche
<http://goodthingy.de>

Der Lückenfüller, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Miriam Bauer, Sebastian Bub
<http://miriambauer.com>

Disector, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Martijn Mellema
<http://minusplusminus.com>

Dissolution, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Rainer Rombach
<http://rainerrombach.de>

Drei, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Etter Studio GmbH
<http://etterstudio.com>

Episodic, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Jody Zellen
<http://jodyzellen.com>

fadepad, 2014
Web-Applikation /Web application
Titus Eichenberger
<http://art-by-titus.ch>

Feed, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
David Gunn, Miles Warren
<http://thefeedapp.com>

Finding Mona, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Johannes Pfahler
<http://johannespfahler.de>

First Strike, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Blindflug Studios
<http://firststrike.mobi>

Flashlines, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Pascal Kulcsar, Daniela Kulcsar
<http://flashlines.net>

Fluid Automata 1.1, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Angus Forbes
<http://fluidautomata.com>

GeometricMusic, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Gaël Bertrand, Gaëtan Libertiaux
<http://superbe.be>

GrainProc, 2012
Applikation für iOS/Application for iOS
Kurt James, Mayank Sangneria
<http://e7mac.com>

Horizon, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Thomas Kühn, Stefan Rosinski
<http://stefanrosinski.de>

HosTaGe, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Shankar Karuppayah, Emmanouil Vasilomanolakis
<http://tk.informatik.tu-darmstadt.de/de/research/secure-smart-infrastructures/hostage>

I Lv Yr GIF, 2013
Web-Applikation /Web application
Giselle Beiguelman
<http://desvirtual.com>

icoda sarti, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Peter McAdam
<http://codarts.com>

imadeface, 2012
Applikation für iOS/Application for iOS
FengXu
<http://fengxuart.com>

In Limbo, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Leo Bridle, Leo Powell
<http://leobridle.com>

iOrnament – die Kunst der Symmetrie, 2012
Applikation für iOS/Application for iOS
Jürgen Richter-Gebert
<http://science-to-touch.com>

Johann App, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Martin Mengden
<http://app.johann.fm>

Käferkunde, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Nadine Weiberg
<http://nadineweiberg.de>

KARMA, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Espadaysantacruz Studio, Óscar Monzón
<http://espadaysantacruz.com>

Kibunet, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Saskia Jancik, Heiko Stapf
<http://cybermanufaktur.de>

Las Calles Habladas, 2013
Applikation für Android/Application for Android
Clara Boj, Diego Diaz
<http://lalalab.org>

LASACT, 2013
Web-Applikation /Web application
Daniel Becker, Michael König, David Murmann, Alexander Rechberg
<http://btf.de>

Last Clock, 2011
Applikation für iOS/Application for iOS
Jussi Ängeslevä, Philipp Bosch, Ross Cooper, Danqing Shi
<http://lastclock.newmediology.org>

Leave a Trace, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Steffen Reichelt
http://onemonth.com/Fuelo_

LOS MODLIN Paco Gómez, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Espadaysantacruz Studio, Paco Gómez
<http://espadaysantacruz.com>

Madame Pipifein | Kinderbuch, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Sebastian Resl
<http://vienom.com>

Malwelt, 2012
Applikation für iOS/Application for iOS
1000e Künstler (Malwelt Community)
<http://foldapps.com>

Mandala Memory HD, 2011
Applikation für iOS/Application for iOS
The DuKode Studio, Zoe Keramea
<http://zoekeramea.com>

MelodizeVision, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Reto Schöllly
<http://reto-schoelly.de>

Memoreille, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Gaudenz Badrutt, Roman Schmid
<http://memoreille.ch>

MeshFlow, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Angus Forbes, Javier Villegas
<http://mat.ucsb.edu/javier>

METRIC: Synthetica, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Aha Girshick, Scott Snibbe
<http://snibbestudio.com>

MixPerceptions, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Jose San Pedro Wandelmer
<http://jsanpedro.es>

Moby's Revenge, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Patrick Ferling, Marie Wellershoff
<http://project-game-industries.de>

Mogli, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Peter Buczkowski
<http://digitalemedien-bremen.de/de/mogli>

Moon Race, 2012
Applikation für iOS/Application for iOS
Frank Groh
<http://fauchersfinest.de>

MusiCube, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Joakim Rasmuson
<http://musicube.se>

nanoLoop, 2010
Applikation für iOS/Application for iOS
Oliver Wittchow
<http://nanoloop.com>

Oantinken, 2013
Applikation für Android/Application for Android
Stichting z25.org
<http://z25.org>

ommachine, 2012
Applikation für Android/Application for Android
Dan Stavay
<http://stavdan.com>

One Button, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
David Knothe, Frederick Pietschmann
<http://iossoftware.de>

OPEN CITY, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Damien Klinnert, Tine Ohlau
<http://tineohlau.de>

PhonoPaper, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Alexander Zolotov
<http://warmplace.ru>

Poking Florian, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Fantastic Voyage
<http://mevis.fraunhofer.de>

Prime Works, 2014
Applikation für Android/Application for Android
src
<http://bw.nu>

Procrastination Paradise, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Anna-Carina Schrom
<http://lv17.de>

PRY: A Novella, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Danny Cannizzaro, Samantha Gorman
<http://prynovella.com>

Qi Visualizer, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Yuan-Yi Fan
<http://yuanyifan.com>

Raoul Pictor Mega Painter, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Mathieu Cherubini, Hervé Graumann
<http://raoulpictor.com>

Refresh by Owen Ribbit, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Owen Roberts
<http://theeatingmachine.com>

RockPaperScissors, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Moritz Schell, Jakob Schell
<http://moritzschell.de>

Ryzmizr, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Roland Sproll
<http://mooque.com>

Sablo, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Ernst Uys
<http://disportium.com>

Sadly by your side, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Angelo Semeraro, Davide Cairo
<http://angelosemeraro.info>

SandCam, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Johannes Pfahler
<http://johannespfahler.de>

ScribMaster, 2012
Applikation für Android/Application for Android
Stefan Ostermann
<http://scribmaster.com>

Second Moon, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Katie Paterson
<http://locusplus.org.uk>

Sherwood Rise, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Dave Miller, Dave Moorhead
<http://davemiller.org>

SITO Yono, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Jon Van Oast
<http://sito.org>

Smartphone Concert, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Guy Saldanha

Sound Map Hailuoto, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Juan Duarte Regino
<http://juanduarteregino.com>

spaceTime, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Stefan Acin, David Dalmazzo
<http://dazzid.net>

Sprawl, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Sebastian Witt, Anja Witt
<http://anjawitt.de>

Städte-Mosaik, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Daniel Block
<http://contia.de>

Starry Night Interactive Animation, 2012
Applikation für iOS/Application for iOS
Petros Vrellis

StepRec, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Niklas Pöllönen
<http://pollonen.com>

[Steps], 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Seph Li, Yangzi She
<http://solid-jellyfish.com>

Stop Motion, 2012
Applikation für iOS/Application for iOS
Franz Bergmüller
<http://fotohof.at>

Symmetrain, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Philipp Beau, Daniel Goffin
<http://danielgoffin.com>

The Funeral, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Anna Jacobina Jacobsen
<http://jacobina.dk>

the nearest I, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Lee Chih Min, Yu Ya Ling
<http://corma.com.tw>

TocataTouch, 2012
Applikation für iOS/Application for iOS
Davide Cairo, Angelo Semeraro
<http://angelosemeraro.info>

tubeplot, 2014
Applikation für Android/Application for Android
Bénédicte Jacobs, Laure-Anne Jacobs
<http://tubeplot.net>

Turn Around, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Rodrigo Barria Knopf, Marcel Marburger
<http://rodrigobk.de>

UNAVAILABLE, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Alexander Basile, Thomas Rappold
<http://unavailable.org>

unicode infinite, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Jörg Piringer
<http://app.piringer.net>

Upside Frown, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Chris Jeffs
<http://chrisjeffs.com>

Urban Canvas, 2013
Web-Applikation/Web application
Kollision
<http://kollision.dk>

vidibox, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Amaury Hazan
<http://vidibox.net>

Virtuelles Konzert im Denkmal, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Daniel-Jan Gurl
<http://virtuelleskonzert.com>

VOSIS, 2013
Applikation für iOS/Application for iOS
Ryan McGee
<http://ryanmcgee.com>

VrequeNz, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Thomas Krüger, Fabian Schaub
<http://navel.cc>

Wait With Me, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Ulrike Barwanietz, Steffen Reichelt
<http://postdigital.hfg-karlsruhe.de/gamelab>

Walk to Run: Mobile Art, The Memory of InSa-Dong, 2012
Applikation für iOS/Application for iOS
JiYoon Chun
<http://ubialab.org>

WE: MANTRA EXPERIENCE, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Don Niño, Antoine Schmitt
<http://antoineschmitt.com>

Windosill, 2011
Applikation für iOS/Application for iOS
Patrick Smith
<http://vectorpark.com>

YDKWLI, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Cruz Landro
<http://saatchiart.com/cruzlandro>

转转拍, 2014
Applikation für iOS/Application for iOS
Ya-Jie Gao, Shi-Sheng Huan
<http://rollingp.com>

Diese Broschüre erscheint anlässlich des ZKM AppArtAward 2014/
This booklet is published on the occasion of the ZKM AppArtAward 2014

ZKM AppArtAward 2014

Konzept / Concept

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

Projektleitung / Project management

Julia Jochem

Projektassistenz / Project assistance

Stefanie Fritz
Silke Sutter

Koordination / Coordination

Volker Sommerfeld
Julia Jochem

Kommunikation und Marketing /
Public relations and marketing

Dominika Szope
Siemke Hanßen
Verena Noack
Tim Welker
Julia Wicky

IT-Support / IT support

Volker Sommerfeld
Joachim Schütze

Event

Monika Weimer
Wolfgang Knapp
Manuel Weber
Berthold Schwarz
Dominik Willisch
Martin Knötzele

Technik / Technical support

Manuel Weber
Holger Stenschke

Video

Christina Zartmann
Moritz Büchner
Martina Rotzal
Fabian Selbach

Grafisches Konzept / Graphical concept

2xGoldstein+Fronczek

Dank an / Acknowledgements

David Hermanns
Sina Knolle
Christian Birnesser, CyberForum e.V.
Martin Hubschneider, CAS Software AG

Ausstellung / Exhibition

Kuratoren / Curators

Volker Sommerfeld
Julia Jochem

Technische Projektleitung /
Technical project management

Volker Sommerfeld

Technische Leitung / Head of museum
and exhibition technical services

Stefan Wessels

Aufbauleitung / Technical management

Thomas Schwab

Aufbauteam / Technical staff

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

Broschüre / Booklet

Redaktion / Editorial staff

Jens Lutz
Greta Garle
Julia Jochem
Stefanie Fritz
Constanze Heidt
Adela Kim

Übersetzungen / Translations

Christiansen & Plischke
Jane Yager

Grafische Gestaltung und Satz /
Graphics and typesetting

2xGoldstein+Fronczek

Reproduktionen / Lithography

COMYK, Roland Merz, Karlsruhe

Druck und Bindung / Printed and bound

E&B engelhardt und bauer, Karlsruhe

© 2014 ZKM|Zentrum für Kunst und Medientechnologie
Karlsruhe / ZKM|Center for Art and Media Karlsruhe

© für die abgebildeten Werke bei den Künstlerinnen und
Künstlern / for the reproduced works by the artists

© 2014 für die Fotos, außer auf den Seiten 38-40,
bei Fidelis Fuchs / for the photographs except on
pages 38-40 by Fidelis Fuchs

Initiatoren / Initiators



Preissponsoren / Sponsors of the awards



Medienpartner / Media partner



Catering-Sponsor / Food sponsor



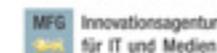
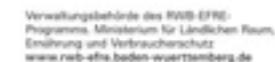
Ein Projekt im / A project within the



Int. Partner / Int'l partner



Förderer / Sponsored by



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

GLOBAL

Ein neues Kunstereignis zur zeitgenössischen Allianz
von Kunst, Wissenschaft und Technologie – Ausstellun-
gen und Veranstaltungen / 300 Tage lang / ab Juni 2015

Stifter des ZKM / Founders of ZKM

 zkm karlsruhe



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

