



ZKM+appartaward2011



ZKM+appartaward2011

D	Vorwort	2
	Preisträger	15
	Weitere Apps in der Ausstellung	23
	Teilnehmerliste	43
E	Foreword	2
	Awarded Apps	15
	Further Apps in the Exhibition	23
	List of Participants	43

Vorwort

Das »Phänomen App« ist eine geradezu unglaubliche Erfolgsgeschichte. Die Entwicklung von Smartphones und der dafür konzipierten Applikationen hat die Zukunft der Mobilität neu definiert. Vom Einchecken ins Flugzeug bis zum Einkaufen – eine Bandbreite an Aktivitäten kann heute von unterwegs über das Smartphone erledigt werden. Smartphones und Applikationen sind daher binnen kürzester Zeit zu Medien geworden, die aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken sind.

Am 10. Juli 2008, einen Tag bevor das iPhone 3G auf den Markt kam, hatte der Apple App Store fünfhundert Apps angekündigt. Inzwischen, nach gerade einmal drei Jahren, bietet der App Store fast 415.000 Apps an. Über den Google Android Market, der am 22. Oktober 2008 an den Start ging, sind derzeit fast 210.000 Apps im Angebot. Die App-Plattformen der übrigen Anbieter wie Nokia Ovi Store, BlackBerry App World oder Windows Marketplace offerieren zusammen etwa 75.000 Apps. Je nach Quellen, wie zum Beispiel Gartner Inc., Wikipedia oder [x]cubelabs, variieren die Zahlen. Insgesamt sind jedoch wohl schon fast 800.000 Apps in der Welt der Smartphones im Umlauf. Eine Übersicht über die verschiedenen App-Plattformen und die Anzahl der Apps, die pro Tag von diesen Plattformen heruntergeladen werden, zeigt eine Infografik vom Mai 2011. → S. 3,5 Sie verzeichnet mindestens 57,66 Millionen Downloads pro Tag. Was hierbei auch deutlich wird: Noch wird der App-Markt zu fast 75 Prozent zwischen App Store (Apple) und Android Market (Google) aufgeteilt.

Foreword

The story behind the "App phenomenon" is nothing short of a genuine success. The development of Smartphones and the applications devised for them has given rise to an entirely novel form of mobility. From checking in for a flight through to shopping – via the Smartphone, one can today carry out a range of activities while out and about. Thus, the Smartphone, along with its applications, has now rapidly evolved into a medium without which everyday life would be unimaginable.

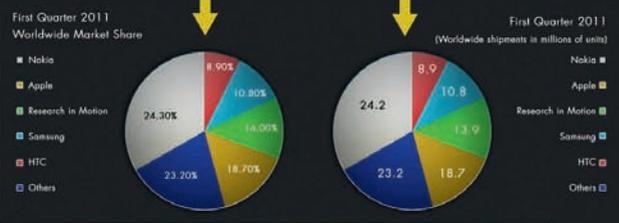
On July 10, 2008, one day before the iPhone 3G appeared on the market, the Apple App Store announced five hundred apps. Meanwhile, the App Store is capable of providing almost 415,000 apps. Through the Google Android Market, launched on October 22, 2008, there are now almost 210,000 apps on offer. Taken together, the app platforms of various other providers, such as Nokia Ovi Store, BlackBerry App World, or Windows Marketplace have now made around 75,000 apps available. Numbers will vary depending on the sources, such as Gartner Inc., Wikipedia or [x]cubelabs. However, there are a total of almost 800,000 apps circulating in the world of the Smartphones. Hence, within a period of just three years nearly 700,000 apps have been developed. A table of May 2011 offers a good overview of the various app platforms and the number of apps

The Smartphone App-o-graphic.

D Der Markt der Smartphone-Apps im Vergleich.
 E The Smartphone app market by comparison.

Parent Company	launched	No. of Apps (United States)	App Downloads Per Day	Platform support	Developer Revenue Share	Billing Methods	Developer submission fee
Apple	10 Jul 06	412,377	33 million	iOS	70%	iTunes	USD 99
Google	22 Oct 08	206,143	16.66 million	Android OS	70%	Google checks, Operator billing	USD 25
Research In Motion	1 Apr 09	26,771	3 million	BlackBerry	70%	Credit card, Operator billing, Paypal	USD 25
Nokia	26 May 09	29,920	5 million	Flash Lite, Java, Meemo, Symbian, WML Widgets	70%	Credit card, Operator billing	USD 1.4 approx.
Palm	6 Jun 09	6,363	Undisclosed	Palm Web OS	70%	Credit Card	USD 99
Microsoft	3 Oct 09	11,731	Undisclosed	Windows Phone OS	70%	Credit card, Operator billing	First 5 apps free, USD 19.99 for every additional submission

The reach of smartphones plays an influential role in app downloads. So, who are the top 5 smartphone vendors?



Do you know?

Do you know?

1/3rd of smartphone users launch apps before getting out of bed.

As of March 2011, the total number of free apps in Google Android Market exceeds that of the Apple App Store for iPhone by more than 10,000.

The number of paid applications available in Google Android Market is barely one-third of that in the Apple App Store for iPhone.

10.8% of all free iPhone apps in the US Apple App Store have in-app purchases integrated in it.

39.9% of 99.9 million free game downloads in the US Apple App Store were free games with in-app purchases.

On average the Android Market has 0.2 apps per developer and the Apple App Store has 4.8 apps per developer.

The Apple App Store achieved the landmark of 100k apps in just 482 days while Android Market took almost 733 days to achieve this landmark.

Windows are adding 1,200 newly registered mobile app developers every week.

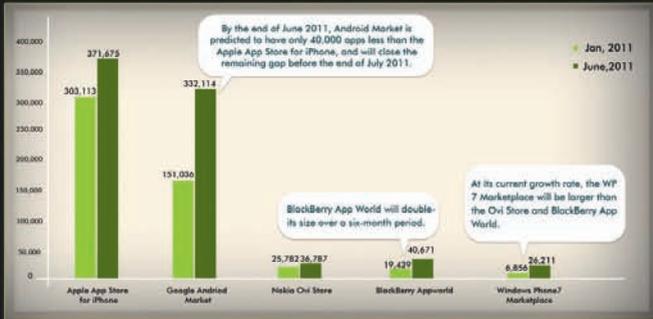
Die explosionsartig wachsende Fülle an Apps wird durch viele Kategorien strukturiert, u.a. »Spiele«, »Wirtschaft«, »Nachrichten«, »Sport«, »Gesundheit und Fitness«, »Bildung« und »Reisen«. Aber obwohl die App-Plattformen mit all ihren Einreichungen von externen Entwickler zum Symbol einer weltweiten, kollektiven Kreativität geworden sind und obwohl viele Entwicklungen, die sich durch Interaktivität und Intermedialität auszeichnen, durch die Kunst (insbesondere durch deren Anwendung technischer Innovationen im Sinne der Synästhesie und des audiovisuellen Gesamtkunstwerks) vorbereitet wurden, existiert auf den verschiedenen App-Plattformen keine Sparte »Kunst«. Um den künstlerischen Produktionen im App-Format eine im Hinblick auf ihre Dynamik und Verbreitung angemessene Aufmerksamkeit und Präsentation zukommen zu lassen und zu ermöglichen, hat das ZKM | Karlsruhe gemeinsam mit der CAS Software AG; dem CyberForum e.V.; der MFG Baden-Württemberg, Innovationsagentur des Landes für IT und Medien; der GFT Technologies AG sowie der BOKELA GmbH den ersten internationalen AppArtAward ausgelobt. Mit dem Award will das ZKM Apps als eine neue Kunstform etablieren. »Früher gab es Fresken an den Decken, dann das wegen seiner Beweglichkeit ungeheuer erfolgreiche Tafelbild auf Leinwand oder Holz, heute gibt es Apps, mit denen die Kunst so mobil geworden ist wie noch nie zuvor«, so Peter Weibel, Vorstand des ZKM.

Die erste Preisverleihung findet fast auf den Tag genau drei Jahre nach dem Start des ersten App Stores statt. Zeitgleich wird auch eine App von Ivo Wessel zum AppArtAward im App Store veröffentlicht, die alle Wettbewerbseinreichungen

downloaded from these platforms on a daily basis.> pp. 3,5 What also becomes clear is that up to 75 percent of the app market is divided between the App Store (Apple) and the Android Market (Google).

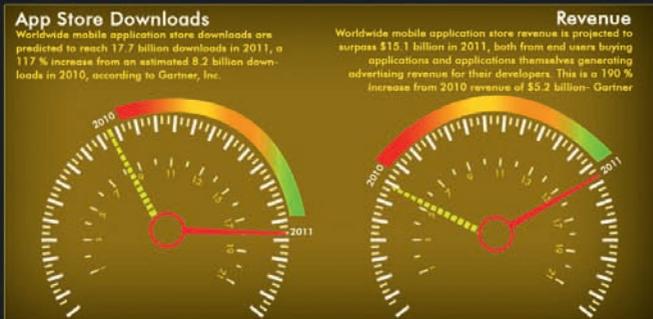
The explosive increase in the number of apps is structured according to several categories; these are, among others, "games," "economics," "news," "sport," "health and fitness," "education," and "travel". However, even though the app platforms, along with all the submissions by external developers have now come to symbolize collective creativity on a worldwide scale, and although many of the developments that have distinguished themselves through their interactivity and intermediality were prepared by art (above all due to their application of technical innovations in terms of synesthesia and the audiovisual Gesamtkunstwerk), to date no category "art" exists on the various app platforms. In order to both provide and facilitate suitable attention and presentation for artistic productions in app format (with regard to their dynamics and dissemination), the ZKM | Karlsruhe, together with CAS Software AG; CyberForum e.V.; MFG Baden-Württemberg, Innovationsagentur des Landes für IT und Medien; GFT Technologies AG, as well as BOKELA GmbH have jointly presented the first international AppArtAward. With the award, the ZKM plans to establish apps as a new art form. In the words of Peter Weibel, Chairman of ZKM: "Whereas in former times there was the ceiling fresco, then, due to its mobility, the immensely successful panel painting on canvas or wood, today there are apps, by means of which art has become more mobile than ever."

How the app ecosystem will shape-up in future?

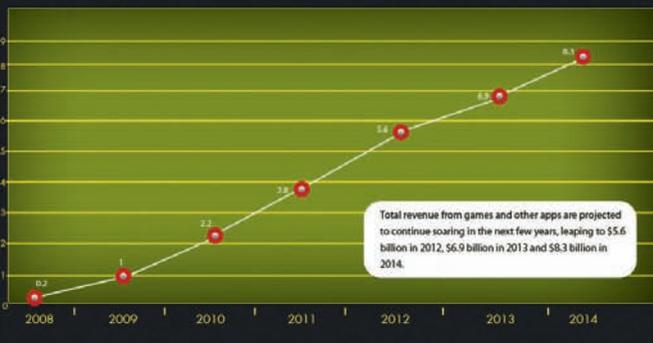


By the end of 2014, over 185 billion apps will be downloaded from app stores, since the launch of the first one in July 2008.

Worldwide mobile application store downloads and revenue -



Total Mobile App Store Revenue (in USD billion)



Brought to you by



enthält und auf der die User Bewertungen der Apps vornehmen können. Das ZKM und seine Partner aus der Technologieregion Karlsruhe und aus ganz Baden-Württemberg sind prädestiniert, einen AppArtAward zu verleihen, da sich hier IT-Entwicklung und Medienkunst in einem inspirierenden Austausch befinden. Seit seiner Gründung im Jahr 1989 setzt das ZKM einen Schwerpunkt im Bereich der Entwicklung von multimedialen, interaktiven Kunstwerken mit Human Interfaces. Im Rahmen eines internationalen Gastkünstler- und Gastwissenschaftlerprogramms wurden mehrere hundert Werke produziert, die Eingang in die weltweit größte Sammlung von Medienkunst gefunden haben und die im ZKM | Medienmuseum der Öffentlichkeit präsentiert werden.

Bereits im Jahr 1999 richtete das ZKM mit der Ausstellung *net_condition* einen künstlerischen Blick auf das Bedingungsverhältnis, in dem Gesellschaft und Technik durch das Aufkommen des Internets zueinander stehen. Das Internet und die Gesellschaft prägen einander wechselseitig und bringen so neue Handlungsräume sozialer, wirtschaftlicher und künstlerischer Art hervor. Peter Weibel, Vorstand des ZKM | Karlsruhe, formulierte dies folgendermaßen: »Es entstehen Möglichkeiten, denen bisher kein Bedarf entsprach.«

Im Oktober 2007 reagierte das ZKM mit der Eröffnung der Ausstellung *You_ser. Das Jahrhundert des Konsumenten* als weltweit erste Kunstinstitution auf das Aufkommen des Web 2.0 mit all seinen Spielarten von Social Media bis hin zu Second Life. Ganz deutlich zeichnete sich zu diesem Zeitpunkt die Entstehung eines neuen, emancipated Users ab, der die bereits bekannte Interaktivität durch

The first award ceremony is to take place three years, almost to the day, after the opening of the first App Store. At the same time, an app which was specially designed by Ivo Wessel for the AppArtAward will also be published in the App Store, containing all submissions to the competition and a tool with which the users can evaluate the apps. Indeed, the ZKM and its partners from the Karlsruhe technology region and Baden-Württemberg are predestined to grant the AppArtAward, since IT development and media art are currently engaged in an inspiring exchange. Since its establishment in 1989, the ZKM has placed an emphasis on the development of interactive multimedia works of art with human interfaces. As part of an international guest artist and guest scholar program, and in one of the most comprehensive collections of media art worldwide several hundreds of works have been produced and presented to the public at the ZKM | Media Museum.

With the exhibition *net_condition* in 1999, the ZKM had focused on the conditions of the relationship between society and technology as impacted by the emergence of the Internet. Internet and society stand in a reciprocal relationship to one another, thus giving rise to new spheres of social, economic, and artistic action: in the words of Peter Weibel, Chairman of the ZKM | Karlsruhe: "Possibilities begin to emerge which corresponded to no previous demand."

With the opening of the the exhibition *You_ser. Das Jahrhundert des Konsumenten* in October 2007, the ZKM responded to the appearance of Web 2.0 along with all its varieties, from social media through to Second Life. At around this

eigene Produktivität erweitert. Das ZKM, das sich schon immer als performatives Museum verstand, sah sich nun in der Rolle eines »perforierten Museums«, dessen Mauern durchlässig wurden für die Inhalte der Laien und Amateure, der emancipated User, die sich wiederum mit den Inhalten, Plattformen und Werken der Künstler verbanden.

Das portable, performative, perforierte Museum erreichte durch die Apps, die wenige Monate später aufkamen, eine neue Dimension. Dank der Apps kann nun jeder Smartphonebesitzer eine Art »Medienmuseum« mit neuesten Entwicklungen in der Tasche tragen. Hinzu kommt zudem die Möglichkeit, ältere künstlerische Entwicklungen von einem Speichermedium oder Format in ein neues zu migrieren, also etwa Werke, die vormals auf einer interaktiven CD-ROM oder als Installation im Museum präsentiert worden waren, als App zu programmieren, um so dem expandierenden und sich professionalisierenden Mediengebrauch der User zu folgen.

Ivo Wessel, Jurymitglied, Softwareentwickler und Kunstsammler aus Berlin, erkannte bereits früh das künstlerische Potenzial von Apps und rief 2009 gemeinsam mit Gerd Harry Lybke das Projekt »e-art-apps – art for mobile life« ins Leben. Er hatte erkannt, dass »Künstler [...] *Early Adopters* und von Natur aus neugierig und materialaffin« sind. So sei es »[...] kein Wunder, dass sie auch früh das Material App entdecken. Die Medien- und Videokunst des 20. Jahrhunderts wird im 21. Jahrhundert eine weitere, tragbare Dimension erhalten: Apps.«

time, the rise of a new, emancipated user began to show itself very clearly, which extended the already well-known interactivity to user productivity. The ZKM's self-understanding, which has always been as a performative museum, now saw itself in the role of a "perforated museum," the walls of which had meanwhile become porous to the lay and amateur content of the emancipated user, which, in turn, was linked to the content of the artists.

By means of the apps, which appeared a few months later, the portable, performative, perforated museum achieved a new dimension. Thanks to the apps, now all Smartphone owners can carry around in their bags a kind of "media museum" equipped with cutting-edge innovations. Furthermore, it is also possible to transfer older artistic developments from one storage medium or format to another, in other words, to program works formerly presented on an interactive CD-ROM, or as an installation as an app so as to keep pace with the users' expanding and professionalizing media usage.

Ivo Wessel, jury member, software developer and art collector from Berlin, saw the artistic potential of apps early on and, in collaboration with Gerd Harry Lybke, initiated the project "e-art-apps – art for mobile life" in 2009. He recognized that "artists [...] are *Early Adopters*, which are curious by nature and have an affinity to materials." Hence, it "[...] comes as no surprise that they discovered the app material. The media and video art of the 20th century will be given a further, portable dimension in the 21st century: apps."

Für den ersten AppArtAward waren Softwareprogrammierer, Künstler und natürlich ganz allgemein App-Fans mit kreativen Ideen angesprochen. Die eingereichten Apps wurden in zwei Kategorien eingeteilt: in technische sowie künstlerische Innovationen. Mit einem Nachwuchspreis sollte zudem das Potenzial junger Entwickler gefördert werden. Der Award konzentrierte sich auf die zwei größten Betriebssysteme iOS und Android, für die momentan die meisten Apps produziert werden.

Das Ergebnis des ersten AppArtAwards sind mehr als neunzig Einreichungen von Entwicklern aus vierzehn Nationen. Darunter befinden sich unter anderem neue Konzepte im Bereich Gaming, nützliche Tools, die den Alltag erleichtern, aber vor allem auch Apps mit einem künstlerisch-ästhetischen Anspruch.

Die Jury unter dem Vorsitz von Peter Weibel wählte am 14. Juni 2011 aus den Einreichungen die drei besten Beiträge aus. Die weiteren Jurymitglieder des AppArtAward 2011 waren Christiane Riedel (Geschäftsführerin ZKM | Karlsruhe), Ludwig Neer (Vorstand CAS Software AG), David Hermanns (Geschäftsführer CyberForum e. V.), Dr. Jürgen Jähnert (Unitleiter ITK- und Technologienetze, MFG Baden-Württemberg, Innovationsagentur des Landes für IT und Medien), Ivo Wessel (iCodeCompany Berlin) und John Stack (Head of Tate Online, Tate Gallery, London). Die Jury bewertete nicht nur die technische Komplexität und den künstlerischen Gesamteindruck der eingereichten Apps, sondern auch das Design, die Usability, den Innovationsgrad sowie die kreative Leistung der Entwickler.

Mit dem **künstlerischen Innovationspreis** wird der aus Österreich stammende Videokünstler und Mediengestalter Rainer Kohlberger für seine audiovisuelle App

The first AppArtAward was directed at software programmers, artists, and, naturally, to app fans with creative ideas. The submitted apps were divided into two categories: in technical as well as artistic innovations. Furthermore, the potential of a young developer should be rewarded by a Junior Prize award. The award concentrated on the two substantial major systems iOS and Android, for which most apps are currently being produced.

The result of the first AppArtAward exceeded ninety submissions by developers from fourteen nations. These are, among others, new concepts in the fields of gaming and useful tools which make everyday life easier, but, above all, apps with artistic-aesthetic objectives.

On June 14, 2011, the jury, chaired by Peter Weibel, Chairman of ZKM | Karlsruhe, selected the three most outstanding submissions from the works submitted. Other jury members of the AppArtAward 2011 were: Christiane Riedel (General Manager of the ZKM | Karlsruhe), Ludwig Neer (Chairman CAS Software AG), David Hermanns (Managing Director of CyberForum e.V.), Dr. Jürgen Jähnert (Head ICT and Technology Networks, MFG Baden-Württemberg, Innovationsagentur des Landes für IT und Medien), Ivo Wessel (iCodeCompany Berlin), and John Stack (Head of Tate Online, Tate Gallery, London). The jury not only evaluated the technical complexity and the total impression of the submitted apps, but also the design, the usability, the level of innovation as well as the creative achievement of the developers.

field ausgezeichnet. In dieser App reagiert die Kamera des iPads auf Licht und Farben der Umgebung und übersetzt sie auf ästhetische Weise in Töne und geometrische Muster. Kohlberger greift dabei formal auf die konkrete Kunst zurück. Im Jahr 1924 wurde der Begriff der konkreten Kunst durch den niederländischen Maler Theo van Doesburg geprägt, und wenige Jahre später, im Jahr 1930, wurde er im Gründungsmanifest der Gruppe Art concret programmatisch festgelegt für eine Richtung der Kunst, die im Idealfall auf mathematisch-geometrischen Grundlagen beruht. Sie ist im eigentlichen Sinne nicht abstrakt, da sie nichts in der materiellen Realität Vorhandenes abstrahiert, sondern, im Gegenteil, Geistiges materialisiert, keinerlei symbolische Bedeutung besitzt und mehr oder weniger rein durch geometrische Konstruktion erzeugt ist.

Die Künstler der Op-Art und Kinetik machten in den 1960er-Jahren den logischen Folgeschritt, die mathematisch-geometrischen Grundlagen auch rein durch Programmierung zu erzeugen, das heißt, die Werke sich nach einem Algorithmus selbst generieren zu lassen. Mit der App von Rainer Kohlberger ist nun ein weiterer Schritt getan: Äußere Einflüsse wie das reale Licht und die reale Bewegung werden Teil des Algorithmus und erweitern die geometrischen und akustischen Vorgaben um unendliche Variationen.

Den **technischen Innovationspreis** erhält Scott Snibbe, US-amerikanischer Medienkünstler, Filmemacher und Wissenschaftler, für seine audiovisuelle App *OscilloScoop*. Sie stellt ein »musical creation tool« dar, mit dem die angebotenen Musikstücke selbst erweitert und eigene Tracks generiert werden können.

Austrian video artist and media designer Rainer Kohlberger was awarded with the **Prize for Artistic Innovation** for his audiovisual app *field*. In this app, the iPad's camera reacts to light and colors in the environment and translates them in an aesthetic way in tones, sounds, and geometrical patterns. Formally speaking, Kohlberger draws on Concrete art. The term Concrete art was first coined in 1924 by Dutch painter Theo van Doesburg before being programmatically defined a few years later, in 1930, in the founding manifesto of the group Art concret for a direction in art the ideal foundation of which was anchored in mathematics and geometry. It is not abstract in the proper sense since it does not extract from what already exists in material reality; on the contrary, it rather materializes intellectual content, possessing no symbolic significance, and is more or less generated from geometrical construction.

During the 1960s, Op art and Kinetic artists made the logical step of also generating the mathematical foundation purely by programming: in other words, to have the works generate themselves according to an algorithm. With Rainer Kohlberger's app, a further step has been taken: external influences, such as real light and real movement become part of the algorithm, and extend the geometric and acoustic input in endless variations.

The **Prize for Technical Innovation** went to Scott Snibbe, a North American media artist, filmmaker, and scholar, for his audiovisual app *OscilloScoop*. It represents a musical creation tool with which the music pieces provided can be

D Dieses innovative Tool setzt neue Maßstäbe im Bereich User-Interface und macht es jedem User möglich, ein eigenes DJ-Set zu erstellen. Das visuelle Interface ist dabei so gut gestaltet, dass es auch zum VJ-ing eingesetzt werden kann. Bisher war die grafische Notation nur eine Anweisung. Es bedurfte Musiker und Instrumente, um die grafische Notation in Musik zu verwandeln. Bei Musik-Apps ist die grafische Notation als grafische Benutzeroberfläche gleichzeitig das Instrument. Dadurch wird der User zum Musiker. Scott Snibbe hat diese Zusammenhänge erkannt und innovativ ein- beziehungsweise umgesetzt. Die grafische Benutzeroberfläche ist inspiriert von Videospiele und Computeranimationen und erlaubt den Fingern, über die visuelle »Tastatur« zu tanzen. Dieser Fingertanz erzeugt Musik. Der synästhetische Traum und das Kratzen am materiellen Dispositiv (zum Beispiel dem Filmstreifen, dem Körper der Violine oder des Pianos, der Schallplatte), wie wir es von der Musikavantgarde kennen (Musique concrète), konvergieren hier.

Der siebzehn Jahre alte Schweizer Mike Wong wird mit dem **Nachwuchspreis** ausgezeichnet. Seine App *School Helper* ermöglicht es Schülern und Lehrern, ihren Schulalltag besser zu strukturieren, indem sie beispielsweise Stundenpläne und Notenübersichten erstellen und etwa Prüfungstermine und Notizen auf übersichtliche Weise eintragen können.

Die Apps der Preisträger sowie weitere Apps, die in die engere Wahl kamen, werden im Rahmen der Ausstellung *CAR CULTURE. Medien der Mobilität* präsentiert. In dieser Ausstellung werden mit künstlerischen Mitteln Mobilitätsformen, die

E extended and own tracks can be generated. This innovative tool sets new standards in the field of user interface and enables all users to create their own DJ set. The visual interface is thus so well designed that it can also be used for VJ-ing. Until now, graphic notation amounted to only one programmed instruction. Musicians and instruments were required for transforming the graphic notation in music. In the case of music apps, graphic notation as graphic user interface is at the same time the instrument. As a result, the user becomes a musician. Scott Snibbe recognized these connections and went on to innovatively apply and realize them. The graphic user interface is inspired by video games and computer animations, enabling the fingers to dance over the visual "keyboard". This dance of fingers generates music. Here, the synesthetic dream and the scratching on the material dispositive (on the film strips, the body of the violin or piano, the vinyl record), which we know from the music of the avantgarde (musique concrète) converge.

Mike Wong, a seventeen year-old from Switzerland was awarded the **Junior Prize**. His app *School Helper* enables pupils and teachers to better structure their school day by preparing their timetable and summary of grades, and to enter exam dates and notes in a transparent form.

The apps by award winners, as well as the other shortlisted apps, will be presented as part of the exhibition *CAR CULTURE. Media of Mobility*. In this exhibition the forms of mobility to have exerted a major impact on our modern

unsere moderne Gesellschaft grundlegend geprägt haben und deren Grundlagen in Karlsruhe gelegt wurden, miteinander in Verbindung gesetzt: die Mobilität der Körper und Güter durch das Automobil (Carl Benz) einerseits sowie die Mobilität der Zeichen und Informationen durch den Mobilfunk (Heinrich Hertz) und das mobile Internet andererseits. Die Ausstellung präsentiert also die gesamte Bandbreite der Medien der Mobilität, die von Autos bis zu Apps reicht.

Christiane Riedel

society – the foundations of which were laid in Karlsruhe – were linked: the mobility of the body and of goods by means of the automobile (Carl Benz), as well as the mobility of the sign and information by means of mobile telephony (Heinrich Hertz) and the mobile Internet. Hence, the exhibition presents the entire spectrum of the media of mobility – from cars to apps.

Christiane Riedel



AppArtAward 2011, 2011, Applikation für iOS

^D Die von Ivo Wessel konzipierte, gestaltete und programmierte App zum AppArtAward 2011 zeigt die Künstler und ihre eingereichten Arbeiten, zudem finden sich Informationen zur Ausstellung, zur Jury, dem ZKM | Karlsruhe und den weiteren Kooperationspartnern des Wettbewerbs. Die App listet in Echtzeit Bewertungen und Rezensionen, die man direkt aus der App heraus schreiben und versenden kann.

AppArtAward 2011, 2011, application for iOS

^E *The App for the AppArtAward 2011* which was designed and programmed by Ivo Wessel shows the artists along with the works they submitted, as well as information on the exhibition, the jury, the ZKM | Karlsruhe, and the other cooperation partners of the contest. The app lists evaluations and critical reviews which users can write up and send directly from the app.

Ivo Wessel schreibt Software und Computerbücher und sammelt Kunst. Seit dem Erscheinen des iPhone konzentriert er sich ganz auf die Entwicklung von Apps. Vor zwei Jahren hat er mit dem Galeristen Gerd Harry Lybke das Projekt »e-art-apps« ins Leben gerufen - »art for mobile life«.

Ivo Wessel writes software and computer books, and collects art. Since the appearance of the iPhone, he has dedicated himself entirely to the development of apps. Two years ago he initiated, together with gallery owner Gerd Harry Lybke, the project "e-art-apps - art for mobile life".

www.we-make-apps.com





ZKM+appartaward2011

Preisträger Awarded Apps

Die Arbeiten der Preisträger sowie weitere ausgewählte Apps werden im Rahmen der Ausstellung *CAR CULTURE. Medien der Mobilität* vom 9. Juli 2011 bis zum 8. Januar 2012 im ZKM | Medienmuseum präsentiert.

The awarded works, as well as further selected apps will be presented as part of the exhibition *CAR CULTURE. Media of Mobility* at the ZKM | Media Museum from July 9, 2011 to January 8, 2012.



field, 2011, Applikation für iOS

^D *field* ist ein abstraktes audiovisuelles Werk, das sich über die Kameraeingabe live erzeugt. Helligkeit, Saturierung und Farbigkeit werden interpretiert und in ein konstruiertes Raster übersetzt. Das Bild spielt den Ton.

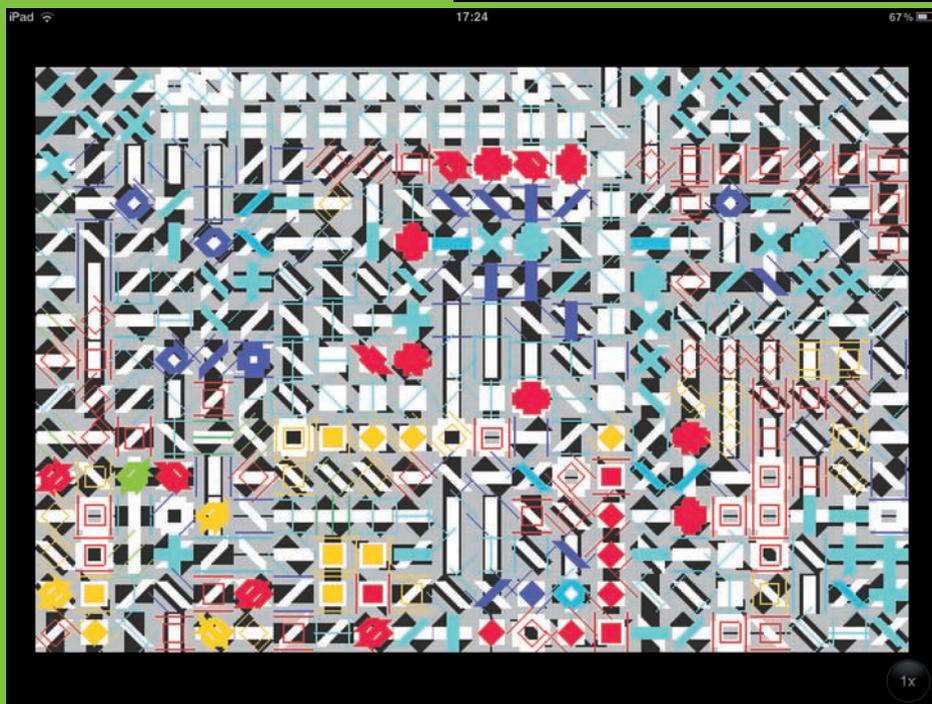
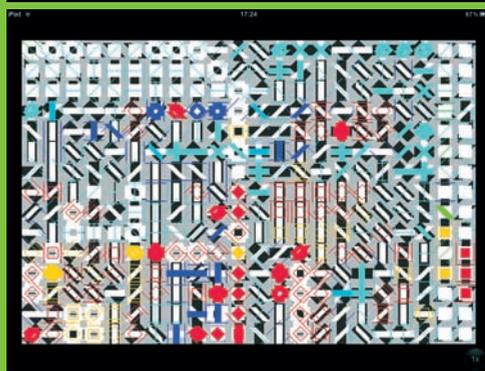
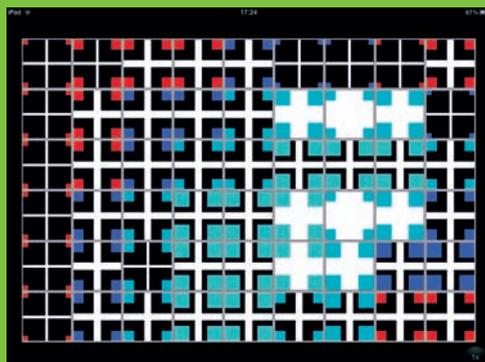
field, 2011, application for iOS

^E *field* is an abstract audiovisual work that generates itself in real-time camera input. Brightness, saturation, and color are interpreted, and translated into a constructed grid. The image plays the sound.

Rainer Kohlberger, *1982 in Österreich, lebt als freischaffender Videokünstler und Mediengestalter in Berlin. Er beschäftigt sich vor allem mit generativ erzeugten Livebildern, die über algorithmische Systeme animiert werden. Seine Arbeiten entwickelt er für Liveperformances oder in Form von Rauminstallationen.

Rainer Kohlberger, *1982 in Austria, lives in Berlin as a freelance video artist and media designer. He works primarily on generatively produced live images, which are animated by algorithmic systems. He develops his works for live performances or as installations.

<http://kohlberger.net>





OscilloScoop, 2011, Applikation für iOS

D Simple Fingersignale wie Antippen oder Darüberstreichen entlocken *OscilloScoop* eine endlose Variation von Electronica-, Dancefloor-, Hip-Hop- und Techno-Tracks. Das Programm setzt die Bewegung der Finger über rotierende Kronen in pulsierende Grooves um, die sich zu Live-Sets arrangieren lassen. Die spielerisch einfache App, deren intuitive Oberfläche sich an Videospiele und Animationen orientiert, stellt Tools zur Verfügung, die auch professionelle Musiker und DJs benutzen, um komplizierte Tracks zu erzeugen. *OscilloScoop* eröffnet einen organischen Weg des Musikmachens, der mehr mit Tanz als mit Komposition zu tun hat.

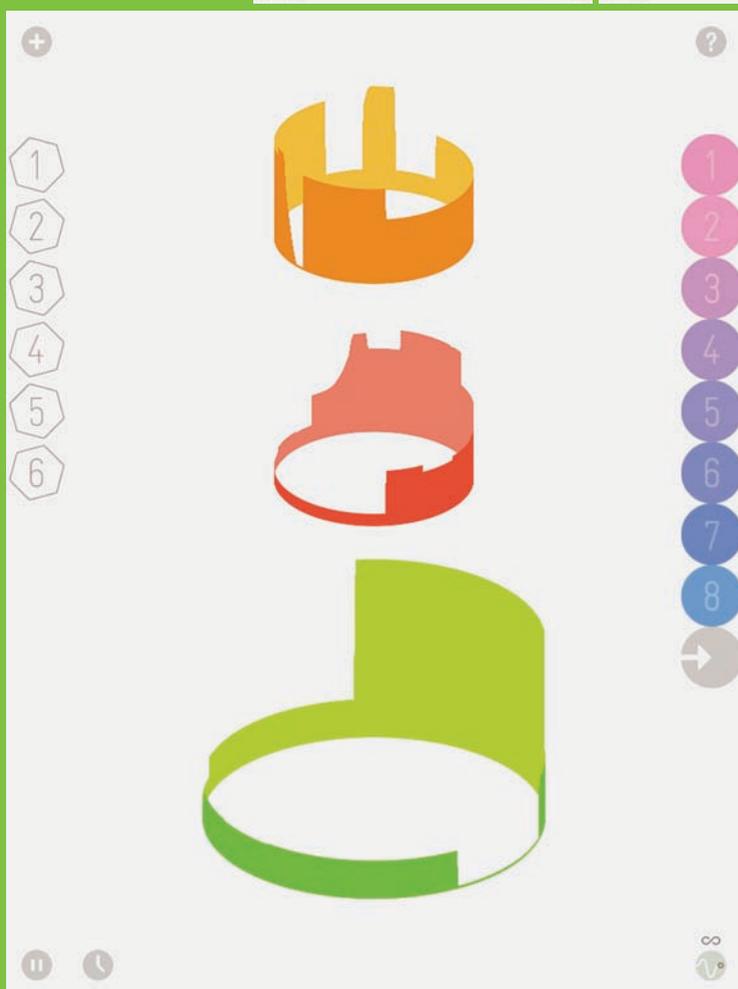
OscilloScoop, 2011, application for iOS

E Tap, slide, and stretch your fingers over *OscilloScoop* to create an infinity of electronica, dance, hip-hop, and techno tracks. With *OscilloScoop* you make real musical grooves by simply gliding your fingertips over spinning crowns; then sequence them into a real-time performance with a few taps. As effortless as a toy, *OscilloScoop* gives you the same tools pro DJs and musicians use to create intricate tracks - but with an intuitive interface inspired by video games and animation. *OscilloScoop* is an organic, generative way to make music in a process that is more like dancing than composing: it is addictive, fun, and original.

Scott Snibbe, *1969 in den USA, lebt und arbeitet in San Francisco. Snibbe ist ein Medienkünstler und Filmemacher, der mit Formen des gesellschaftlichen Austauschs experimentiert. Sei es auf mobilen Geräten oder auf öffentlichen Plätzen - stets regt seine Kunst zur sozialen, emotionalen und physischen Interaktion an. Unverkennbar ist der Einfluss des Films, insbesondere des Trickfilms, des Stummfilms und des surrealistischen Films, auf sein künstlerisches Schaffen. Bisweilen kombiniert Snibbe auch Filmsequenzen mit direkten Beiträgen des Publikums.

Scott Snibbe, *1969 in the USA, lives and works in San Francisco. Snibbe is a media artist, filmmaker, and researcher in social interactivity. Whether on mobile devices or in large public spaces, his interactive art spurs people to participate socially, emotionally, and physically. His works are strongly influenced by cinema: particularly animation, silent, and surrealist film; and sometimes Snibbe mixes actors' filmed performances with real-time audience interaction.

<http://snibbe.com>





Mike Wong, *1994 in der Schweiz, absolviert derzeit eine Ausbildung zum Informatiker.

Mike Wong, *1994 in Switzerland, currently training as an IT specialist.

<http://onedroid.ch>

School Helper, 2011, Applikation für Android

D *School Helper* ist eine App, die für den täglichen Gebrauch im Schulalltag entwickelt wurde. Sie soll all die Dinge vereinen, für die man sonst mehrere Bücher mit sich herumtragen muss. *School Helper* bietet Funktionen für Stundenplan, Noten, Hausaufgaben, Prüfungen und Notizen. Außerdem kann man sich den Stundenplan in Form eines Widgets auf den Homescreen legen. Der Stundenplan besteht aus einem Tab für jeden Wochentag, in dem die entsprechenden Fächer des jeweiligen Tages angezeigt werden. Durch Anklicken eines Fachs kann man sich alle Informationen wie Noten, offene Hausaufgaben oder anstehende Prüfungen anzeigen lassen. Die Hausaufgaben können zudem mit einer Priorität versehen werden.

School Helper, 2011, application for Android

E *School Helper* is an app designed for everyday use in school life. The idea is that it should combine all the things for which one must otherwise carry around several books. *School Helper* provides functions for schedule, grades, homework, exams, and memos. It is also possible to put the timetable on the homescreen in the form of a widget. The schedule consists of a tab for each day of the week, in which the corresponding subjects of the day are displayed. By clicking on a subject, all information such as grades, open homework, or upcoming tests and exams can be viewed. The homework can be labeled as priority.

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerst.	Freitag
08:25	Herr Muster			
	Mathematik			
09:50	Raum 15			
10:05	Frau Meier			
	Englisch			
11:40	Raum 22			
12:55	Herr Becker			
	Physik			
13:40	Raum 33			
13:55	Frau Hofmann			
	Chemie			
15:35	Raum 05			

3G 7:30

Mathematics

Mathematics ▼

Overview

Subject	Number of marks	Average
Mathematics	3	1.92
History	2	2.5
English	2	1.7
Geography	3	1.83
General average:		1.99

OK

New mark



ZKM+appartaward2011

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



ARTREE for iPad, 2010, Applikation für iOS

^D Der raffinierte Algorithmus von *ARTREE* lässt Bäume wachsen. Man tippt mit dem Finger, und schon beginnt ein wunderschöner Organismus zu sprießen. Jeder Baum hat sein eigenes charakteristisches Aussehen und Leben. Keiner gleicht dem anderen. Lehnen Sie sich entspannt zurück, und sehen Sie, was sich vor Ihren Augen entfaltet.

ARTREE for iPad, 2010, application for iOS

^E Technically speaking, *ARTREE* is a tree-generator. With a tap of your finger, *ARTREE*'s sophisticated generative algorithm begins growing an amazingly beautiful living organism. Every tree has its own unique shape and life. No two trees are alike. Just relax, sit back, and watch them grow.

Hansol Huh, *1973 in Südkorea, ist ein Künstler, Designer und Programmierer, der in Seoul lebt und arbeitet. Seit 2000 arbeitet Hansol Huh für Firmen als Designer und Entwickler von Web- und Mobilapplikationen. Zuletzt entwickelte er vorwiegend Applikationen für iPhone und iPad.

Hansol Huh, *1973 in South Korea, is a Seoul based artist, designer, and programmer. He likes creating beauty using technology and computers. Since 2000, Hansol Huh has been working for companies as a designer and researcher for web and mobile environments. Recently he is focusing on developing apps for iPhone and iPad.

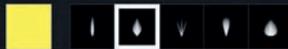
<http://storyabout.net>



Flower

Smaller BiggerLess More

Leaf

Smaller BiggerLess More

Node

Smaller BiggerLess More

Background



Tree



Color



Setting



OK



Bubble Harp, 2011, Applikation für iOS

^D Die *Bubble Harp* »blubbert« um Ihre Fingerspitzen herum, denn sie nimmt Ihre Fingerbewegungen auf und erzeugt damit visuelle Musik. Die Anwendung vereint Elemente aus den Bereichen Zeichnen, Animation, Kunst, Musik, Geometrie und Spiel. Man kann lange Bewegungen mit einem einzelnen Punkt aufnehmen oder viele Punkte aus seinen Fingerspitzen wie Tinte strömen lassen. Wenn man eine Bildschirmcke zweimal kurz antippt, kann man zwischen einzelnen Punkten und Punktströmen hin und her wechseln und noch weitere Einstellungen verändern. Mehrere Finger oder auch mehrere Leute können den Bildschirm gleichzeitig berühren, um gemeinsam visuelle Musikstücke zu kreieren.

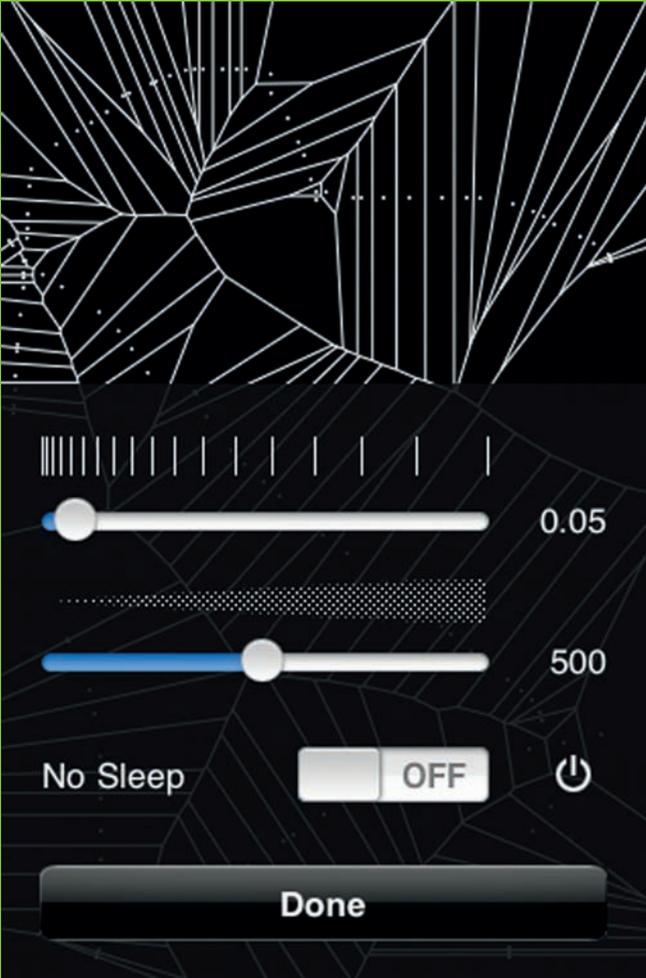
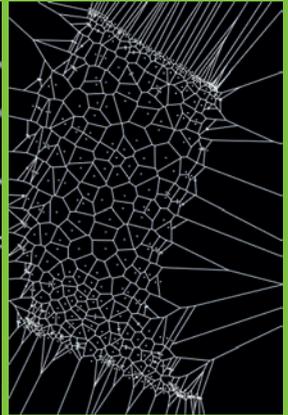
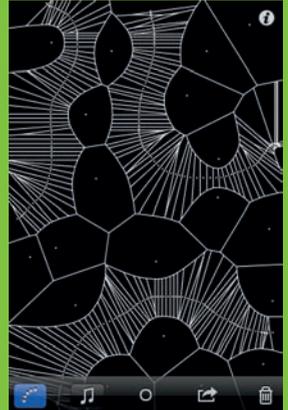
Bubble Harp, 2011, application for iOS

^E *Bubble Harp* draws bubbles around your fingertips, recording and replaying your movements while creating music. It is a combination of drawing, animation, music, art, geometry, and gaming. You can record long movements of a single point or stream many points out of your fingertips like ink. When you tap the screen's edges, you can change from single points to streams of points, change graphic and sonic parameters, and post to Facebook. Multiple fingers and multiple people can touch the screen at once to create visual music together.

Scott Snibbe, *1969 in den USA, lebt und arbeitet in San Francisco. Snibbe ist ein Medienkünstler und Filmmacher, der mit Formen des gesellschaftlichen Austauschs experimentiert. Sei es auf mobilen Geräten oder auf öffentlichen Plätzen – stets regt seine Kunst zur sozialen, emotionalen und physischen Interaktion an. Unverkennbar ist der Einfluss des Films, insbesondere des Trickfilms, des Stummfilms und des surrealistischen Films, auf sein künstlerisches Schaffen. Bisweilen kombiniert Snibbe auch Filmszenen mit direkten Beiträgen des Publikums. Siehe auch *OscilloScoop*, S. 18/19.

Scott Snibbe, *1969 in the USA, lives and works in San Francisco. Snibbe is a media artist, filmmaker, and researcher in social interactivity. Whether on mobile devices or in large public spaces, his interactive art spurs people to participate socially, emotionally, and physically. His works are strongly influenced by cinema: particularly animation, silent, and surrealist film; and sometimes Snibbe mixes actors' filmed performances with real-time audience interaction. See also *OscilloScoop*, pp. 18/19.

<http://snibbe.com>





CityHero, 2011, Applikation für iOS

D *CityHero* ist ein ortsbasiertes Spiel mit dem der Nutzer spielerisch seine Umgebung erkunden kann. Der Reiz liegt in der Verschmelzung von realer und virtueller Welt. Während die Spielelemente »echt« sind - Lokalitäten in der realen Welt -, erbaut sich der Nutzer seine individuelle Abstraktionsebene in Form einer eigenen Stadt. Die Orte können mithilfe von bewusst überzeichneten grafischen Repräsentationen in der Spielwelt arrangiert werden. Der »Street-Art-Style« unterstreicht den künstlerischen und spielerischen Umgang mit Datenpunkten der echten Welt.

CityHero, 2011, application for iOS

E *CityHero* is a location-based game with which the user can playfully explore his surroundings. The device's attraction lies in the fusion of the real and the virtual worlds. While the game elements are "genuine" - locations within the real world - the user builds his individual level of abstraction in the form of his own town. The sites can be arranged with the help of deliberately exaggerated graphical representations in the game world. "Street art style" emphasizes the artistic and playful use of data points in the real world.

CityHero-Team ist ein interdisziplinäres Team aus vier hochqualifizierten, kreativen Persönlichkeiten, die seit Anfang 2010 gemeinsam an der Realisierung von *CityHero* arbeiten.

Robert Vennemann gab den Anstoß zu *CityHero*. Er studierte in Münster, Buenos Aires, Singapur und Oestrich-Winkel Betriebswirtschaft mit Schwerpunkt Wirtschaftsinformatik.

Martin Wisniowski absolvierte ein Studium der Stadtplanung an der TU Kaiserslautern. Nach seinem Abschluss arbeitete er als Assistent an der Kunsthochschule für Medien Köln sowie als Softwareentwickler.

Nico Prang studiert Kommunikationsdesign an der FH Düsseldorf und arbeitet außerdem als Freelancer für eine Werbeagentur in Düsseldorf.

Uwe Winfer absolvierte ein Studium der Bioinformatik an der Universität des Saarlandes in Saarbrücken und arbeitete nach seinem Abschluss als Experte für Serverprogrammierung.

CityHero-Team is an interdisciplinary team of four highly qualified creative personalities who have been working together on the realization of *CityHero* since the beginning of 2010.

Robert Vennemann launched *CityHero*. He studied business administration specializing in information management in Münster, Buenos Aires, Singapore, and Oestrich-Winkel.

Martin Wisniowski studied urban planning at the University of Kaiserslautern. After graduating, he worked as an assistant at the Academy of Media Arts Cologne, and as a freelance software developer.

Nico Prang is currently completing his studies in communication design at the Düsseldorf University of Applied Sciences, and also works as a freelancer for an advertising agency in Düsseldorf.

Uwe Winfer studied bioinformatics at the Saarland University, Saarbrücken, and, after graduating, worked as an expert for server programming on behalf of a number of well-known customers.





Simon Faithfull, *1966 in England, lebt und arbeitet in Berlin und London.

Simon Faithfull, *1966 in England, is an artist based in Berlin and London.

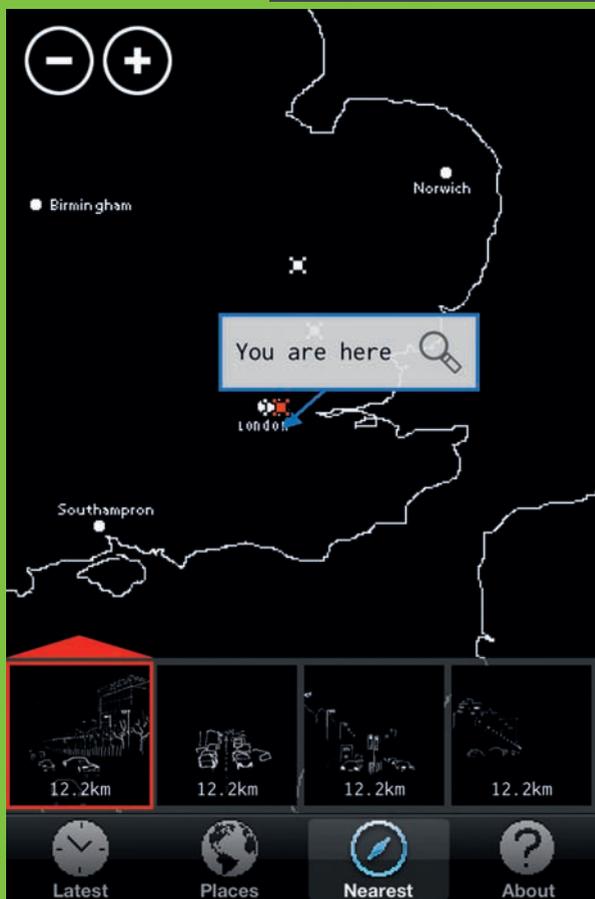
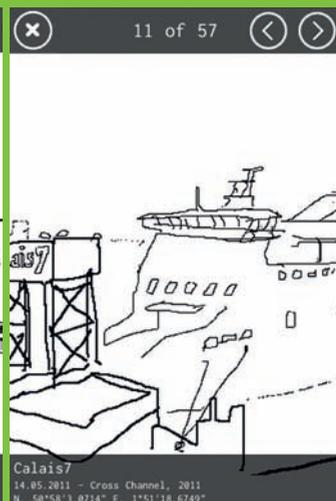
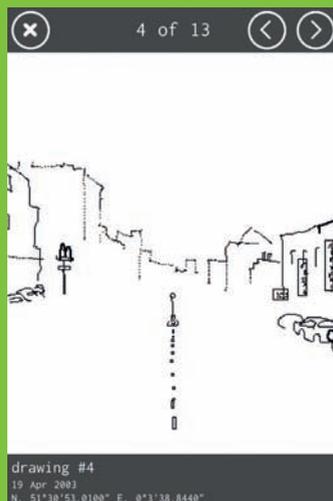
www.simonfaithfull.org

Limbo, 2011, Applikation für iOS

^D *Limbo* ist eine Website und iPhone-App, die digitale Zeichnungen des Künstlers Simon Faithfull live präsentiert. Seit zehn Jahren fertigt Faithfull bei seinen Reisen um die Welt Computergrafiken an, die seine Anwesenheit an einem bestimmten Ort, zu einem bestimmten Zeitpunkt irgendwo auf der Erde dokumentieren. *Limbo* erstellt so einen ganz besonderen Weltatlas. Das Raum- und Zeiterlebnis einer einzelnen Person wird als grafischer Live-stream per iPhone-App, Website, Twitter und Facebook ausgestrahlt.

Limbo, 2011, application for iOS

^E *Limbo* is a website and iPhone App that presents and delivers live digital drawings by the artist Simon Faithfull. Wandering the world over the last ten years, Simon Faithfull has consistently made drawings on an electronic device that record his presence in a particular place, at a particularly moment, somewhere on the surface of this planet. *Limbo* is a personal atlas of the world as experienced by one person so far. Personal time and space are mapped onto the planet and delivered as a live stream of drawings through the iPhone App, as well as a website, Twitter, and Facebook.





Men That Fall, 2011, Applikation für iOS

^D Angeregt von Susan Faludis Buch *Männer – das betrogene Geschlecht*, setzt sich dieses Werk mit dem radikalen gesellschaftlichen Wandel auseinander, der das starke Geschlecht zu Fall gebracht hat. Eine Männerriege, die stehend noch zu imponieren versteht, wird vom Podest geholt und flachgelegt. Man blickt dem maskulinen Visavis ins Auge und macht mit dem Gerät einen »Peitschenhieb«. Der Mann blickt erwartungsvoll auf – er weiß, was kommen wird. Ein weiterer Hieb, und er fällt hin.

Men That Fall, 2011, application for iOS

^E Originally inspired by Susan Faludi's book *Stiffed: The Betrayal of the American Man*, this work comments on the radical shift in traditional social values that have left men in a free fall. *Men That Fall* is a responsive video art piece on the subject of free falling masculinity. The app features full motion video portraits of men standing, men looking back at you, and men falling. *Men That Fall* has been shown all over the world also as a physical video installation.

Performing Pictures

Geska Helena Brečević (*1975) und **Robert Brečević** (*1971) sind ein Künstlerduo aus Stockholm. Sie gründeten Performing Pictures im Jahr 2005 und experimentieren seither vorwiegend mit bewegten Bildern und innovativen Präsentationstechniken. Ausgehend von spezifischen Raum- und Zeitsituationen versuchen sie, neue Möglichkeiten der interaktiven Filmkunst auszuloten. Ihre Arbeiten dokumentieren einfache Erzählmomente, die einem Geschehnis, einer Geste oder einer Beziehung zwischen Personen entspringen.

Performing Pictures

Geska Helena Brečević (*1975) and **Robert Brečević** (*1971) are a Stockholm-based artist duo, working in the fine arts scene. They focus on moving images and new technologies for media delivery. The artists who collaborate since 2005 as Performing Pictures explore and develop responsive film art from a number of formative limitations in time and space. They strive to design new and meaningful montages in narrative film with interactive possibilities. Their work captures the simple narrative that finds itself in an occurrence, a gesture, and a relation between one or more people.

<http://performingpictures.se>

GO!

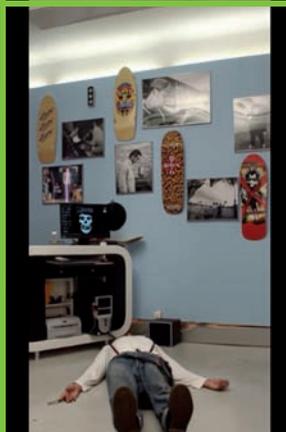
ABOUT

TELL

MAGASIN 3

PRESENTS

MEN THAT FALL
BY
PERFORMING PICTURES





pointWORLD, 2011, Applikation für iOS

^D *pointWORLD* ist ein multimedialer Weltatlas mit Suchfunktion, heuristischer Bewertungs- und Markierungsfunktion sowie mit umfangreichen thematischen Tabellen. Die App ist somit ein geografisches Nachschlagewerk: Sie zeigt alle Länder der Welt sowie deren Hauptstädte, alle UNESCO-Welterbestätten und für über 180.000 Orte den entsprechenden Wikipedia-Artikel mitsamt den Bildern eines jeden Artikels.

pointWORLD, 2011, application for iOS

^E *pointWORLD* is a multimedia world atlas with search function, heuristic evaluation function, and marking function, and also includes extensive thematic tables. It shows all the world's countries and their capitals, all UNESCO World Heritage sites, as well as the relevant Wikipedia articles for over 180,000 locations including the images of each article.

Holger Schufflitz, *1955 in Deutschland, arbeitet nach einem Lehramtsstudium und dem Studium der Informatik an der Universität Karlsruhe als Freelancer in der Softwareentwicklung. Dabei spezialisierte er sich auf die Erstellung von Programmen für PDAs und Smartphones der Betriebssysteme Palm OS, Symbian, Windows Mobile und iOS.

Holger Schufflitz, *1955 in Germany. After graduating to become a teacher and studies of computer science at the Karlsruhe University, he lent his support to many companies as a freelance software developer. He has specialized in creating programs for PDAs and Smartphones for the operating systems Palm OS, Symbian, Windows Mobile, and iOS.

www.fungeo.de

Natürliche Seen

Die größten natürlichen Seen der Erde (über 1.000 km²). Sofern ein See Inseln enthält, ist deren Fläche in die Gesamtfläche des Sees eingerechnet.

Tabellende			
Rang	Name	Staat(en)	Fläche (km²)
1.	Kaspisches Meer	Aserbaidschan - Russland - Kasachstan - Turkmenistan - Iran	386.400
2.	Oberer See	USA - Kanada	82.414
3.	Victoriasee	Kenia - Tansania - Uganda	68.894
4.	Huronsee	USA - Kanada	59.596
5.	Michigansee	USA	58.016
6.	Tanganjikasee	Tansania - DR Kongo - Sambia - Burundi	32.893
7.	Baikalsee	Russland	31.722
8.	Großer Bärensee	Kanada	31.328
9.	Malawisee	Malawi - Mosambik - Tansania	29.600
10.	Großer Sklavensee	Kanada	28.568
11.	Eriesee	USA - Kanada	25.719
12.	Winnipegsee	Kanada	24.387



UNESCO Welterbe

34.758951, 128.295288



- Innenstadt von Baku mit dem Palast der Schirwanshahs und Jungfrauerturm
- Felsbilder und Kulturlandschaft von Gobustan





reactable mobile, 2010, Applikation für iOS

^D Die Grafik- und Sound-Engine des *reactable mobile* basiert auf der 2005 entwickelten interaktiven Installation *reactTable*, deren spielerisches, intuitives Interface in eine Mobilanwendung übersetzt wurde. Die App basiert auf einer Multitouch-Technologie, und die *Reactable-Live!*-Software bietet den Nutzerinnen und Nutzern zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten - so können sogar eigene Sound-Samples und Aufnahmen abgespielt und weiterbearbeitet und Aufnahmesessions gespeichert und in sozialen Netzwerken geteilt werden.

reactable mobile, 2010, application for iOS

^E The *reactable mobile* application features an audio and graphics engine based on the real *reactTable* (audiovisual installation, 2005) and takes full advantage of the possibilities of multi-touch screens to bring the playful and intuitive user interface of the *reactTable* to mobile devices. It is the perfect tool for live music performance, and features a complete set of filters and effects, sequencers, as well as different types of sound generation modules.

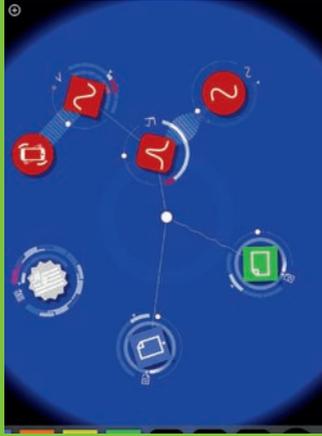
Reactable Systems

Marcos Alonso Ruiz, *1980 in Spanien, lebt und arbeitet in Barcelona. Marcos Alonso Ruiz hat einen Master in Informatik und ist auf Bild- und Tonbearbeitung sowie Mensch-Computer-Interaktion spezialisiert. Seit 2004 entwickelt er das Musikinstrument *reactable mobile*, ein innovatives Interface mit Multitouch-Technologie.

Reactable Systems

Marcos Alonso Ruiz, *1980 in Spain, lives and works in Barcelona. He has a master's degree in computer science and is specialized in sound/image processing and HCI (human-computer interaction). From 2004 to the present he has worked on *reactable mobile*, an internationally acclaimed musical instrument with an innovative tangible and multi-touch interface.

www.reactable.com





Spirits, 2010, Applikation für iOS

^D *Spirits* ist ein Puzzlespiel mit einer eigens von Spaces of Play in C++ entwickelten Spiel-Engine und flexiblem Leveleditor sowie einem in der Open-Source-Software Ruby on Rails erstellten Backend für die Online-Bestenliste. Die Spieler von *Spirits* können die Umgebung verändern sowie den Wind beeinflussen und so die Spielfiguren, die wie Geister aussehen, durch die Spielewelt navigieren. Eine aufwendige Simulation des Windes sorgt für immer wieder neue und interessante Spielsituationen.

Spirits, 2010, application for iOS

^E *Spirits* is a puzzle game with its own game engine and flexible level editor developed by Spaces of Play in C++, as well as backend generated with the open source software Ruby on Rails for the online high score table. Players can change the game's environment and affect the wind to their own advantage in order to guide the characters, which look like little spirits, towards their destination. An elaborate simulation of the wind ensures new and interesting situations which the player must handle creatively.

Spaces of Play ist ein Studio für Spieleentwicklung in Berlin. **Maffias Ljungström** arbeitet seit Jahren als Spieleentwickler für mobile Endgeräte, PCs und PlayStation.

Marek Plichita ist Interfacedesigner und arbeitet als Spieleentwickler und Illustrator in Berlin.

Andreas Zecher arbeitet als Webdesigner und Spieleentwickler in Stockholm.

Martin Straka ist studierter Musikwissenschaftler und arbeitet als Sounddesigner in Karlsruhe.

Spaces of Play is a game studio based in Berlin.

Maffias Ljungström has a long background in mobile, PlayStation and PC game development.

Marek Plichita is a graduated interface designer and works as an independent game designer and illustrator in Berlin.

Andreas Zecher works as a freelance web developer and game designer in Stockholm.

Martin Straka is a studied musicologist and works as a freelance sound designer based in Karlsruhe.

<http://spacesofplay.com>





Synse, 2011, Applikation für iOS

^D Synse ist eine iPhone-Applikation, mit der sich Loop-basierte visuelle Musikclips neu arrangieren lassen. Synse beinhaltet drei vorproduzierte Sets: Paris, Fluid und Lifetime. Das Set Lifetime ist beispielsweise eine konzeptionelle Arbeit, bei der durch die Über-einanderlagerung des Farbfrequenzspektrums auf das Klangfrequenzspektrum die Farbe des AV-Elements bestimmt wird. Ein AV-Element besteht aus einem Audioloop und einem dazugehörigen Videoloop, der für ein Instrument beziehungsweise einen Klangerzeuger steht. Synse wurde am 19. Januar 2011 im Rahmen der Cologne Music Week veröffentlicht.

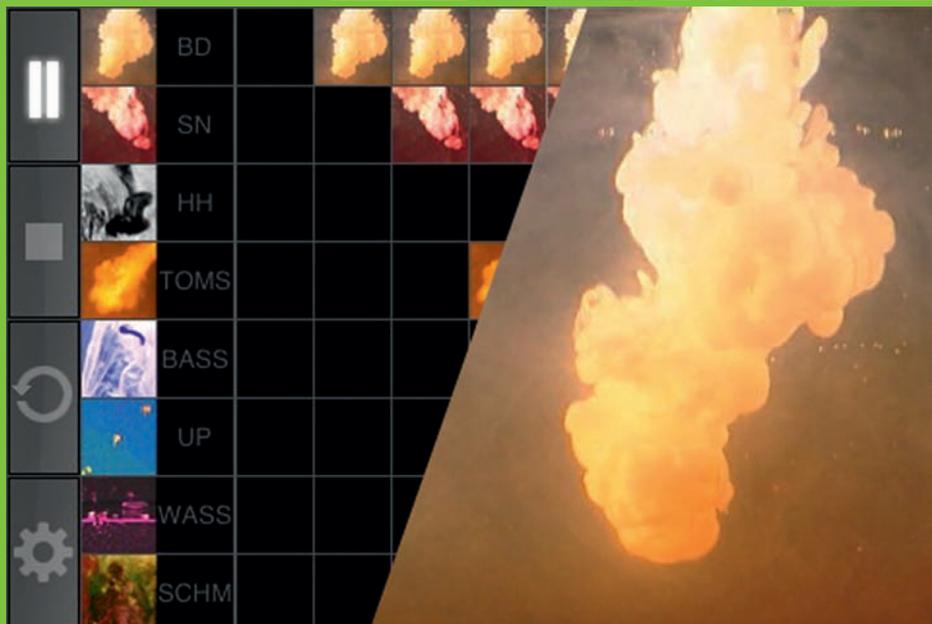
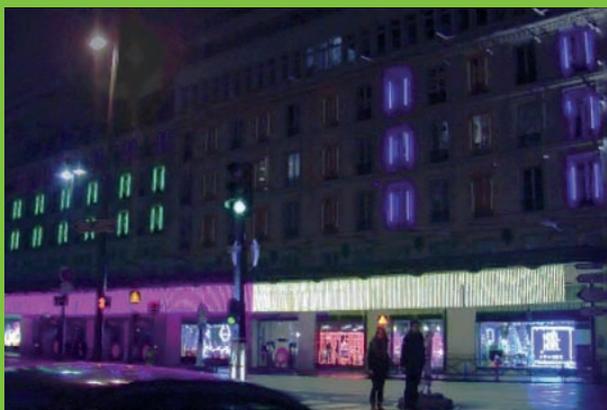
Synse, 2011, application for iOS

^E Synse is an iPhone application, with which it is possible to newly arrange loop-based visual music clips. The user can alter the structure according to his audio and visual tastes. Synse has three preset components: Paris, Fluid, and Lifetime. The set Lifetime is a conceptual work by which the color of the AV elements is determined by layering the color frequency spectrum over the sound frequency spectrum. An AV element is constituted of an audio loop and an appropriate video loop, which stands for an instrument or sound generator. Synse was published in connection with the Cologne Music Week on January 19, 2011.

Christian Sander, *1982 geboren in Münster, studiert Ton- und Bildtechnik am Institut für Musik und Medien der Robert-Schumann-Hochschule Düsseldorf. Am Institut für Schwingungstechnik der FH Düsseldorf war er an der Entwicklung von Softwareumgebungen für Psychoakustikberechnungen und eine akustische Kamera beteiligt. Seit 2008 arbeitet er als freier Videotechniker sowie für den WDR als freier Tontechniker.

Christian Sander, *1982 born in Münster, Germany, studies sound and image engineering at the Institute for Music and Media at the Robert Schumann School of Music and Media, Düsseldorf. He participated in the development of software environments for psychoacoustic calculation and an acoustic camera at the Institute for Sound and Vibration Engineering at the University of Applied Science, Düsseldorf. He has been working as a freelance video technician for WDR broadcasting since 2008.

<http://synse.net>





ZKM+appartaward2011

Teilnehmerliste
List of Participants

Franck Ancel, *1970 in Frankreich, lebt und arbeitet in Paris
Deserto Rosso, 2011, Applikation für iOS
www.intersection-lab.com

Art is Open Source / Salvatore Iaconesi, *1973 in Italien, lebt und arbeitet in Rom
Sonoria 2, 2011, Applikation für iOS
<http://www.artisopensource.net>

Jeremy Awon, *1984, lebt und arbeitet in Berlin
rgb peñri, 2011, Applikation für iOS
<http://jeremyawon.info>

Dominic Bartl, *1992 in Österreich, lebt und arbeitet in Seyring (Österreich)
Smart Phone, 2011, Applikation für Android
<http://bartinger.at>

Thorsten Blum, *1980 in Deutschland, lebt und arbeitet in Karlsruhe
Larifari, 2011, Applikation für iOS

Eric Brotto, *1977 in Italien, lebt und arbeitet in London
iMC Rap Maker, 2011, Applikation für iOS
<http://ericbrotto.com>

Fabian Bützow, *1981 in Deutschland, lebt und arbeitet in Berlin
Flip-O-Matic, 2011, Applikation für iOS

CityHero-Team / Robert Vennemann, Martin Wisniowski, Nico Prang, Uwe Winter
CityHero, 2011, Applikation für iOS
<http://www.city-hero.de>

CLANMO / Joachim Bader, *1969 in Deutschland, lebt und arbeitet in Köln
Hugo Boss, 2009, Applikation für iOS
Porsche, 2010, Applikation für iOS
<http://clanmo.com>

Cruz-Diez Foundation / Nicole Schindler, *1970 in Frankreich, lebt und arbeitet in Paris
Cruz-Diez, 2011, Applikation für iOS
<http://www.cruz-diezfoundation.org>

Ted Davis, *1983 in den USA, lebt und arbeitet in Basel
TEXT2IMAGE, 2011, Applikation für iOS
<http://teddavis.org/text2image>

envis precisely / Philipp Sackl, *1986 in Österreich, lebt und arbeitet in München / **Thomas Gläser**, lebt und arbeitet in München / **Markus Jaritz**, lebt und arbeitet in München
iScraper, 2011, Applikation für iOS
<http://envis-precisely.com>

EP Services / Bernadette Kramer, *1974 in Österreich, lebt und arbeitet in Wien
TarifAgent, 2011, Applikation für Android
<http://www.tarifagent.com>

ESCOITAR.ORG / Enrique Tomás, *1981 in Spanien, lebt und arbeitet in Linz (Österreich)
noTours, 2010, Applikation für Android
<http://www.escoitar.org>

Dominik Faber, *1981 in Deutschland, lebt und arbeitet in Berlin
Culturetouch, 2011, Applikation für iOS
www.culturetouch.info

fabric | ch / Patrick Keller, *1967 in der Schweiz, lebt und arbeitet in Lausanne
i-weather.org, 2010, Applikation für iOS
<http://www.fabric.ch/>

Simon Faithfull, *1966, lebt und arbeitet in London
Limbo, 2011, Applikation für iOS
www.simonfaithfull.org

Leon Fruth, *1995 in Deutschland, lebt und arbeitet in Weißenburg
Doodle Rocket, 2011, Applikation für Android

fun communications / scorio.com / Johannes Feulner, *1963 in Deutschland, lebt und arbeitet in Karlsruhe
Scorio Notenmappe, 2011, Applikation für iOS
<http://scorio.com>

Futura Epsis 1 / Andreas Rothaug, *1986 in Deutschland, lebt und arbeitet in Hamburg
GRID remote / GRID visualization, 2011, Applikation für iOS

Bernhard Garnicig, *1983 in Österreich, lebt und arbeitet in Wien
Memochrome, 2011, Applikation für Android (in Zusammenarbeit mit **Mischan Gholizadeh**)
<http://acgunsdcrosses.com>

Get-a-Taxi S.A. / Georg Parth, Fabian Rauch, leben und arbeiten in Innsbruck
Get-a-taxi, 2011, Applikation für iOS
<http://get-a-taxi.at>

gimmig Kommunikationsdesign / Niel Smith, *1977 in England, lebt und arbeitet in Stuttgart
Windblüten, 2011, Applikation für Android
<http://gimmig.de>

Hervé Graumann, *1963 in der Schweiz, lebt und arbeitet in Conches (Schweiz)
Raoul Pictor, 2009, Applikation für iOS
<http://graumann.net>

Jonas Hansen, *1978 in Deutschland, lebt und arbeitet in Köln
Thumbs Down, 2010, Applikation für Android
<http://pixelsix.net>

Tanja Hemm, *1965 in Deutschland, lebt und arbeitet in Lauf
art-sounds, 2010, Applikation für iOS
<http://tanjahemm.de/art-sounds-video.html>

Rolf Herter, *1956 in Deutschland, lebt und arbeitet in Bornheim
Zykloline, 2011, Applikation für Android
<http://rolfherter.de>

Michael Hetrick, *1988 in den USA, lebt und arbeitet in Santa Barbara, Kalifornien (USA)
DrawJong, 2011, Applikation für iOS
<http://mhetrick.github.com>

Caspar-Jan Hogerzeil, *1967 in Südafrika, lebt und arbeitet in Berlin
qi.tv voll, 2010, Applikation für iOS
<http://www.hogerzeil.de>

Timo Holzherr, *1983 in Deutschland, lebt und arbeitet in Karlsruhe
GUESSASONG, 2011, Applikation für Android
<http://guessasong.net>

Hansol Huh, *1973 in Südkorea, lebt und arbeitet in Seoul
ARTREE for iPad, 2010, Applikation für iOS
<http://storyabout.net>

Johnny Two Shoes / Joshua Scott-Slade, *1987 in England, lebt und arbeitet in London
Plunderland, 2010, Applikation für iOS
<http://johnnytoshoes.com>

Patrick Juchli, *1978 in der Schweiz, lebt und arbeitet in Berlin
The Lake, 2011, Applikation für iOS
<http://maybeitsthelighting.com>

Nikolay Kazakov, *1976 in Bulgarien, lebt und arbeitet in Karlsruhe
ARCHIgraphic, 2011, Applikation für iOS
<http://kazakov.de>

KINO / Wolfgang Kriener, *1971 in Deutschland, lebt und arbeitet in Berlin /
Gero Neumeister, *1968 in Deutschland, lebt und arbeitet in Berlin
ShyPhone, 2011, Applikation für Android
<http://geroneumeister.com>

Rainer Kohlberger, *1982 in Österreich, lebt und arbeitet in Berlin
field, 2011, Applikation für iOS
rain, 2010, Applikation für iOS
<http://kohlberger.net>

KONKREET LABS / Marc Tiedemann, *1984 in Deutschland, lebt und arbeitet in Berlin
KONKREET PERFORMER, 2011, Applikation für iOS
<http://konkreetlabs.com>

Ronan Leloqueux, *1982 in Frankreich, lebt und arbeitet in Nouvoitou (Frankreich)
ARtags, 2010, Applikation für Android

Lia, lebt und arbeitet in Wien
Arcs 21, 2009, Applikation für iOS
Philia 01, 2009, Applikation für iOS
Philia 02, 2009, Applikation für iOS
www.liaworks.com

MAXlapps / Maximilian Albers, *1998 in Deutschland, lebt und arbeitet in Montabaur
GeoPaint, 2011, Applikation für Android

Conor McGarrigle, *1966 in Irland, lebt und arbeitet in Dublin
WalkSpace, 2011, Applikation für iOS
<http://conormcgarrigle.com>

Paolo Mele, *1981 in Italien, lebt und arbeitet in Turin
Valerio Berruti, 2010, Applikation für iOS
<http://makeapp.it>

menschmaschine Publishing / Friedemann Wachsmuth, *1976 in Deutschland, lebt und arbeitet in Hamburg
tadaa 2.O, 2011, Applikation für iOS
<http://www.tadaa.net>

Merck KGaA / Matthias Feldmann, lebt und arbeitet in Darmstadt
Merck PSE HD IEMD PTE, 2010, Applikation für iOS und Android
<http://merck.de>

MU Collective / REMU / Olivier Guillerminet, *1981 in Frankreich, lebt und arbeitet in Paris
WILD, 2010, Applikation für iOS
<http://remu.fr>

Nieves / Benjamin Sommerhalder, *1977 in der Schweiz, lebt und arbeitet in Zürich
Nieves, 2010, Applikation für iOS
<http://nieves.ch/catalogue/app.html>

nudge GmbH / Jörg Salamon, *1978 in Deutschland, lebt und arbeitet in Hamburg
Bash'em, 2011, Applikation für iOS
<http://www.go-nudge.com>

Anna Oguienko, *1984 in Kanada, lebt und arbeitet in Toronto
WURM, 2010, Applikation für iOS

Nikolay Orozov, *1980 in Bulgarien, lebt und arbeitet in Frankfurt am Main
Galerie 38, 2011, Applikation für iOS
<http://galerie-eigenart.com>

Chiara Passa, *1973 in Italien, lebt und arbeitet in Rom
the widget art gallery, 2010, Applikation für iOS
<http://www.chiarapassa.it>

Performing Pictures / Geska Helena Brečević (*1975), **Robert Brečević** (*1971), leben und arbeiten in Årsta und Stockholm (Schweden)
Lost and Found, 2011, Applikation für iOS
Men That Fall, 2011, Applikation für iOS
<http://www.performingpictures.se/>

Simon Pierro, *1978 in Deutschland, lebt und arbeitet in Waldbronn
iMagic, 2011, Applikation für iOS
<http://simonpierro.de>

Jörg Piringer, *1974 in Österreich, lebt und arbeitet in Österreich
abcdefghijklmnopqrstuvwxy, 2010, Applikation für iOS
<http://piringer.net>

Moritz Post, *1981 in Deutschland, lebt und arbeitet in Karlsruhe
Rebirth, 2011, Applikation für Android
<http://plusonelabs.com>

Chandrasekhar Ramakrishnan, *1975 in den USA, lebt und arbeitet in Zürich
Chronophasis, 2010, Applikation für iOS

Johannes Rauner, *1976 in Deutschland, lebt und arbeitet in Leipzig
Ruah, 2011, Applikation für iOS

Reactable Systems / Marcos Alonso Ruiz, *1980 in Spanien, lebt und arbeitet in Barcelona
Reactable Mobile, 2010, Applikation für iOS
<http://www.reactable.com>

Tilman Reiff, *1971 in Deutschland, lebt und arbeitet in Köln
Ultimate app, 2011, Applikation für iOS
Doppelgänger, 2010, Applikation für iOS
<http://onemoregames.de>

risto / Thomas Pfäfflin, *1971 in Deutschland, lebt und arbeitet in Ansbach/**Dominik Jaworski**
Öffnungszeitenbuch, 2010, Applikation für iOS

roboPix.de / Michael Raschke, *1981 in Deutschland, lebt und arbeitet in Leonberg
Andre Burkovski, lebt und arbeitet in Stuttgart/**Benjamin Höferlin**, lebt und arbeitet in Stuttgart
10 sekundenKunst, 2011, Applikation für Android
<http://www.robopix.de>

Christian Sander, *1982 in Deutschland, lebt und arbeitet in Düsseldorf
Synse, 2011, Applikation für iOS
<http://synse.net>

Holger Schufflitz, *1955 in Deutschland, lebt und arbeitet in Sinzheim
pointWORLD, 2011, Applikation für iOS
<http://www.fungeo.de>

Mark Shepard, *1967 in den USA, lebt und arbeitet in Buffalo, New York
Serendipitor, 2011, Applikation für iOS
<http://serendipitor.net>

Kay Siegert, *1977 in Deutschland, lebt und arbeitet in Leipzig
Pulsr, 2011, Applikation für iOS

Sir Realism / Ingmar Uif de Bos, *1993 in den Niederlanden, lebt und arbeitet in Amsterdam
iCarus, 2010, Applikation für iOS
<http://sir-realism.com>

Scott Snibbe, *1969 in den USA, lebt und arbeitet in San Francisco
OscilloScoop, 2011, Applikation für iOS
Bubble Harp, 2011, Applikation für iOS
<http://snibbe.com>

SOFTOFT TECHECH / Paul Slocum, *1974 in den USA, lebt und arbeitet in Brooklyn, New York
Magic Carpet, 2011, Applikation für iOS
<http://www.qotile.net>

Thomas Sojda, *1988 in Schweden, lebt und arbeitet in Friedrichshafen
Top Deals, 2010, Applikation für Android
<http://ts-apps.net>

Jen Southern, *1968 in Großbritannien, lebt und arbeitet in Huddersfield /
Chris Speed, *1970 in Großbritannien, lebt und arbeitet in Edinburgh
Comob Net, 2009, Applikation für iOS
<http://comob.org.uk>

Spaces of Play / Mattias Ljungström, lebt und arbeitet in Berlin /
Marek Plichta, lebt und arbeitet in Berlin /
Andreas Zecher, lebt und arbeitet in Stockholm /
Martin Straka, lebt und arbeitet in Karlsruhe
Spirits, 2010, Applikation für iOS
<http://spacesofplay.com>

Beat Suter, *1962 in der Schweiz, lebt und arbeitet in Wettingen (Schweiz)
Wardive, 2009, Applikation für iOS

Amo Tarzi, *1978 in Deutschland, lebt und arbeitet in Hamburg
SUPERARE – A Motion Comic, 2010, Applikation für iOS
<http://amotarzi.com/superare>

Thomas Taschauer, *1993 in Österreich, lebt und arbeitet in Wien
OpenOffice Document Reader, 2011, Applikation für Android
Announcify, 2011, Applikation für Android
<http://announcify.com>

Tea Tracks / Jan Trützschler von Falkenstein, *1976 in Deutschland, lebt und arbeitet in Den Haag
Gliss, 2009, Applikation für iOS
<http://teatracks.com>

Tiny Mammal / Graham McDermott, *1979 in den USA, lebt und arbeitet in San Francisco
Weather Doodle, 2010, Applikation für iOS
<http://tinymammal.com>

TU Berlin / Service-Centric Networking
Denis Huber, *1979 in Deutschland, lebt und arbeitet in Berlin
Zeitgeist, 2011, Applikation für Android

UCLA / Lauren McCarthy, *1987 in den USA, lebt und arbeitet in Cambridge (USA)
Inneract, 2011, Applikation für iOS
<http://lauren-mccarthy.com>

Daniel Weisser, *1980 in Deutschland, lebt und arbeitet in Stutensee
Xing Sync, 2010, Applikation für Android
<http://www.danielweisser.de/blog/>

Mike Wong, *1994 in der Schweiz, lebt und arbeitet in Rudolfstetten
School Helper, 2011, Applikation für Android
<http://onedroid.ch>

wwwApp / Stefan Bacherl, *1960 in Deutschland, lebt und arbeitet in Philippsburg bei Karlsruhe
Master of Kaleidoscope, 2011, Applikation für Android
<http://wwwapp.de/wwwapp/Angebote/Apps/Kaleidoskop.html>

Franck Ancel, *1970 in France, lives and works in Paris

Deserto Rosso, 2011, application for iOS
www.intersection-lab.com

Art is Open Source / Salvatore Iaconesi,
 *1973 in Italy, lives and works in Rome
Sonoria 2, 2011, application for iOS
<http://www.artisopensource.net>

Jeremy Awon, *1984, lives and works in Berlin
rgb petri, 2011, Applikation für iOS
<http://jeremyawon.info>

Dominic Bartl, *1992 in Austria, lives and works in Seyring (Austria)
Smart Phone, 2011, application for Android
<http://bartinger.at>

Thorsten Blum, *1980 in Germany, lives and works in Karlsruhe
Larifari, 2011, application for iOS

Eric Brotto, *1977 in Italy, lives and works in London
iMC Rap Maker, 2011, application for iOS
<http://ericbrotto.com>

Fabian Bützow, *1981 in Germany, lives and works in Berlin
Flip-O-Matic, 2011, Applikation für iOS

CityHero-Team / Robert Vennemann, Martin Wisniowski, Nico Prang, Uwe Winter
CityHero, 2011, application for iOS
<http://www.city-hero.de>

CLANMO / Joachim Bader, *1969 in Germany, lives and works in Cologne
Hugo Boss, 2009, application for iOS
Porsche, 2010, application for iOS
<http://clanmo.com>

Cruz-Diez Foundation / Nicole Schindler,
 *1970 in France, lives and works in Paris
Cruz-Diez, 2011, application for iOS
<http://www.cruz-diezfoundation.org>

Ted Davis, *1983 lives and works in Basel
TEXT2IMAGE, 2011, application for iOS
<http://teddavis.org/text2image>

envis precisely / Philipp Sackl, *1986 in Austria, lives and works in Munich /
Thomas Gläser, lives and works in Munich /
Markus Jaritz, lives and works in Munich
iScraper, 2011, application for iOS
<http://envis-precisely.com>

EP Services / Bernadette Krammer, *1974 in Austria, lives and works in Vienna
TarifAgent, 2011, application for Android
<http://www.tarifagent.com>

ESCOITAR.ORG / Enrique Tomas, *1981 in Spain, lives and works in Linz (Austria)
noTours, 2010, application for Android
<http://www.escoitar.org>

Dominik Faber, *1981 in Germany, lives and works in Berlin
Culturetouch, 2011, application for iOS
www.culturetouch.info

fabric | ch / Patrick Keller, *1967 in Switzerland, lives and works in Lausanne
i-weather.org, 2010, application for iOS
<http://www.fabric.ch>

Simon Faithfull, *1966, lives and works in London
Limbo, 2011, application for iOS
www.simonfaithfull.org

Leon Fruth, *1995 in Germany, lives and works in Weißenburg
Doodle Rocket, 2011, application for Android

fun communications / scorio.com / Johannes Feulner, *1963 in Germany, lives and works in Karlsruhe
Scorio Notenmappe, 2011, application for iOS
<http://scorio.com>

Futura Epsis 1 / Andreas Rothaug, *1986 in Germany, lives and works in Hamburg
GRID remote / GRID visualization, 2011, application for iOS

Bernhard Garnicig, *1983 in Austria, lives and works in Vienna
Memochrome, 2011, application for Android (in collaboration with **Mischan Gholizadeh**)
<http://acgunsdcroses.com>

Get-a-Taxi S.A. / Georg Parth, Fabian Rauch, live and work in Innsbruck (Austria)
Get-a-taxi, 2011, application for iOS
<http://get-a-taxi.at>

gimmig Kommunikationsdesign / Niel Smith, *1977 in England, lives and works in Stuttgart
Windblüten, 2011, application for Android
<http://gimmig.de>

Hervé Graumann, *1963 in Switzerland, lives and works in Conches (Switzerland)
Raoul Pictor, 2009, application for iOS
<http://graumann.net>

Jonas Hansen, *1978 in Germany, lives and works in Cologne
Thumbs Down, 2010, application for Android
<http://pixelsix.net>

Tanja Hemm, *1965 in Germany, lives and works in Lauf
art-sounds, 2010, application for iOS
<http://tanjahemm.de/art-sounds-video.html>

Rolf Herter, *1956 in Germany, lives and works in Bornheim
Zykloline, 2011, application for Android
<http://rolfherter.de>

Michael Hetrick, *1988 in the USA, lives and works in Santa Barbara, California (USA)
DrawJong, 2011, application for iOS
<http://mhetrick.github.com>

Caspar-Jan Hogerzeil, *1967 in South Africa, lives and works in Berlin
qiv voll, 2010, application for iOS
<http://www.hogerzeil.de>

Timo Holzherr, *1983 in Germany, lives and works in Karlsruhe
GUESSASONG, 2011, application for Android
<http://guessasong.net>

Hansol Huh, *1973 in South Korea, lives and works in Seoul
ARTREE for iPad, 2010, application for iOS
<http://storyabout.net>

Johnny Two Shoes / Joshua Scott-Slade, *1987 in England, lives and works in London
Plunderland, 2010, application for iOS
<http://johnnytoshoes.com>

Patrick Juchli, *1978 in Switzerland, lives and works in Berlin
The Lake, 2011, application for iOS
<http://maybeitsthelighting.com>

Nikolay Kazakov, *1976 in Bulgaria, lives and works in Karlsruhe
ARCH|graphic, 2011, application for iOS
<http://kazakov.de>

KINO / Wolfgang Kriener, *1971 in Germany, lives and works in Berlin / **Gero Neumeister**, *1968 in Germany, lives and works in Berlin
ShyPhone, 2011, application for Android
<http://geroneumeister.com>

Rainer Kohlberger, *1982 in Austria, lives and works in Berlin
field, 2011, application for iOS
rain, 2010, application for iOS
<http://kohlberger.net>

KONKREET LABS / Marc Tiedemann, *1984 in Germany, lives and works in Berlin
KONKREET PERFORMER, 2011, application for iOS
<http://konkreetlabs.com>

Ronan Letoquaux, *1982 in France, lives and works in Nouvoitou (France)
ARTags, 2010, application for Android

Lia, lives and works in Vienna

Arcs 21, 2009, application for iOS

Philia O1, 2009, application for iOS

Philia O2, 2009, application for iOS

www.liaworks.com

MAXlapps / Maximilian Albers,

*1998 in Germany, lives and works in Montabaur

GeoPaint, 2011, application for

Android

Conor McGarrigle, *1966 in Ireland, lives and works in Dublin

WalkSpace, 2011, application for iOS

<http://conormcgarrigle.com>

Paolo Mele, *1981 in Italy, lives and works in Turin

Valerio Berrutti, 2010, application for iOS

<http://makeapp.it>

menschmaschine Publishing / Friedemann

Wachsmuth, *1976 in Germany, lives and works in Hamburg

tadaa 2.O, 2011, application for iOS

<http://www.tadaa.net>

Merck KGaA / Matthias Feldmann,

lives and works in Darmstadt

Merck PSE HD IEMD PTE, 2010,

application for iOS and Android

<http://merck.de>

MU Collective / REMU / Olivier Guillerminet,

*1981 in France, lives and works in Paris

WILD, 2010, application for iOS

<http://remu.fr>

Nieves / Benjamin Sommerhalder,

*1977 in Switzerland, lives and works in Zurich

Nieves, 2010, application for iOS

<http://nieves.ch/catalogue/app.html>

nudge GmbH / Jörg Salamon,

*1978 in Germany, lives and works in Hamburg

Bash'em, 2011, application for iOS

<http://www.go-nudge.com>

Anna Oguienko, *1984 in Canada,

lives and works in Toronto

WURM, 2010, application for iOS

Nikolay Orozov, *1980 in Bulgaria,

lives and works in Frankfurt on the Main

Galerie 38, 2011, application for iOS

<http://galerie-eigenart.com>

Chiara Passa, *1973 in Italy, lives and works in Rome

the widget art gallery, 2010, application for iOS

<http://www.chiarapassa.it>

Performing Pictures / Geska Helena Brečević

(*1975), **Robert Brečević** (*1971), live

and work in Årsta and Stockholm (Sweden)

Lost and Found, 2011, application for iOS

Men That Fall, 2011, application for iOS

<http://www.performingpictures.se/>

Simon Pierro, *1978 in Germany, lives and works in Waldbronn

iMagic, 2011, application for iOS

<http://simonpierro.de>

Jörg Piringer, *1974 in Austria, lives and works in Austria

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz, 2010,

application for iOS

<http://piringer.net>

Moritz Post, *1981 in Germany, lives and works in Karlsruhe

Rebirth, 2011, application for Android

<http://plusonelabs.com>

Chandrasekhar Ramakrishnan, *1975 in the USA, lives and works in Zurich

Chronophasis, 2010, application for iOS

Johannes Rauner, *1976 in Germany, lives and works in Leipzig

Ruah, 2011, application for iOS

Reactable Systems / Marcos Alonso Ruiz,

*1980 in Spain, lives and works in Barcelona

Reactable Mobile, 2010, application for iOS

<http://www.reactable.com>

Tilman Reiff, *1971 in Germany, lives and works in Cologne

Ultimate app, 2011, application for iOS

Doppelgänger, 2010, application for iOS

<http://onemoregames.de>

risto / Thomas Pfäfflin, *1971 in Germany, lives and works in Ansbach

Dominik Jaworski

Öffnungszeitenbuch, 2010, application for iOS

roboPix.de / Michael Raschke, *1981 in Germany, lives and works in Leonberg

Andre Burkovski, lives and works in

Stuttgart

Benjamin Höferlin, lives and works in Stuttgart

10 sekundenKunst, 2011, application for

Android

<http://www.robopix.de>

Christian Sander, *1982 in Germany, lives and works in Düsseldorf

Synse, 2011, application for iOS

<http://synse.net>

Holger Schufflitz, *1955 in Germany, lives and works in Sinzheim

pointWORLD, 2011, application for iOS

<http://www.fungeo.de>

Mark Shepard, *1967 in the USA, lives and works in Buffalo, New York
Serendipitor, 2011, application for iOS
<http://serendipitor.net>

Kay Siegert, *1977 in Germany, lives and works in Leipzig
Pulsr, 2011, application for iOS

Sir Realism / Ingmar Uit de Bos, *1993 in the Netherlands, lives and works in Amsterdam
iCarus, 2010, application for iOS
<http://sir-realism.com>

Scott Snibbe, *1969 in den USA, lives and works in San Francisco
OscilloScoop, 2011, application for iOS
Bubble Harp, 2011, application for iOS
<http://snibbe.com>

SOFTOFT TECHECH / Paul Slocum, *1974 in the USA, lives and works in Brooklyn, New York
Magic Carpet, 2011, application for iOS
<http://www.qotile.net>

Thomas Sojda, *1988 in Sweden, lives and works in Friedrichshafen
Top Deals, 2010, application for Android
<http://ts-apps.net>

Jen Southern, *1968 in Great Britain, lives and works in Huddersfield /
Chris Speed, *1970 in Great Britain, lives and works in Edinburgh
Comob Net, 2009, application for iOS
<http://comob.org.uk>

Spaces of Play / Mattias Ljungström, lives and works in Berlin / **Marek Plichta**, lives and works in Berlin / **Andreas Zecher**, lives and works in Stockholm / **Marfin Straka**, lives and works in Karlsruhe
Spirits, 2010, application for iOS
<http://spacesofplay.com>

Beat Sufer, *1962 in Switzerland, lives and works in Wettingen (Switzerland)
Wardive, 2009, application for iOS

Amo Tarzi, *1978 in Germany, lives and works in Hamburg
SUPERARE – A Motion Comic, 2010, application for iOS
<http://amotarzi.com/superare>

Thomas Taschauer, *1993 in Austria, lives and works in Vienna
OpenOffice Document Reader, 2011, application for Android
Announcify, 2011, application for Android
<http://announcify.com>

Tea Tracks / Jan Trützschler von Falkenstein, *1976 in Germany, lives and works in Den Haag
Gliss, 2009, application for iOS
<http://teatracks.com>

Tiny Mammal / Graham McDermott, *1979 in the USA, lives and works in San Francisco
Weather Doodle, 2010, application for iOS
<http://tinymammal.com>

TU Berlin / Service Centric Networking
Denis Huber, *1979 in Germany, lives and works in Berlin
Zeitgeist, 2011, application for Android

UCLA / Lauren McCarthy, *1987 in the USA, lives and works in Cambridge (USA)
Inneract, 2011, application for iOS
<http://lauren-mccarthy.com>

Daniel Weisser, *1980 in Germany, lives and works in Stutensee
Xing Sync, 2010, application for Android
<http://www.danielweisser.de/blog/>

Mike Wong, *1994 in Switzerland, lives and works in Rudolfstetten
School Helper, 2011, application for Android
<http://onedroid.ch>

wwwApp / Stefan Bacherl, *1960 in Germany, lives and works in Philippsburg near Karlsruhe
Master of Kaleidoscope, 2011, application for Android
<http://wwwapp.de/wwwapp/Angebote/Apps/Kaleidoskop.html>

D Diese Broschüre erscheint anlässlich
des **ZKM AppArtAward2011**

ZKM AppArtAward 2011

Konzept

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

Projektleitung

Veronika Fischer, Christiane Riedel

Koordination

Heike Borowski, Alexander König,
Julia Jochem, Volker Sommerfeld

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Dominika Szope, Denise Rothdiener

Marketing

Stephanie Hock, Barbara Schierl

IT-Support

Jens Barth, Volker Sommerfeld,
Nikolaus Völzow

Event

Wolfgang Knapp

Grafisches Konzept

2xGoldstein

Dank an

Sina Knolle, CyberForum e.V.; Jürgen Pfeifle,
MFG Baden-Württemberg, Innovationsagentur
des Landes für IT und Medien, CAS Software AG
und ihren Werkstudenten

Ausstellung

Kuratoren

Volker Sommerfeld, Julia Jochem

Technische Projektleitung

Volker Sommerfeld

Aufbauleitung

Martin Häberle

Aufbauteam

Martin Häberle, Volker Sommerfeld,
Julia Jochem

Broschüre

Redaktion

ZKM | Publikationen (Miriam Stürner,
Jens Lutz, Katharina Holas unter Mitarbeit
von Caroline Jansky und Sarah Basel),
Julia Jochem (ZKM | Institut für Bildmedien),
Volker Sommerfeld (ZKM-EDV)

Lektorat

Heike Borowski, Simone van gen Hassend,
Barbara Kuon, ZKM | Publikationen

Übersetzungen

Justin Morris (Dt/Engl.)
Bernhard Geyer (Engl./Dt.)

Grafische Gestaltung

2xGoldstein

Druck und Bindung

Stober, Eggenstein

© 2011 ZKM | Zentrum für Kunst und Medien-
technologie Karlsruhe

© für die Texte bei den Autorinnen und Autoren

© für die abgebildeten Werke bei den

Künstlerinnen und Künstlern

E This booklet is published on the occasion of
the **ZKM AppArtAward2011**

ZKM AppArtAward 2011

Concept

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

Project management

Veronika Fischer, Christiane Riedel

Coordination

Heike Borowski, Alexander König,
Julia Jochem, Volker Sommerfeld

Public relations

Dominika Szope, Denise Rothdiener

Marketing

Stephanie Hock, Barbara Schierl

IT Support

Jens Barth, Volker Sommerfeld,
Nikolaus Völzow

Event

Wolfgang Knapp

Graphical concept

2xGoldstein

Acknowledgments

Sina Knolle, CyberForum e.V.; Jürgen Pfeifle,
MFG Baden-Württemberg, Innovationsagentur
des Landes für IT und Medien, CAS Software AG
and their students

Exhibition

Curators

Volker Sommerfeld, Julia Jochem

Technical project management

Volker Sommerfeld

Technical management

Martin Häberle

Technical staff

Martin Häberle, Volker Sommerfeld,
Julia Jochem

Booklet

Editorial staff

ZKM | Publications (Miriam Stürner, Jens Lutz,
Katharina Holas with Caroline Jansky and
Sarah Basel), Julia Jochem (ZKM | Institute
for Visual Media), Volker Sommerfeld
(ZKM IT Department)

Copy-editing German

Heike Borowski, Simone van gen Hassend,
Barbara Kuon

Translations

Justin Morris (German/English)
Bernhard Geyer (English/German)

Graphic design

2xGoldstein

Printed and bound

Stober, Eggenstein

© 2011 ZKM | Center for Art and Media
Karlsruhe

© for all texts by the individual authors

© for the reproduced works by the artists

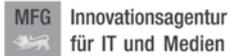
Initiatoren / Initiators



Zentrum für Kunst und
Medientechnologie Karlsruhe /



Partner / Partners



Medienpartner / Media Partners



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

D Öffnungszeiten

Mi - Fr 10 - 18 Uhr
Sa / So 11 - 18 Uhr
Mo / Di geschlossen

E Opening Hours

Wed - Fri 10 a.m. - 6 p.m.
Sat - Sun 11 a.m. - 6 p.m.
Mon - Tues closed