



**ZKM+appartaward2012**





# ZKM+appartaward2012

D	Vorwort	2
	Preisträger	11
	Weitere Apps in der Ausstellung	25
	Teilnehmerliste	47
E	Foreword	2
	Awardees	11
	Further Apps in the Exhibition	25
	List of Participants	47

## Apps – ein mobiles Massenmedium

Mit der Einführung von App Store und anderen App-Plattformen hat die Ära der digitalen Distribution auch für die Kunst eine neue Dimension erreicht. Mit ihr einhergehend begann auch die künstlerische Auseinandersetzung mit jenen kleinen Programmen für Smartphones und Tablet-PCs, die aus unserem Alltag heute nicht mehr wegzudenken sind: den sogenannten Apps.

Smartphones, Tablet-PCs sowie App Store (Apple), Google Android Market und Windows Phone Marketplace revolutionierten weltweit die Kommunikations- und Informationstechnologien, setzten ästhetische wie technologische Standards und eröffneten neue Interaktions-, Vertriebs- und Geschäftsmodelle. Die neuen, smarten Geräte für den *Digital Omnivore*, den digitalen Allesfresser, integrieren unterschiedliche Nutzungsfunktionen und sind durch Touchscreens einfach zu bedienen. Sie sind klein, leicht, leistungsstark und vor allem mobil. Das Mobile Computing ist die entscheidendste Veränderung im digitalen Medienkonsum seit dem Aufkommen des Personal Computers.<sup>[1]</sup>

Durch die Zusammenführung verschiedenster Kommunikations- und Informationsformen (von Multimedia-Modellen und Internetservices) kann der Nutzer sowohl Inhalte empfangen und speichern als auch senden sowie weiter verteilen: Mithilfe des mobilen Endgeräts können Daten (Texte, Bilder, Videos, Musik, Apps usw.) jederzeit und überall auf Web-2.0-Plattformen übertragen sowie von dort downgeloadet werden. Durch Apps werden ständig neue, nahezu unendlich viele Anwendungsmöglichkeiten angeboten. Apps sind ein wichtiger Teil unserer mobilen, digitalen Kultur geworden.

## Apps – A Mobile Mass Medium

With the coming of App Store and other app platforms, the era of digital distribution entered a new dimension. Along with this development, artistic involvement began to evolve in the form of those small programs for smartphones and tablets, which have since become part of everyday life: the so-called apps.

Smartphones, tablets as well as App Store (Apple), Google Android Market, and Windows Phone Marketplace revolutionized communications and information technologies worldwide, have set new aesthetic and technological standards and opened up novel interaction, distribution, and business models. These innovative, smart devices for the *digital omnivore* integrate different functional uses and are operated easily via touch screen. These devices are small, light, high-performance and, above all, mobile. Mobile computing has come to represent the most decisive transformation in digital media consumption since the emergence of the personal computer.<sup>[1]</sup>

By merging the most diverse forms of communication and information (from multimedia models and Internet services), the user is able to both receive and save content, as well as send and further distribute it: with the aid of the mobile terminal device, data (texts, images, videos, music, apps etc.) may be anytime and anywhere transferred and downloaded from Web-2.0-platforms.

Inzwischen gelten Apps neben den klassischen Printmedien, neben Rundfunk und digitalen Medien (Internet und Social Media) als Massenmedium.<sup>[2]</sup> Da Apps sowohl von professionellen Entwicklern als auch von Laien entwickelt und veröffentlicht werden können, sind sie auch für die künstlerische Produktion interessant. Auch wenn es bis heute erstaunlicherweise keine Kategorie »Kunst« auf den Plattformen für Apps gibt, so lassen sich doch zahlreiche multimediale Kunstwerke und künstlerische Anwendungen finden, die der vom ZKM | Karlsruhe und seinen Partnern ausgelobte **AppArtAward** als ein neues Medium der Kunst würdigt.

Viele dieser Apps sind Visualisierungen musikalischer Kompositionen, be-fassen sich mit Sound und Klang: Brian Eno und Björk sind mit ihren Apps *Bloom* (2009) und *Biophilia* (2011) die namhaftesten Pioniere dieser neuen multimedialen Kunstformen, die Musik, visuelle Kunst, Videos, Games und Programmierung miteinander kombinieren. Sie machen die Rezipienten – die User – zu Akteuren, zu Mitgestaltern ihrer Werke. Auch aus der Bildenden Kunst kommen interessante Impulse, Künstlerische Innovationen und Updates. Viele Apps nehmen Aspekte der Op-Art und der kinetischen Kunst sowie Entwicklungen aus der Video- und der interaktiven Medienkunst auf.

Dass sich die Bildende Kunst mithilfe von Apps mobil macht, ist eine durchaus folgerichtige Entwicklung. War die Malerei, die prähistorische Höhlenmalerei oder das mittelalterliche Freskenbild, zunächst statisch und an einen Ort gebunden, so begann das Bild mit dem Tafelbild – auf Holz oder Leinwand – mobil zu werden: Es konnte reisen, die Bildinformation konnte an anderen Orten anderen

With apps a continually new and practically endless supply of potential applications are provided. These apps have become a significant part of our mobile, digital culture.

Apps have meanwhile come to be viewed as a mass medium alongside classical print media, broadcast, and the digital media (Internet and social media).<sup>[2]</sup> In so far as apps may be developed and published both by professional developers and the lay public, they are also interesting for artistic production. Even though, astonishingly enough, there is still no category “art” on all platforms for apps, numerous works of multimedia art and artistic applications have been recognized and honored by the ZKM | Karlsruhe and its partners as a new artistic medium.

Many of these apps are visualizations of musical compositions and involve sound: With their apps *Bloom* (2009) and *Biophilia* (2011), Brian Eno and Björk are the most noteworthy pioneers of these new multimedia forms of art that combine music, visual art, videos, games, and programming. They make recipients and users, actors and co-designers of their works. Fascinating new impulses, artistic innovations and updates also have originated among the fine arts. Many apps adopt aspects of Op art and Kinetic art, as well as developments in Video and interactive Media art.

That with the aid of apps the fine arts have now become mobile is something which signifies an entirely logical development: whereas painting, prehistoric cave art, or the medieval fresco were initially static and bound to a specific

Personen gezeigt werden, es konnte verkauft und geraubt werden. Dies bedeutete die Produktion eines Bildes für verschiedene Orte. Mit der technischen Reproduzierbarkeit und den Massenmedien konnte ein Bild auch vervielfältigt, kopiert und in neue Kontexte gestellt werden, das heißt, die Produktion vieler Bilder für viele Orte war möglich. Für den Verkauf und Vertrieb des mobilen Bildes gründeten sich Institutionen wie Galerien, Auktionshäuser und Verlage. Mittels Apps und Mobile Computing ist nun nicht nur die Produktion von Bildern an allen Orten für alle (erdenklichen) Orte möglich, sondern auch die Voraussetzung für eine direkte Verbindung zwischen Produzent und Konsument beziehungsweise User gegeben. Dies bedeutet eine Erweiterung der Kunst der Produktion hin zur Kunst der Distribution.

Die Multimedialität des neuen Mediums bringt die unterschiedlichen Gattungen zusammen: Musiker arbeiten mit visuellen Künstlern, bildenden Künstler beziehen Musik und Akustik in ihre Werke mit ein, Programmierer sind Partner der Künstler, Algorithmen werden zur künstlerischen Methode, sodass mitunter der Programmierer-Slogan *Code is Poetry* anklingt.

Der **AppArtAward** wird vom ZKM in Kooperation mit den Software-Cluster-Partnern CAS Software AG und dem CyberForum e.V., dem größten regional aktiven Hightech-Unternehmer-Netzwerk in Deutschland, initiiert und wurde im Jahr 2011 das erste Mal verliehen. Mit dem **AppArtAward** sollen Kunstwerke im App-Format ausgezeichnet werden, die kreative Softwarelösungen und künstlerische Innovation

place, with emergence of panel painting, the image – either on wood or canvas – began to become mobile: it could now travel, visual information could be shown to other people in different places; it could be sold and stolen. This heralded the production of a picture for various places. By way of technical reproduction and mass media, a picture could then be reproduced, copied, and shifted to entirely new contexts – in other words, the production of many pictures for many places became possible. Institutions such as galleries, auction houses, and publishers were founded for the sale and distribution of the mobile picture. By means of apps and mobile computing, not only is the production of pictures in all places possible for all (conceivable) places, but it also constitutes the precondition for a direct connection between producer and consumer, or user. This signifies an extension from the art of production to the art of distribution.

The “multimediality” of the new medium draws together the diverse genre: musicians work with visual artists, fine artists introduce music and acoustics into their works, programmers are partners of artists, algorithms become artistic methods such that, occasionally the programmer slogan *Code is Poetry* may be heard.

The **AppArtAward** was initiated by the ZKM in collaboration with the software-cluster partners, CAS Software AG, and the CyberForum e.V., the largest regionally active high tech business network in Germany, and was presented for the first time in 2011. The **AppArtAward** honors works of art in app format that combine

verbinden. Seit 2012 ist der **AppArtAward** selbst Teil des Software-Clusters, der, im Südwesten Deutschlands gelegen, als Europas Silicon Valley gilt.

Bis zum 21. Mai 2012 wurden 84 Apps aus 13 Nationen eingereicht. Am 13. Juni 2012 wählt die Jury aus 35 Apps, die in die engere Auswahl kamen, drei Preisträger aus, die mit jeweils 10.000 € gewürdigt werden. Als Preis-Sponsoren engagieren sich namhafte Unternehmen aus der TechnologieRegion Karlsruhe und aus Stuttgart.

Unter der Leitung von Peter Weibel (Vorstand ZKM), traf eine zwölfköpfige Jury aus Vertretern der Preis-Sponsoren und des ZKM sowie fünf weiteren Experten die Entscheidung über die Sieger-Apps: Andreas Dürr (Brandmaker GmbH), David Hermanns (CyberForum e.V.), Kai Heuser (Jung von Matt/Neckar GmbH), Dr. Holger Kirchner (Seeburger AG - Software-Cluster), Dirk Lüsebrink (Art+Com AG), Fabian Mohr (Zeit Online GmbH), Andre Potgeter (Gameforge AG), Christiane Riedel (ZKM), Erwin Selg (GFT Technologies AG), Katharina Tillmanns (Cologne Game Lab), Matthias Tratz (CAS Software AG).

Der **Künstlerische Innovationspreis** richtet sich als übergreifende Kategorie an alle kreativen, innovativen App-Entwicklungen, die den künstlerischen Gestaltungsspielraum des Mediums nutzen. Der Preis wird vom IT-Unternehmen GFT Technologies AG - einer der weltweit führenden IT-Dienstleister für die Finanzbranche mit Hauptsitz in Stuttgart - und der CAS Software AG, dem in Karlsruhe ansässigen deutschen Marktführer für Kundenbeziehungsmanagement im Mittelstand, gesponsert.

creative software solutions and artistic innovation. Since 2012, the **AppArtAward** has itself become part of the software cluster, which, located in the south-west Germany, is now seen as Europe's Silicon Valley.

By May 21, 2012, 84 apps from 13 nations were submitted. On June 13, 2012, the jury made a selection from 35 shortlisted apps from which three prizewinners were each presented with a €10.000 award. Counting among the prize sponsors are well-known businesses from the technology region Karlsruhe [Technologie-Region Karlsruhe] and Stuttgart.

Presided over by Peter Weibel (Chairman of ZKM), a twelve-person jury comprising representatives from the prize sponsors, the ZKM as well as five other experts reached a consensus about the victorious apps: Andreas Dürr (Brandmaker GmbH), David Hermanns (CyberForum e.V.), Kai Heuser (Jung von Matt/Neckar GmbH), Dr. Holger Kirchner (Seeburger AG - Software-Cluster), Dirk Lüsebrink (Art+Com AG), Fabian Mohr (Zeit Online GmbH), Andre Potgeter (Gameforge AG), Christiane Riedel (ZKM), Erwin Selg (GFT Technologies AG), Katharina Tillmanns (Cologne Game Lab), Matthias Tratz (CAS Software AG).

As a general category, the **Prize for Artistic Innovation** is aimed at all creative, innovative app developers who draw on the artistic scope of the medium's design. The prize was sponsored by the IT business GFT Technologies AG - a leading worldwide IT service provider for the finance sector based in Stuttgart - and CAS Software AG, the Karlsruhe-based German market leader in customer relations management for small to medium-sized companies.

Der **Künstlerische Innovationspreis** 2012 geht an den österreichischen Medienkünstler, Klangpoeten und Musiker Jörg Piringer (\*1974) für seine App *konsonant* – eine kreative Erkundung von Buchstaben, Sound und Technologie.

Mit neuen Preiskategorien orientiert sich der **AppArtAward** in seinem zweiten Jahr an den aktuellsten Entwicklungen innerhalb der Neuen Medien. So wurden für das Jahr 2012 die Sonderpreise Game Art und Cloud Art ausgerufen.

Mit dem **Sonderpreis Game Art** wurde gezielt nach Beiträgen von unabhängigen App-Entwicklern gesucht, die an innovativen, kritischen und/oder subversiven Computerspielen arbeiten und das Medium als künstlerische Ausdrucksform nutzen. Der Preis wird vom Karlsruher Unternehmen Gameforge AG gestiftet und übergeben – einer der weltweit größten Anbieter von Online-Games. Der **Sonderpreis Game Art** geht an das neunköpfige Team der Filmakademie Baden-Württemberg in Ludwigsburg mit dem Studienschwerpunkt Interaktive Medien. Bei der von diesem Team kreierten App *Globosome FREE* handelt es sich um ein Geschicklichkeitsspiel bei dem Kugeln einen bestimmten Energiehaushalt erlangen müssen, um sich zu vermehren und so einen Schwarm bilden zu können.

Die dynamische Entwicklung des Cloud Computing, die aktuell immer populärer wird, führte zur Etablierung des **Sonderpreises Cloud Art**. Diese Kategorie ist an alle Entwickler gerichtet, die die Möglichkeiten der Cloud-Technologie auf eine kreativ-künstlerische Art umsetzen und dadurch weiterdenken. Die Agentur Jung von Matt/Neckar GmbH in Stuttgart, selbst eine der digital innovativsten Agenturen Europas, stiftet den Preis zusammen mit der BrandMaker GmbH mit

The **Prize for Artistic Innovation** 2012 goes to Austrian media artist, sound poet, and musician Jörg Piringer (\*1974) for his app *konsonant* – a creative exploration of letters, sound, and technology.

With new prize categories and now in its second year, the **AppArtAward** is geared towards the most recent developments in the new media. This consequently resulted in special prizes for the categories Game Art and Cloud Art.

With the **Special Prize for Game Art**, the search focused on contributions by independent app developers working on innovative, critical and/or subversive computer games, and who use the medium as an artistic means of expression. The prize was sponsored by the Karlsruhe company, Gameforge AG – one of the biggest providers of online games worldwide. The **Special Prize for Game Art**, goes to the nine-man team of the Filmakademie Baden-Württemberg [Film Academy of Baden-Wuerttemberg] in Ludwigsburg, whose studies focused on interactive media. The app *Globosome FREE* which the group developed is a game of skill whereby spheres must acquire a certain balance of energy in order to increase and so build a swarm.

The dynamic development of cloud computing, which is currently becoming increasingly popular, led to the establishment of the **Special Prize for Cloud Art**. This category is directed at all developers who implement the potentials of cloud technology in a creative-artistic manner, and thus further develop it conceptually. The agency Jung von Matt/Neckar GmbH in Stuttgart, itself one of the most innovative agencies in Europe, sponsored the prize together with BrandMaker



Sitz in Karlsruhe, einem der führenden Anbieter von Marketing Resource Management-Systemen in Europa. Den **Sonderpreis Cloud Art** erhält der New Yorker Softwarekünstler Scott Draves (\*1968). Seine App *Electric Sheep (Infinite Evolving Live Wallpaper)* ist eine Software, die die biologischen Phänomene der Evolution und Fortpflanzung mit den Mitteln der Mathematik nachvollzieht und in künstlerische Visualisierungen übersetzt.

Die Preisverleihung des zweiten **AppArtAwards** findet am 13. Juli 2012 im ZKM statt. Neben der Vorstellung der Preisträger und ihrer Apps wird es weitere Beiträge zur »App-Kultur« geben: So spricht Tim Pritlove, bekannter Podcaster, Blogger und Medienproduzent, zum Thema *Software als Kunst, Kunst als Software*. Der Kunst- und Medienwissenschaftler und Games-Spezialist Stephan Schwingeler hält einen Vortrag über *Game Art - Künstlerische Computerspiele*. Der Komponist und Musiker Matthias Ockert bietet eine Performance mit der App *reacTable mobile*, eine audiovisuelle Applikation, die von ihren Machern als »a complete instrument in your pocket« bezeichnet wird, und der Medienkünstler Chris Ziegler präsentiert eine interaktive Tanzperformance mit iPods als Ausschnitt aus seiner multimedialen Choreografie *corpus pygmalion*.

Mit der Entwicklung der App-Technologie wird eine Tendenz sichtbar, die Peter Weibel wie folgt definiert: Die Technologie und Logik der Produktion, welche die Ära der industriellen Revolution im 19. und 20. Jahrhunderts prägte, wird seiner Meinung nach im Titel von Frank Lloyd Wrights Vortrag »Maschinery, Materials,

GmbH; with its principle offices in Karlsruhe, the latter company is one of the leading service providers of Marketing Resource Management systems in Europe. The **Special Prize for Cloud Art** was received by New York software artists Scott Draves (\*1968). His app *Electric Sheep (Infinite Evolving Live Wallpaper)* is a software which traces the biological phenomena of evolution and reproduction by way of mathematics, and translates them into artistic visualizations.

The awards ceremony of the second **AppArtAwards** is to take place on July 13, 2012 at the ZKM. Alongside the presentation of the award winners and their apps, there are also additional contributions on "app culture": thus, Tim Pritlove, well-known podcaster, blogger, and media producer, will be holding a talk entitled *Software as Art, Art as Software*. The art- and media scientist and games specialist Stephan Schwingeler will hold a lecture entitled *Game Art - Artistic Computer Games*. The composer and musician Matthias Ockert offers a performance with the app *reacTable mobile*, an audio-visual application, whose makers christened it "a complete instrument in your pocket." The media artist Chris Ziegler presents an interactive dance performance with iPods in the form of an excerpt from his multimedia choreography *corpus pygmalion*.

With the development of app technology, a perceptible tendency has begun to emerge thus defined by Peter Weibel: the technology and logic of production which shaped the era of the industrial revolution during the nineteenth and twentieth centuries is best summed up by the title of Frank Lloyd Wright's lecture dating

and Men« aus dem Jahr 1930 zusammengefasst. Im 19. und 20. Jahrhundert wurden Güter mithilfe von neuen Maschinen und Materialien massenhaft produziert. Die Massenproduktion hatte unter anderem die Gründungen von Werkbund und Bauhaus zur Folge. Gemäß Peter Weibel wird im 21. Jahrhundert (analog zu Wrights Vortragstitel) eine neue Gleichung gelten: »Media, Mobile Data, and Men.« Dies bedeutet, dass im 21. Jahrhundert neben der Produktion eine neue Industrie entsteht, die auf der Distribution von Daten durch Medien, konkret den Sozialen Medien, basiert. Diese Logik und Technologie der Distribution von Daten ist die Grundlage der Massenmedien - von den Printmedien bis hin zu Film und Fernsehen. Durch die Digitalisierung der Distribution erhalten die Massenmedien einen neuen Innovationsschub, der durch Personalisierung gekennzeichnet ist: Die Massenmedien werden zu persönlichen Medien der Massen. PC und Internet sind die Basis für eine persönliche Nutzung und Distribution von Daten mit Massenwirkung. Die Kunst, die für Jahrtausende nur ein Einzelwerk für einen Ort produzierte, hat nun die Chance, nach den analogen Techniken der Multiplikation im digitalen Zeitalter zum ersten Mal selbst vom klassischen Paradigma der Produktion zum Paradigma der Distribution zu wechseln. Das ist die Mission der App Art.

**Christiane Riedel**

Geschäftsführung ZKM | Karlsruhe

from the year 1930 "Machinery, Materials, and Men". In the nineteenth and twentieth centuries goods were produced en masse with the aid of new machines and materials. Among others, this mass-production prompted the founding of the Werkbund [Work Federation of Architects, Artists, and Builders] and Bauhaus. According to Peter Weibel, the new equation (analogous to the title of Wright's lecture) valid for the twenty-first century runs: "Media, Mobile Data, and Men." What this means is that in the twenty-first century a new industry is set to emerge that is based on the distribution of data through media, and, more specifically, social media. This logic and technology of data distribution constitutes the foundation of mass media - from print media through to film and television. By way of digitalization and distribution, the mass media are given new innovative impetuses characterized by personalization: the mass media become the personal media of the masses. The PC and Internet comprise the basis for a personal usage and distribution of data with a mass impact. After the analogous techniques of multiplication in the digital age, art, which for centuries produced only single pieces for one place, now has the opportunity to itself shift from the classical paradigm of production to the paradigm of distribution. This is App art's real mission.

**Christiane Riedel**

General Manager ZKM | Karlsruhe

[1] Quelle: Studie von comScore »2012 Mobile. Future in Focus«, S. 45, online: [http://www.comscore.com/ger/Press\\_Events/Presentations\\_Whitepapers/2012/2012\\_Mobile\\_Future\\_in\\_Focus](http://www.comscore.com/ger/Press_Events/Presentations_Whitepapers/2012/2012_Mobile_Future_in_Focus), abgerufen am 4.7.2012.

[2] Quelle: Marktforschungsunternehmen Flurry, App-Bericht 2011; vgl. online: <http://blog.flurry.com/bid/63381/Smartphone-Apps-in-Europe-The-8th-Mass-Market-Media-Channel>, abgerufen am 4.7.2012.

[1] Source: Studies by comScore "2012 Mobile. Future in Focus", p. 45, available online at: [http://www.comscore.com/ger/Press\\_Events/Presentations\\_Whitepapers/2012/2012\\_Mobile\\_Future\\_in\\_Focus](http://www.comscore.com/ger/Press_Events/Presentations_Whitepapers/2012/2012_Mobile_Future_in_Focus), accessed 07/04/2011.

[2] Source: Marktforschungsunternehmen Flurry, App-Bericht 2011; cf. online: <http://blog.flurry.com/bid/63381/Smartphone-Apps-in-Europe-The-8th-Mass-Market-Media-Channel>, accessed 07/04/2011.





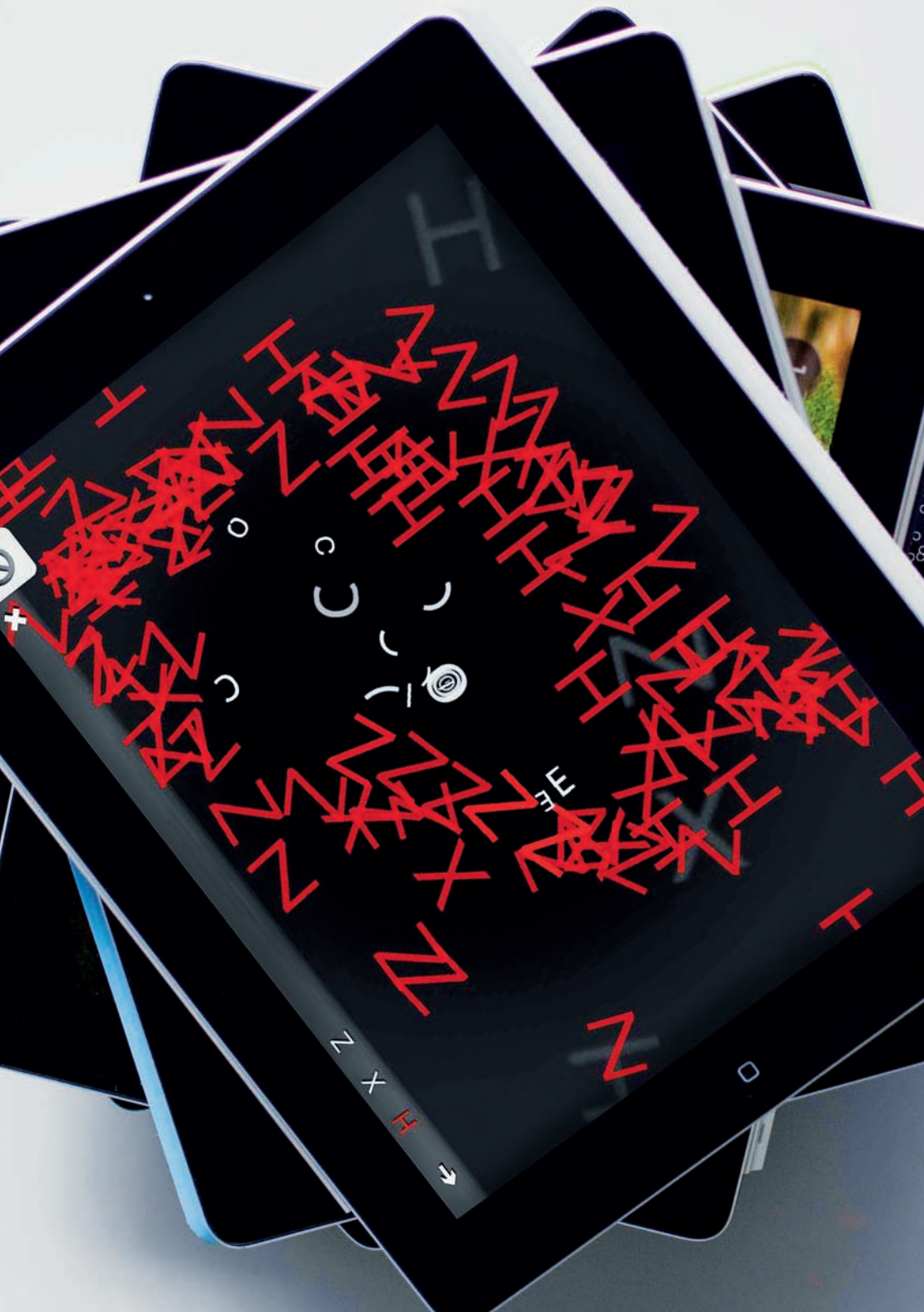
**ZKM+appaward2012**

### **Preisträger**

**Die Apps der Preisträger sowie die weiteren ausgewählten Apps werden vom 14. Juli 2012 bis zum 13. Januar 2013 im ZKM | Karlsruhe präsentiert.**

### **Awardees**

**The awarded apps, as well as further selected apps will be presented at the ZKM | Karlsruhe from July 14, 2012 to January 13, 2013.**





## **Künstlerischer Innovationspreis**

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

Der Preis wurde gesponsert von  
**CAS Software AG** und **GFT Technologies AG**.

## **Prize for Artistic Innovation**

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

The award was sponsored by  
**CAS Software AG** and **GFT Technologies AG**.



### **konsonant, 2012, Applikation für iOS**

<sup>D</sup> Die App *konsonant* ist eine kreative Erkundung von Buchstaben, Sound und Technologie. Sie beinhaltet vier verschiedene Klangspiele mittels derer das Erforschen des Alphabets, konkret von Konsonanten, möglich ist. Der User kann die Buchstaben in Bewegung setzen, akustische Maschinen aus ihnen bauen, Klangpfade erstellen und mit kurzen musikalischen Artefakten experimentieren.

### **konsonant, 2012, application for iOS**

<sup>E</sup> The app *konsonant* is a creative survey of letters, sound, and technology. It contains four different sound games with which it is possible to search the alphabet specifically for consonants. The user may put the letters in movement, make acoustic machines from them, create sound paths, and experiment with short musical artifacts.

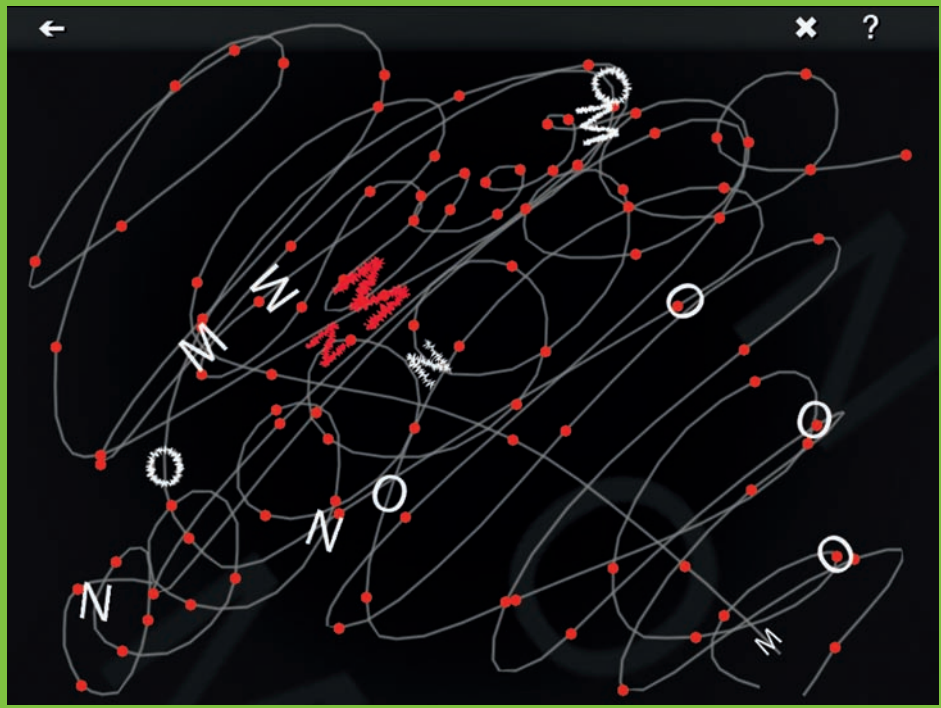
**Jörg Piringer**, \*1974, lebt und arbeitet in Wien. Piringer ist Medienkünstler, Klangpoet und Musiker. Er ist Mitglied des institut für transakustische forschung sowie des ersten Wiener Gemüseorchesters. Als freischaffender Künstler und Forscher setzt er sich unter anderem mit den Themen elektronische Musik, Radiokunst, Klanginstallation sowie dem Medium Computerspiel kreativ auseinander. Darüber hinaus gilt Piringers Interesse der Sprache. So studiert er an der schule für dichtung in Wien. Dies spiegelt sich auch in seinen Apps wider, die den spielerischen Umgang mit Buchstaben erproben.

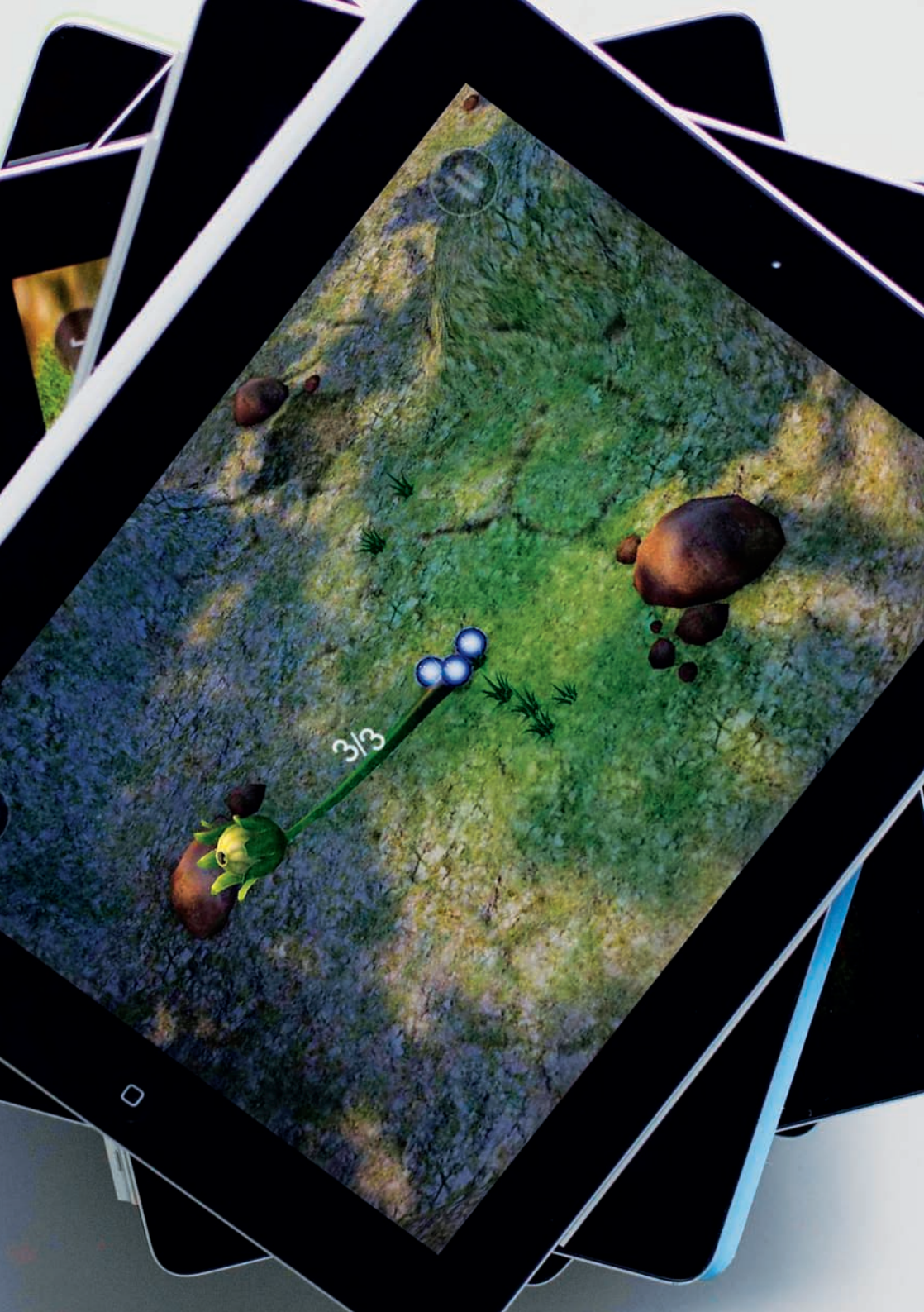
**Jörg Piringer**, \*1974, lives and works in Vienna. Piringer is a media artist, sound poet, and musician. He is member of the institute for transacoustic research, as well as the first Vienna Vegetable Orchestra. As a free-lance artist and researcher he creatively investigates themes such as electronic music, radio art, sound installation as well as the medium of computer games. Piringer's interest also extends to language - he studies at the vienna poetry school, as is also reflected in his apps, which test out the playful approach to letters.

[www.joerg.piringer.net](http://www.joerg.piringer.net)











## **Sonderpreis Game Art**

**Der Sonderpreis Game Art richtet sich an alle unabhängigen App-Entwickler, die an innovativen, kritischen und/oder subversiven Computerspielen arbeiten und somit das Medium als künstlerische Ausdrucksform nutzen.**

Der Preis wurde gesponsert von  
**Gameforge AG.**

## **Special Prize for Game Art**

**The Special Prize for Game Art addresses all independent app software developers, who work on innovative, critical and/or subversive computer games, and therefore utilize the medium as a form of artistic expression.**

The award was sponsored by  
**Gameforge AG.**



### Globosome FREE, 2012, Applikation für iOS

D Bei *Globosome FREE* geht es um Balance, Verantwortung und Geschicklichkeit. Mit einer intuitiv bedienbaren Gyrosteuerung können die Spieler eine pflanzenfressende Kugel steuern, die von ihrem Schwarm getrennt wurde und nun versucht, zu ihm zurück zu gelangen bzw. einen eigenen Schwarm zu gründen. Frisst die Kugel genug, erhält sie ausreichend Lebensenergie, um sich durch Teilung zu vermehren. Doch verfällt die Kugel der Völlerei, werden die Ressourcen knapp und das Leben des wachsenden Schwarms gerät in Gefahr.

### Globosome FREE, 2012, application for iOS

E *Globosome FREE* deals with balance, responsibility, and dexterity. With an intuitively useable gyro controller, the players can steer a plant-eating sphere, which has become separated from its swarm and which is now attempting to return to it or to establish its own swarm. If the sphere eats enough, it receives sufficient life energy to reproduce itself through the separation. However, if the sphere lapses into gluttony, the resources become scarce, and the life of the growing swarm is endangered.

### Filmakademie Baden-Württemberg

**Anna Katharina Brinkschulte** (Producer), \*1984, lebt und studiert in Ludwigsburg. Brinkschulte absolvierte das Vordiplom in Maschinenbau und Management an der TU München und wechselte dann an die Filmakademie. Hier studiert sie Interaktive Medien mit Schwerpunkt Crossmedia/ Games Producing.

**Franziska Remmele** (Producer), \*1986, lebt und studiert in Ludwigsburg. Remmele studiert an der Filmakademie Produktion mit Schwerpunkt Crossmedia/ Games Producing.

**Sascha Geddert** (Game Director), \*1984, lebt und arbeitet in Ludwigsburg. Geddert nahm 2005 das Studium der Animation an der Filmakademie in Ludwigsburg auf, das er im März 2012 erfolgreich mit Diplom abschloss.

**Fabian Schaub** (Game Design), \*1986, lebt und studiert in Ludwigsburg. Schaub arbeitete im Bereich QA und PR bei einer Hamburger Spieleschmiede. Anschließend nahm er das Studium der Animation mit Schwerpunkt Spieleentwicklung auf und wechselte 2010 für das Projektstudium in die Interaktive Medienkonzeption.

**Thomas Krüger** (Programmierung), \*1988, lebt und arbeitet in Ludwigsburg. Krüger studierte Informatik an der Hochschule Ravensburg-Weingarten. Seit 2010 ist er selbstständiger Programmierer mit Schwerpunkt auf Unity3D-Anwendungen.

**Maryna Aksenov** (Musik)  
\* 1986, lebt und arbeitet in Ludwigsburg

**Namralata Strack** (Sound Design), \*1982, lebt und arbeitet in Ludwigsburg.

**Oliver Witzki** (Assistenz Game Design), \*1989, lebt und arbeitet in Ludwigsburg.

**Tonio Freitag** (Graphics), \*1979, lebt und arbeitet in Ludwigsburg.





## Filmakademie Baden-Wuerttemberg

**Anna Katharina Brinkschulte** (Producer), \*1984, lives and studies in Ludwigsburg. Brinkschulte graduated with a prediploma in engineering and management at the TU Munich, before switching to the Filmakademie. Here she studies interactive media with a special emphasis on Crossmedia/Games Production.

**Franziska Remmele** (Producer), \*1986, lives and studies in Ludwigsburg. Remmele studies production at the Filmakademie with a special emphasis on Crossmedia/Games Producing.

**Sascha Gedderf** (Game Director), \*1984, lives and works in Ludwigsburg. Gedderf commenced studies in animation at the Filmakademie in Ludwigsburg in 2005, which he successfully graduated with a diploma degree in March 2012.

**Fabian Schaub** (Game Design), \*1986, lives and studies in Ludwigsburg. Schaub worked in the field of QA and PR at a Hamburg game developer. He subsequently began studies in animation with a special focus on games development before switching, in 2010, to project studies in interactive media design.

**Thomas Krüger** (Programming), \*1988, lives and works in Ludwigsburg. Krüger studied computer science at the University of Applied Sciences Ravensburg-Weingarten. He has been a freelance programmer with a special focus on Unity3D applications since 2010.

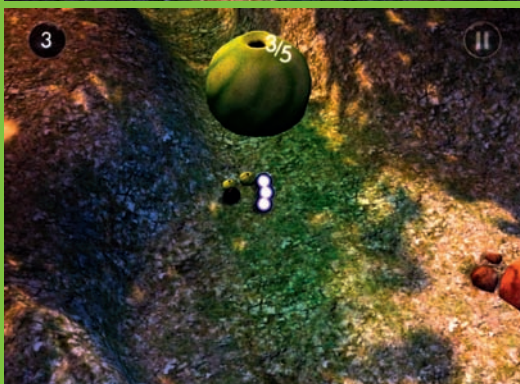
**Maryna Aksenov** (Music)  
\* 1986, lives and works in Ludwigsburg.

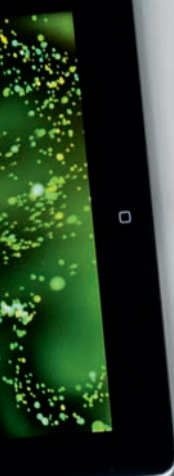
**Namralata Strack** (Sound Design), \*1982, lives and works in Ludwigsburg.

**Oliver Witzki** (Assistance Game Design), \*1989, lives and works in Ludwigsburg.

**Tonio Freitag** (Graphics), \*1979, lives and works in Ludwigsburg.

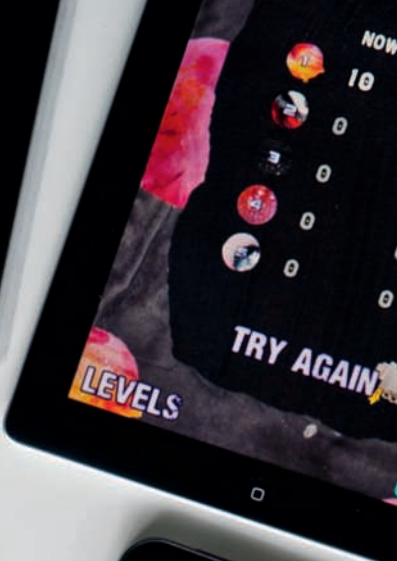
[www.globosome.com](http://www.globosome.com)





Der Standort des Stuttgarter Hauptbahnhofs war bis 1922 an der Schossstraße, der heutigen Boizstraße. Teile der ehemaligen Bahnhofsfassade sind heute in einer Veranstaltungs- und

**Zeitfenster öffnen**





## **Sonderpreis Cloud Art**

**Die Idee und Technologie des Cloud Computing wird immer populärer. Daten werden ausgelagert und so flexibel und ortsunabhängig zugänglich. Der Sonderpreis Cloud Art schließt an die dynamische Entwicklung des Cloud Computing an. Er adressiert alle Entwickler, die die Möglichkeiten der Technologie auf eine kreativ-künstlerische Art umsetzen und damit weiterdenken.**

**Der Preis wurde gesponsert von  
Jung von Matt/Neckar GmbH und BrandMaker GmbH.**

## **Special Prize for Cloud Art**

**The concept and technology of cloud computing is becoming increasingly popular. Data and services are outsourced, and thus become flexible to access and location-independent. The Special Prize for Cloud Art follows the dynamic development of cloud computing. It addresses all developers, who realize the possibilities of the technology in a creative and artistic way, and thus demonstrate their ability for forward-thinking.**

**The award was sponsored by  
Jung von Matt/Neckar GmbH and BrandMaker GmbH.**



**Electric Sheep  
(Infinite Evolving Live Wallpaper),  
2012, Applikation für Android**

D Das *Electric Sheep* (Elektrische Schaf) ist eine Form des künstlichen Lebens, genauer gesagt, eine Software, die die biologischen Phänomene der Evolution und der Fortpflanzung mit den Mitteln der Mathematik nachvollzieht. Das System umfasst sowohl den Menschen als auch die Maschine, mit 450.000 teilnehmenden Computern und Personen aus dem gesamten Internet. Bei diesem distribuierten System bilden alle teilnehmenden Rechner einen gemeinsam arbeitenden Supercomputer, der Animationen rendert, welche »Schafe« genannt werden und von allen menschlichen Teilnehmern betrachtet werden können. Die menschlichen Teilnehmer sorgen für das Überleben der stärksten Tiere, indem sie für ihre Lieblingsanimation in der Herde stimmen.

**Electric Sheep  
(Infinite Evolving Live Wallpaper),  
2012, application for Android**

E The *Electric Sheep* is a form of artificial life, which is to say it is software that recreates the biological phenomena of evolution and reproduction through mathematics. The system is made up of man and machine with 450,000 participant computers and people all over the Internet. This is a distributed system, with all participating computers working together to form a supercomputer that renders animations, called "sheep," that everyone sees. The human participants guide the survival of the fittest by voting for their favorite animations in the flock.

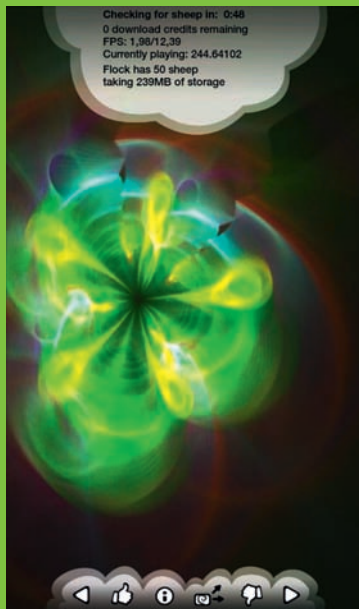
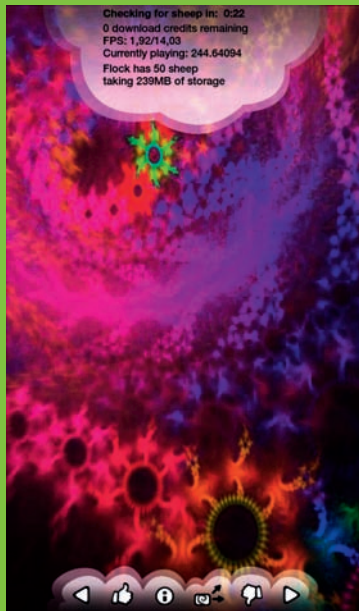
**Scott Draves**, \*1968, lebt und arbeitet in New York. Draves ist Softwarekünstler. Seine Kunstwerke werden als Open-Source-Software veröffentlicht und seit zwei Jahrzehnten von anderen Künstlern und Designern für deren eigene Werke verwendet. Wenn er nicht als Vollzeitkünstler arbeitet, war Draves bei einer Reihe von Technologie-Start-Ups tätig. Draves ist aktuell Entwickler in der Kartierungsabteilung von Google Inc.

**Scott Draves**, \*1968, lives and works in New York City. Draves is a software artist. His software artworks are released as open source and have been used for two decades by many other artists and designers in their own work. When not working as a full-time artist, Draves has worked for a series of technology start-ups. Draves is now an engineer in the mapping division at Google Inc.

[www.electricsheep.org](http://www.electricsheep.org)











**ZKM+appartaward2012**

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



Ted Davis // FFD8, \*1983, lebt und arbeitet in Basel.

Ted Davis // FFD8, \*1983, lives and works in Basel.

[www.teddavis.org](http://www.teddavis.org)

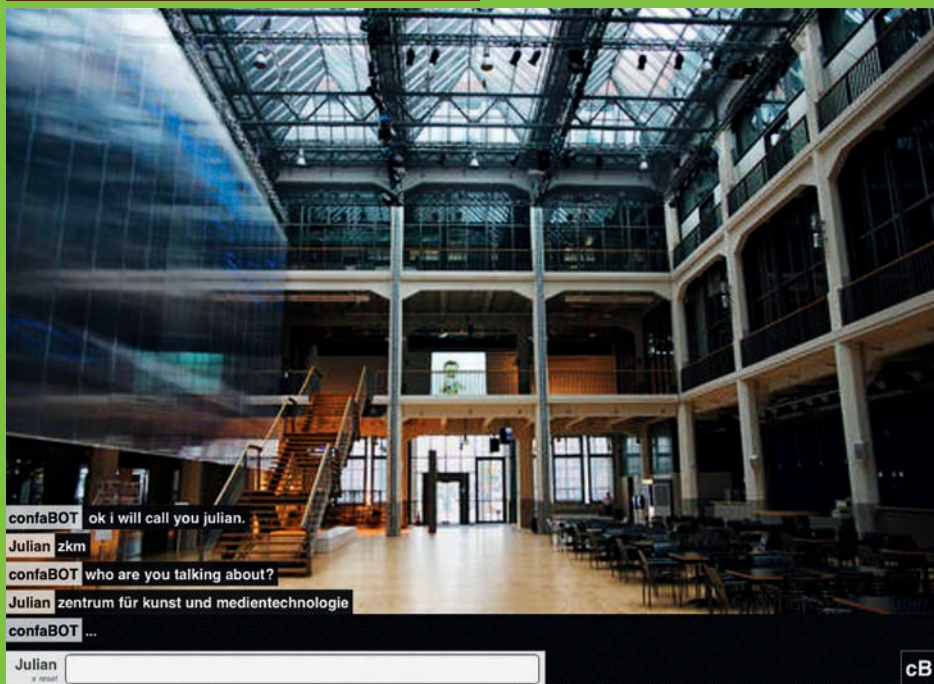
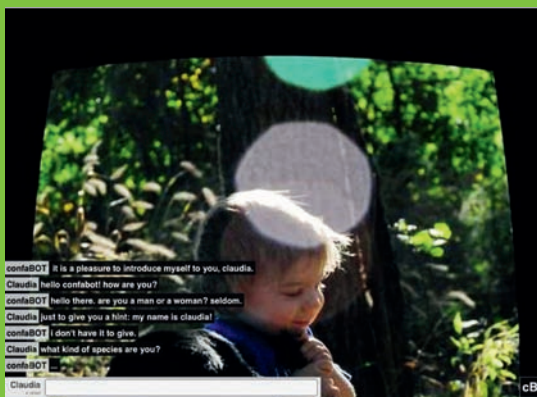
### confaBOT, 2011, Applikation für iOS

<sup>D</sup> *confaBOT* erforscht die Verbindung von Text und Bild, indem es die Art und Weise wie Bilder im Internet gespeichert werden ausnutzt. Während Metadaten und Schlüsselwörter, die jedem Bild beigelegt werden, meist über das Texteingabefeld einer Suchmaschine angefragt werden, macht sich *confaBOT* dieses Prinzip innerhalb eines Online-Chatrooms zunutze. So kann das für den letzten Beitrag einer Unterhaltung relevanteste Bild gefunden und angezeigt werden. In der aktuellen Version wird eine Variante des A.L.I.C.E.-Chatbots benutzt, um eine Unterhaltung entstehen sowie überraschende Antworten und damit auch überraschende Bilder erscheinen lassen zu können.

### confaBOT, 2011, application for iOS

<sup>E</sup> *confaBOT* explores the relationship between text and image by exploiting the ways in which all images are currently stored across the Internet. While the metadata and key words that annotate every image are usually queried and retrieved through the use of a search engine's input text box, *confaBOT* appropriates this model within the context of an online chat room. This allows for the most relevant image to be found and displayed for the latest comment in a conversation. The current version uses a rendition of A.L.I.C.E. chatbot - in order to keep the conversation flowing while providing surprising feedback and thus surprising imagery.









**Rafaël Rozendaal** (Konzept),  
\*1980, **Dirk van Oosterbosch**  
(Programmierung), leben und  
arbeiten in Amsterdam.

**Rafaël Rozendaal** (Concept),  
\*1980, **Dirk van Oosterbosch**  
(Programming), live and work  
in Amsterdam.

### Finger Battle, 2011, Applikation für iOS

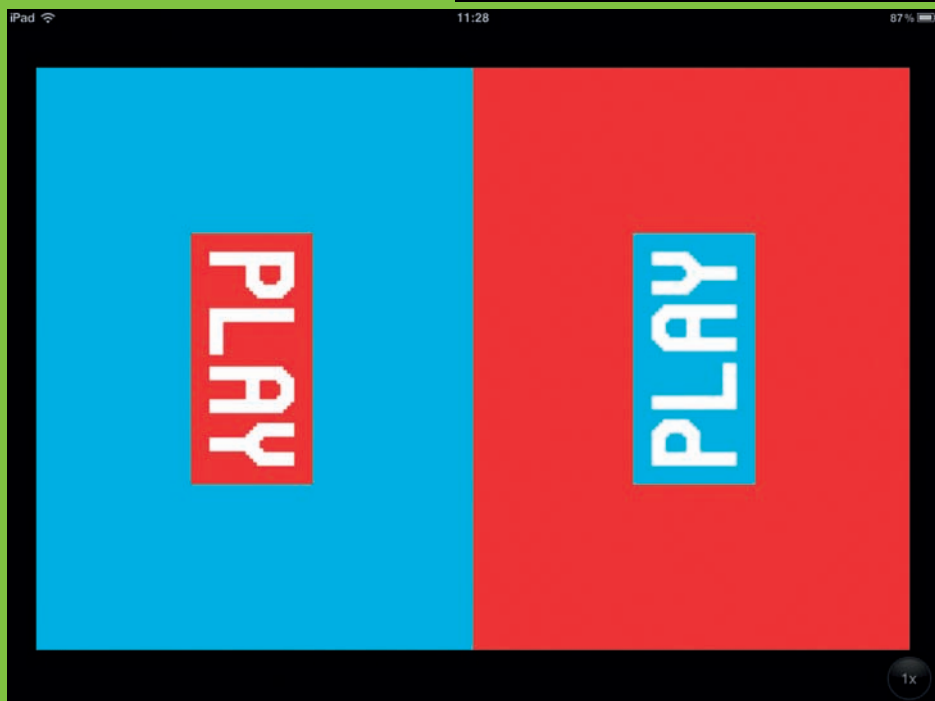
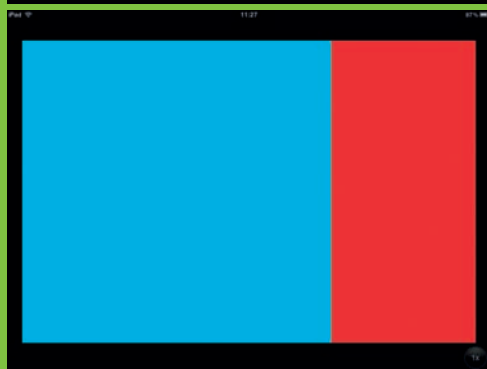
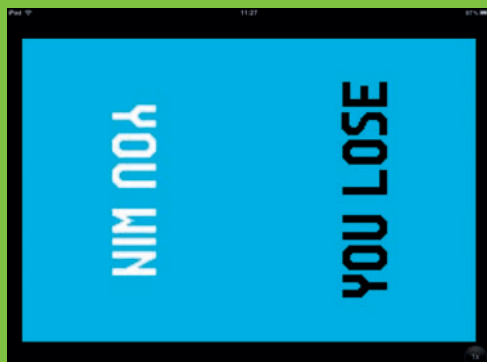
<sup>D</sup> *Finger Battle* (Fingerschlacht), laut seines Erfinders »das einfachste Spiel des Universums«, simuliert das gute alte Daumenfechten. Der Bildschirm ist in zwei gleich große Felder unterteilt, das eine blau, das andere rot. Bei diesem »Tippspiel« für zwei Finger suchen sich die zwei Spieler jeweils eine Seite aus. Das Ziel des Spiels besteht nun darin, den Gegner zurückzudrängen, indem man möglichst schnell hintereinander auf seine Seite des Bildschirms tippt. Sobald eine Farbe den ganzen Bildschirm erobert hat, wird der Sieger verkündet. *Finger Battle* wurde von Rafaël Rozendaal in Zusammenarbeit mit Dirk van Oosterbosch entwickelt.

[www.newrafael.com](http://www.newrafael.com)  
[www.fingerbattle.us](http://www.fingerbattle.us)

### Finger Battle, 2011, application for iOS

<sup>E</sup> Described as “the simplest game in the universe” by its inventor, *Finger Battle* brings the good old thumb fu back to life. The screen is subdivided into an equal blue and red field. In this two player touch game each player chooses one side. The goal is to force back your opponent by tapping as fast as you can on your side of the screen. When one color takes over the entire field the winner is declared. *Finger Battle* was created by Rafaël Rozendaal in collaboration with Dirk van Oosterbosch.







**Jonathan Hise Kaldma**, \*1983, lebt und arbeitet in Årsta (Schweden).

**Jonathan Hise Kaldma**, \*1983, lives and works in Årsta (Sweden).

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

### **Flight of the Fireflies, 2012, Applikation für iOS**

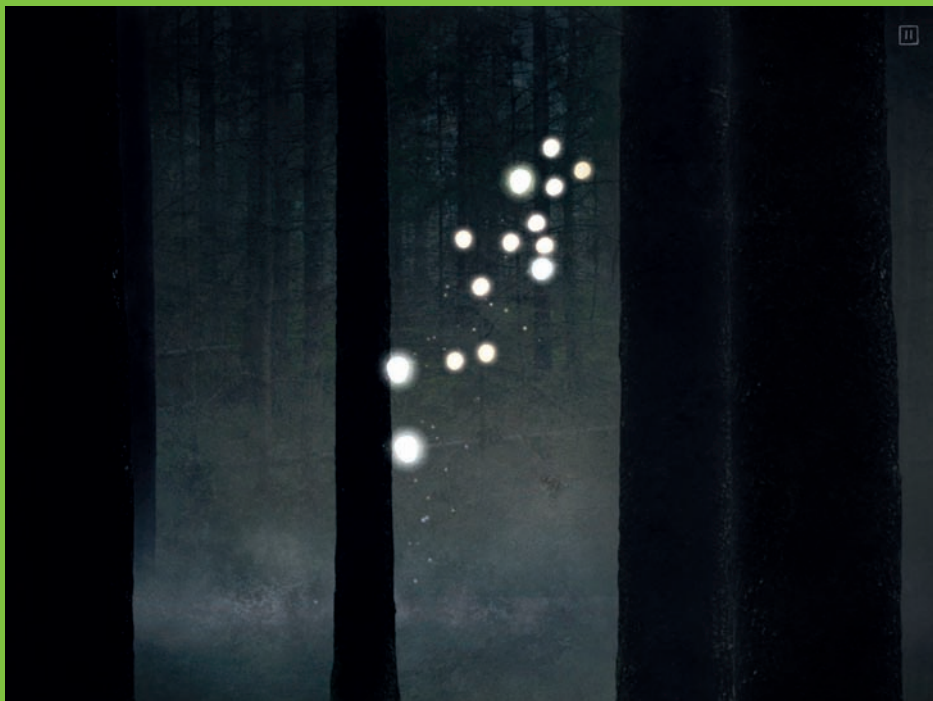
<sup>D</sup> *Flight of the Fireflies* (Flug der Glühwürmchen) ist ein interaktives musikalisches Gedicht, bei dem man einen Schwarm musikalischer Glühwürmchen aus der Stadt hinaus aufs Land führt. Es ist dahingehend ein Experiment, dass es versucht, den spielerischen Anteil aus einem Spiel weitestgehend zu entfernen und trotzdem noch eine fesselnde Erfahrung zu schaffen. Es gibt keinen Wettbewerb, keine Ziele oder Belohnungen, kein Gewinnen oder Verlieren. Stattdessen nutzt das Spiel eine andere Art und Weise, unsere Aufmerksamkeit zu binden und unsere Vorstellungskraft anzuregen: zum Beispiel mit einer nostalgischen Umgebung, die auf Fotografien beruht, anstatt gemalt oder gerendert zu werden.

### **Flight of the Fireflies, 2012, application for iOS**

<sup>E</sup> *Flight of the Fireflies* is an interactive musical poem where you guide a swarm of musical fireflies from the city into the countryside. It is an experiment to see how much you can take the game out of a game, but still create a compelling experience. The game has no competition, goals, rewards, winning or losing. Instead it captures your attention and imagination in other ways: a nostalgic environment, for example, which is based on photographs instead of being painted or rendered.









Stephan Maximilian Huber, \*1973,  
lebt und arbeitet in Hamburg.

Stephan Maximilian Huber, \*1973,  
lives and works in Hamburg.

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

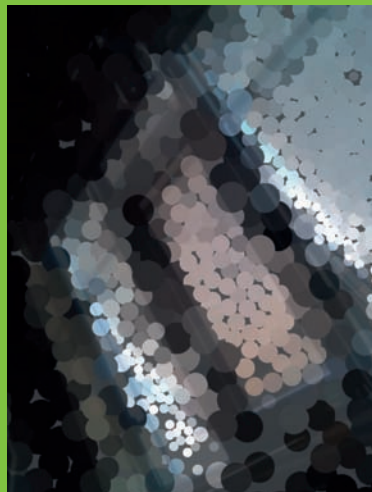
### **Konfetti, 2012, Applikation für iOS**

<sup>D</sup> Die App *Konfetti* zerlegt Selbstbildnisse, die mit der Kamera des Tablet-PCs aufgenommen wurden, in unzählige Kreise, sozusagen in virtuelles Konfetti. Die Anordnung der Kreise kann sowohl durch die Bewegung des Tablet als auch die Berührung des Touchscreens verändert werden, sodass *Konfetti* zu einer verspielt-freudigen Beschäftigung mit dem eigenen Spiegelbild einlädt.

### **Konfetti, 2012, application for iOS**

<sup>E</sup> The app *Konfetti* disassembles self-portraits that were taken with the tablet camera in numerous circles, one could say into virtual confetti. The arrangement of the circles can be altered both by the movement of the tablet as well as by stroking the touchscreen: *Konfetti* thus invites users to a playful and joyous occupation with their own reflection.







**Bastus Trump**, \*1984, lebt und arbeitet in Nürnberg.

**Bastus Trump**, \*1984, lives and works in Nuremberg.

[www.bastus.de](http://www.bastus.de)

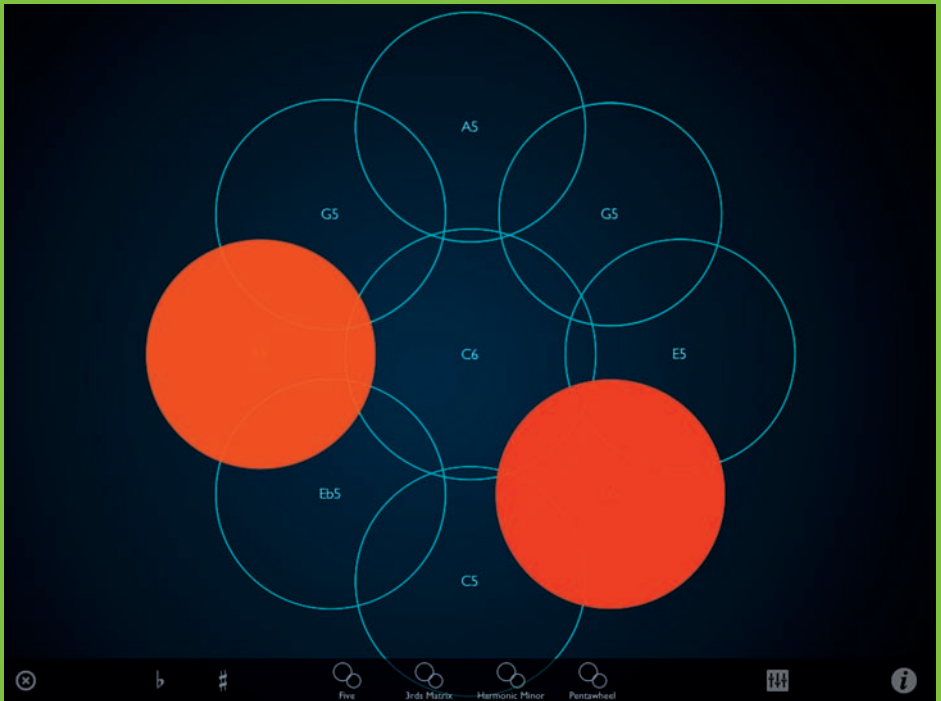
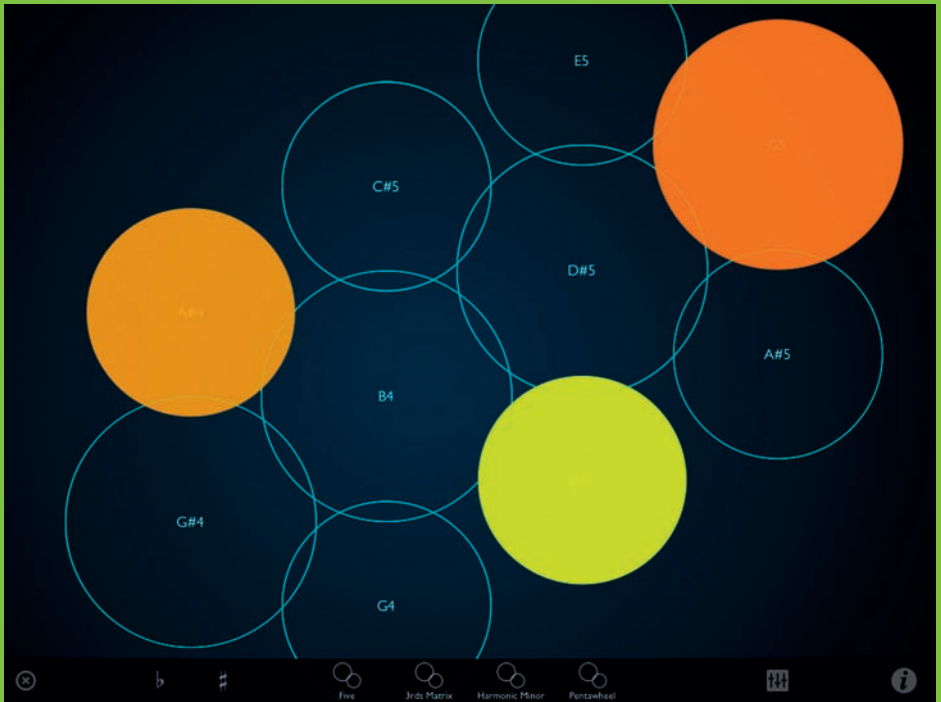
### **Orphion, 2011, Applikation für iOS**

<sup>D</sup> *Orphion* ist ein Musikinstrument, dessen Klang sich zwischen Saiteninstrument und Percussion bewegt. Der Spieler kann zwischen verschiedenen Anordnungen der tonal gestimmten Pads wählen, die je nach Fingerposition beim Anspielen unterschiedlich klingen und durch weitere Bewegungen moduliert werden können. Je nach Pad-Layout stehen eine begrenzte Anzahl von Tönen oder aber komplexe Intervallmuster zur Verfügung. Das Konzept hinter *Orphion* entstand im Rahmen von Bastus Trumps Masterarbeit an der UdK Berlin bei und mit Unterstützung von Robert Henke (aka monolake).

### **Orphion, 2011, application for iOS**

<sup>E</sup> *Orphion* is a musical instrument the sound of which lies somewhere between a stringed and percussion instruments. Players may choose between different arrangements of the tonally tuned pads, which sound different depending on finger position and can be modulated by further movements. Depending on the pad layout, a limited amount of sounds or interval patterns are available. The concept behind *Orphion* originated as part of Bastus Trump's master's thesis at the UdK Berlin (Berlin University of the Arts) under Robert Henke (aka monolake) who also supported the project.







### Dark Blood Studios

**Sebastian Hanold**, \*1992 (Idee, Programmierung), **Johannes Höß**, \*1991 (Idee, Grafik), leben und arbeiten in Ottersweier.

**Sebastian Hanold**, \*1992 (Idea, programming), **Johannes Höß**, \*1991 (Idea, graphics), live and work in Ottersweier.

[www.darkbloodstudios.de](http://www.darkbloodstudios.de)

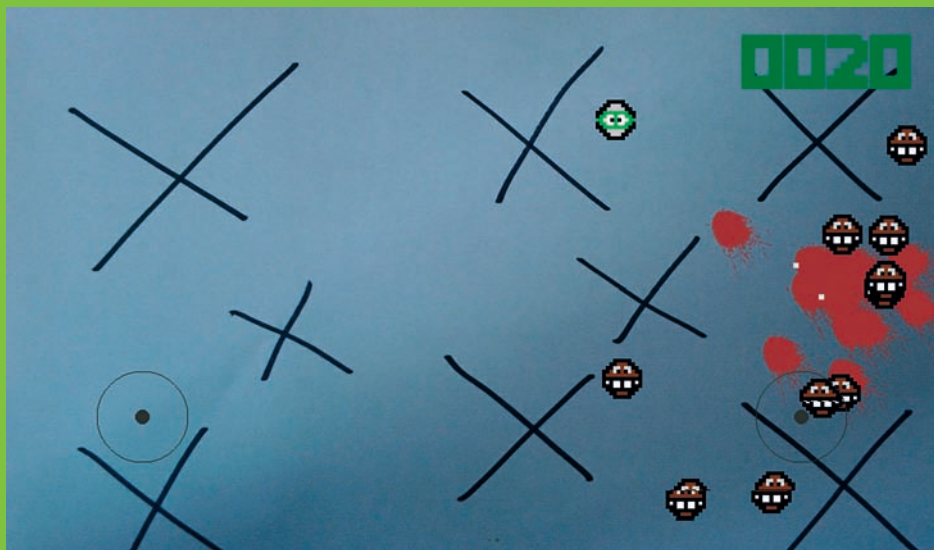
### Paint of War, 2012, Applikation für Android

D Bei *Paint of War* können die Anwender den Schwierigkeitsgrad des Spieles bestimmen, indem sie selbst das Spielfeld auf einem weißen Blatt skizzieren und anschließend mit der Kamera des Tablet-PCs einscannen. Beim Start des Spiels erscheinen auf dem Touchpad zwei Kreise, mit denen die Spielfigur gesteuert wird. Ziel von *Paint of War* ist es, so viele Gegner wie möglich zu besiegen. Ist ein Spieldurchgang beendet, können die Anwender entweder einen neuen Spielplan entwerfen oder auf dem zuvor benutzten Feld erneut ihr Glück versuchen.

### Paint of War, 2012, application for Android

E With *Paint of War* users may themselves determine the game's level of difficulty by firstly sketching the field on a blank piece of paper before scanning it with the tablet's camera. At the beginning of the game two circles appear on the touchpad with which the playing piece is controlled. The aim of *Paint of War* is to conquer as many opponents as possible. Once one round has been completed, the users can either design a new game plan or once again try their luck on the previously used field.









LIA – Software Art

Lia lebt und arbeitet in Wien.

Lia lives and works in Vienna.

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

### Philia 01, 2009, Applikation für iOS

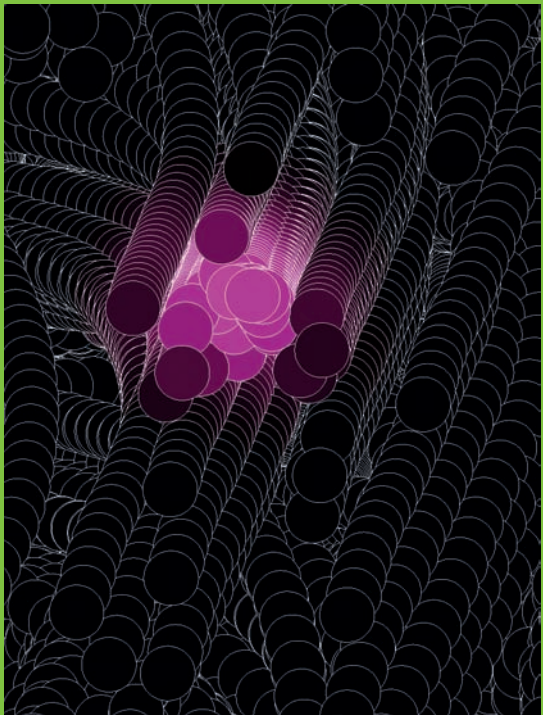
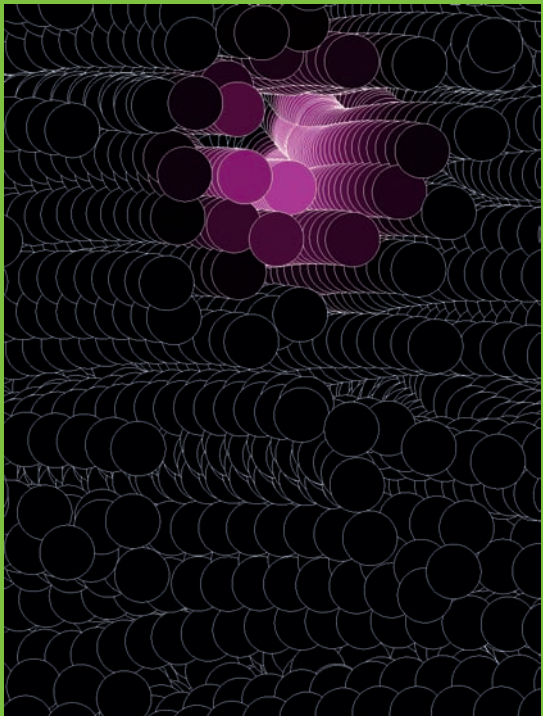
D Bei *Philia 01* geht es um die künstlerische Harmonie, die durch interaktiv generierte Bewegungen, Geräusche, Formen und Farben Ausdruck findet. Sequenzen flüchtiger Ornamentmuster erscheinen, wenn der »Künstler« Ordnung und Chaos ins Gleichgewicht bringt, indem er seiner Logik und seiner Intuition folgt. Durch die Interaktionen (per Multitouch) oder durch sich ständig ändernde Parameter (das Schütteln des Geräts) befindet sich das erschaffene Bild in einem Zustand ständiger Veränderung. Seine Strukturen brechen auseinander oder werden von neuen Strukturen überlagert und formieren sich im Lauf der Zeit immer wieder neu. Keines der so geschaffenen Kunstwerke gleicht dem anderen. Die einzigartigen Bilder können im Foto-Speicher archiviert werden.

### Philia 01, 2009, application for iOS

E *Philia 01* is about artistic harmony, expressed through interactive generative movement, sound, form, and color. Sequences of momentary ornamental patterns appear when the “artist” balances order and chaos by following his logic and intuition. Through interactions (multitouch) or by constantly changing parameters (shaking the device) the image created is in a state of constant flux. Its structures either break apart or become overlaid with new structures, forming and reforming themselves as time passes. None of the created art piece equals another. The unique images can be saved to your photo storage.









We two make games

Murray Gaylard, \*1974, Romano Casellini, leben und arbeiten in Berlin.

Murray Gaylard, \*1974, Romano Casellini, live and work in Berlin.

### **Pussy Malone, 2012, Applikation für iOS**

<sup>D</sup> Die Handlung ist in einer Welt der sozialen Harmonie angesiedelt, einer Welt des Gebens und Nehmens, in der eine Spezies es plötzlich wagt, das Wohl aller zu gefährden. Die Hauptfigur des Spiels ist ein plüschiges Kätzchen namens Pussy Malone, die in den Weltraum reist, um dort Kühe und so die Welt zu retten. Während der Spieler dem Weg der Hauptfigur folgt, ballert er sich durch fünf einzigartige Universen voll gieriger Kuh-kidnapper. Das Ziel ist es, die milchproduzierenden Tiere nach Hause zu bringen und so das Gleichgewicht in der ehemals harmonischen Welt wiederherzustellen.

[www.pussymalone.com](http://www.pussymalone.com)  
[www.murraygaylard.com](http://www.murraygaylard.com)  
[www.rocani.net](http://www.rocani.net)

### **Pussy Malone, 2012, application for iOS**

<sup>E</sup> The plot is set in a world of social harmony, of give and take, when one species dares to upset the well-being of all. The hero of the game is the fluffy kitten called Pussy Malone who ventures off into space, saving cows to save the world. Following the protagonist's path, the player blasts his/her way through five unique universes of greedy cow snatchers. The aim is to return the milk-making moo-moo home, bringing balance back to the once harmonious world.







## Luna Land / Die Hobrechts

**Sebastian Wehner** (Creative Director), **Daniel Helbig** (Game Designer), **Christoph Brosius**, **Christopher Zifferbart**, **Daniel Acht** (Producers), u. a., leben und arbeiten in Berlin.

**Sebastian Wehner** (Creative Director), **Daniel Helbig** (Game Designer), **Christoph Brosius**, **Christopher Zifferbart**, **Daniel Acht** (Producers), et al., live and work in Berlin.

[www.luna-land.com](http://www.luna-land.com)

### Wimmelburg, 2011, Applikation für iOS

<sup>D</sup> Die *Wimmelburg* ist ein digitales Wimmelbild für Kinder von drei bis sechs Jahren. In Begleitung ihrer Eltern können sie in eine mittelalterliche Welt eintauchen und mit ihren Fingern die unterschiedlichsten Charaktere zum Leben erwecken. In der Burg leben über fünfzig fiktive Figuren, beispielsweise Dornröschen und der Froschkönig. Handgezeichnete 2D-Illustrationen staffeln sich hintereinander und erzeugen dadurch eine dreidimensionale Bühne mit dynamischen Elementen. Die App verfügt über siebzig Interaktionsmöglichkeiten, eine eigens für dieses Spiel komponierte Musik und viele individuelle Soundeffekte.

### Wimmelburg, 2011, application for iOS

<sup>E</sup> The *Wimmelburg* is a digital Wimmelbild (hidden object game) designed for children from the age of three to six years. Accompanied by their parents, children may immerse themselves in a medieval world, and bring to life the most diverse characters. Fifty fictive figures reside in the castle, such as Sleeping Beauty and the Frog Prince. Hand-drawn, two-dimensional illustrations are arranged in succession thereby generating a three-dimensional stage with dynamic elements. The app disposes over seventy interaction possibilities, a musical composition especially written for this game, and many individual sound effects.









Zeiffenster Stuttgart / Hochschule  
der Medien Stuttgart

Patrick Burkert, \*1983, Sven Straubinger, Diana Bullmann, Benjamin Schauler, Nils Fröhlich, leben und arbeiten in Stuttgart.

Patrick Burkert, \*1983, Sven Straubinger, Diana Bullmann, Benjamin Schauler, Nils Fröhlich, live and work in Stuttgart.

[www.zeiffenster-app.de](http://www.zeiffenster-app.de)

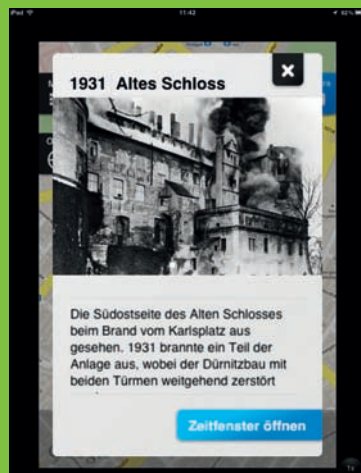
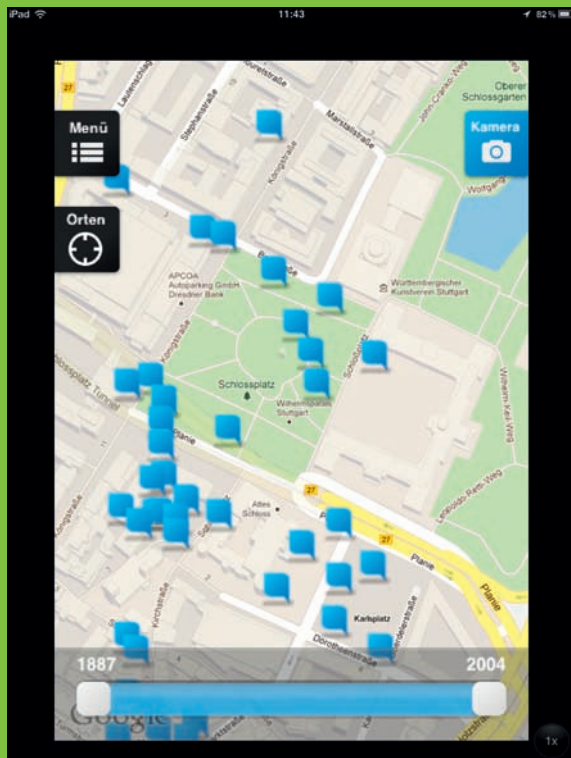
### Zeiffenster, 2012, Applikation für iOS

D Die App *Zeiffenster* ermöglicht anhand von historischen Fotografien und Augmented Reality eine interaktive Zeitreise in die Vergangenheit einer Stadt. Mittels GPS bündelt die App historisches Bildmaterial so, dass der Nutzer blickrichtungs- genau und perspektivisch im Kamerabild seines Smartphones historische Fotografien vorfindet. Durch die Möglichkeit, das historische Bild durch verschiedene Transparenzstufen mit dem realen Bild verschmelzen zu lassen, entsteht ein immersiver Eindruck der Vergangenheit. Durch einen Regler kann der Zeitrahmen der Zeitreise festgelegt werden.

### Zeiffenster, 2012, application for iOS

E With the help of a Smartphone, and by way of historical photographs and augmented reality, the app *Zeiffenster* facilitates interactive time journeys into a city's past. By means of GPS, the app groups historical pictorial material such that the user finds himself in the line of vision and in the perspectival camera image of historical photography. With the possibility of merging the historical image by means of various transparencies with the real picture, an immersive impression of the past begins to emerge. With a slide control, the timeframe of the journey through time can be fixed.











**ZKM+appartaward2012**

**Teilnehmerliste**  
**List of Participants**

**360° Starlight Express Musical**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

**3D Acupuncture and meridians**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.graphicvizion.com**Arcs 21**, 2009Applikation für iOS / Application for iOS  
www.liaworks.com**ColorMe**, 2011Applikation für iOS / Application for iOS  
www.internet-colors.me**confaBOT**, 2011Applikation für iOS / Application for iOS  
www.teddavis.org**Coquo – Das Quiz**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

**Crime Sounds**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.looksgood.de/log/2012/01/social-computing-crime-sounds-app/**Der Erbe der Zeit**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.der-erbe-der-zeit.de**Deutsche Bank Art Works Frankfurt**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.deutsche-bank.de/csr/**Deutsche Bank Art Works Hong Kong**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.deutsche-bank.de/csr/**Deutsche Bank Art Works – Städel Edition**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.deutsche-bank.de/csr/**Electric Sheep (Infinite Evolving Live Wallpaper)**,2012, Applikation für Android / Application for Android  
www.electricsheep.org**Fairgrounds Night**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.andreaslutz.com**FERCHAU AR**, 2011Applikation für iOS / Application for iOS  
www.labbinaer.de**Finger Battle**, 2011Applikation für iOS / Application for iOS  
www.newrafael.com**Flight of the Fireflies**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.hisekaldma.com**Flirtman**, 2011Applikation für iOS / Application for iOS  
www.flirtman.com**Floating**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.futura-epsis1.com**fluidity**, 2010Applikation für iOS / Application for iOS  
www.nebulus-design.co.uk/fluidity/Introduction.html**Flussgedanken**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.flussgedanken.com**Fors – Ecclesia**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

**FortuneReader**, 2012

Applikation für Android / Application for Android

**Freefall Highscore**, 2011Applikation für iOS / Application for iOS  
www.jamesgeorge.org**gARTget**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.kunstruiert.com**Glam Fever**, 2011Applikation für iOS / Application for iOS  
www.downtomoon.com**GlamCam**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.axonic.net/de**Globosome FREE**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.globosome.com**Gnomobile**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

**Goldberg Variations**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
www.shawnlawson.com**Got it – Europa**, 2012Applikation für iOS / Application for iOS  
http://gotit.taimos.de/**Gua-Le-Ni, or, The Horrendous Paradeapp**, 2011Applikation für iOS / Application for iOS  
www.gua-le-ni.com**guessasong**, 2011Applikation für Android / Application for Android  
www.guessasong.net

**ImpJam!**, 2012

Applikation für Android / Application for Android  
[www.playthink.info](http://www.playthink.info)

**Interaktives Lastenheft (iLAH)**

für die Automotive-Branche, 2012, WebApp  
[www.nwebs.de](http://www.nwebs.de)

**iSCRM**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.carrotpop.com](http://www.carrotpop.com)

**Jelly Wars**, 2011

Applikation für Android / Application for Android  
[www.star-arcade.com](http://www.star-arcade.com)

**Kaleidobooth**, 2012

Applikation für Windows Phone 7 / Application for Windows Phone 7  
[www.maxhattler.com](http://www.maxhattler.com)

**Karionismus**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.natasadu.de](http://www.natasadu.de)

**KINETIPONG TOUCHLESS**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

**Konfetti**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.stephanmaximilianhuber.com](http://www.stephanmaximilianhuber.com)

**konsonant**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.apps.piringer.net](http://www.apps.piringer.net)

**Le Chant des Sirènes**, 2011

Applikation für Android / Application for Android  
<http://buenozdiaz.net/sirensong.html>

**Leaflets**, 2012

Applikation für Android / Application for Android

**Lilli**, 2012

Applikation für Android / Application for Android

**live twin pic**, 2012

Applikation für Android / Application for Android  
[www.toboehm.de](http://www.toboehm.de)

**Mandalarium**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.hisekaldma.com](http://www.hisekaldma.com)

**Maze Runner**, 2012

Applikation für Android / Application for Android

**MetroTasks**, 2010

Applikation für Windows Phone 7 / Application for Windows Phone 7

**Minute**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.jhhl.net](http://www.jhhl.net)

**Monnix**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.chrisjeffs.com](http://www.chrisjeffs.com)

**Mono!**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

**Nachtwandel**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.eziehen.de](http://www.eziehen.de)

**Neuralyzer**, 2012

Applikation für Android / Application for Android

**Nocturnes ou les garçons perdus**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.mireilleloup.com](http://www.mireilleloup.com)

**off**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.elorx.com](http://www.elorx.com)

**OhMiBod Remote**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.perfectplum.com](http://www.perfectplum.com)

**Orphon**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.bastus.de](http://www.bastus.de)

**P5NEES**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.teddavis.org](http://www.teddavis.org)

**Paint of War**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.darkbloodstudios.de](http://www.darkbloodstudios.de)

**PhiLia 01**, 2009

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.liaworks.com](http://www.liaworks.com)

**PhiLia 02**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.liaworks.com](http://www.liaworks.com)

**Pikselbacteria**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.pikselbacteria.ch](http://www.pikselbacteria.ch)

**Planet Pete**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

**Play with Kanji**, 2011

Applikation für Windows Phone 7 / Application for Windows Phone 7  
<http://akinote.com/>

**PROCODIN6**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.procoding.audiocommander.de](http://www.procoding.audiocommander.de)

**Pussy Malone**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.pussymalone.com](http://www.pussymalone.com)

**pyg Tool**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.movingimages.de](http://www.movingimages.de)

**Quadratime**, 2010

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.carrois.com](http://www.carrois.com)

**Reposito**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.reposito.com](http://www.reposito.com)

**ScreamBall**, 2012

Applikation für Android / Application for Android

**Shakematic**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.shakematic.media-engineering.com](http://www.shakematic.media-engineering.com)

**Social PM**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.social-pm.com](http://www.social-pm.com)

**Soundbox**, 2012

Applikation für Android / Application for Android

**Sports Car Challenge**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.fishlabs.net](http://www.fishlabs.net)

**Starren**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS

**Swarmer**, 2011

Applikation für Android / Application for Android

**The Bane of Yoto**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.leviathangames.com](http://www.leviathangames.com)

**The Sandbox**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.pixowl.com](http://www.pixowl.com)

**Tondo**, 2010

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.jhhl.net](http://www.jhhl.net)

**Trust me**, 2012

Applikation für Android / Application for Android  
[www.rolfherter.de](http://www.rolfherter.de)

**Turtledoveland**, 2010

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.lacquer.fi](http://www.lacquer.fi)

**Unfolding Space**, 2009

Applikation für iOS / Application for iOS

**Verrückte WortSuche**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.mobiventon.com](http://www.mobiventon.com)

**Wimmelburg**, 2011

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.luna-land.com](http://www.luna-land.com)

**Zeitfenster**, 2012

Applikation für iOS / Application for iOS  
[www.zeitfenster-app.de](http://www.zeitfenster-app.de)



abcdruck GmbH  
Waldhofer Str. 19 · 69123 Heidelberg  
Tel 0 62 21-84 46-0 · Fax 0 62 21-84 06 00  
Web [www.abcdruck.de](http://www.abcdruck.de)

**abcdruck**   
Die schärfste Druckerei im Universum

D Diese Broschüre erscheint anlässlich  
des **ZKM AppArtAward 2012**

## **ZKM AppArtAward 2012**

### *Konzept*

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

### *Projektleitung*

Julia Jochem, Dominika Szope

### *Projektkoordination*

Julia Jochem

### *Projektassistenz*

Nina Riesener, Silke Sutter

### *Koordination*

Volker Sommerfeld, Julia Jochem

### *Presse- und Öffentlichkeitsarbeit*

Dominika Szope, Denise Rothdiener

### *Marketing*

Linda Mann, Stephanie Hock, Constanze Heidt

### *IT-Support*

Volker Sommerfeld

### *Event*

Wolfgang Knapp, Monika Weimar

### *Technik*

Hartmut Bruckner, Hans Gass, Manuel Weber,  
Thomas Saur

### *Grafisches Konzept*

2xGoldstein

### *Dank an*

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

## **Ausstellung**

### *Kuratoren*

Volker Sommerfeld, Julia Jochem

### *Technische Projektleitung*

Volker Sommerfeld

### *Aufbauleitung*

Anne Däuper

### *Aufbauteam*

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

## **Broschüre**

### *Redaktion*

Jens Lutz, Miriam Stürner, Luise Pilz,  
Maraike Steding (ZKM | Publikationen),  
Julia Jochem (ZKM | Institut für Bild-  
medien), Nina Riesener, Constanze Heidt  
(ZKM | Presse- und Öffentlichkeitsarbeit)

### *Übersetzungen*

Justin Morris, Gloria Custance (Dt./Engl.)  
Christiansen & Plischke (Engl./Dt.)

### *Grafische Gestaltung*

2xGoldstein

### *Druck und Bindung*

abcdruck GmbH, Heidelberg

© 2012 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 AppArtAward 2012**

## **ZKM AppArtAward 2012**

### *Concept*

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

### *Project management*

Julia Jochem, Dominika Szope

### *Project coordination*

Julia Jochem

### *Project Assistance*

Nina Riesener, Silke Sutter

### *Coordination*

Volker Sommerfeld, Julia Jochem

### *Public relations*

Dominika Szope, Denise Rothdiener

### *Marketing*

Linda Mann, Stephanie Hock, Constanze Heidt

### *IT Support*

Volker Sommerfeld

### *Event*

Wolfgang Knapp, Monika Weimar

### *Technical Support*

Hartmut Bruckner, Hans Gass, Manuel Weber,  
Thomas Saur

### *Graphical concept*

2xGoldstein

### *Acknowledgments*

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

## **Exhibition**

### *Curators*

Volker Sommerfeld, Julia Jochem

### *Technical project management*

Volker Sommerfeld

### *Technical management*

Anne Däuper

### *Technical staff*

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

## **Booklet**

### *Editorial staff*

Jens Lutz, Miriam Stürner, Luise Pilz,  
Maraike Steding (ZKM | Publications),  
Julia Jochem (ZKM | Institute for Visual  
Media), Nina Riesener, Constanze Heidt  
(ZKM | Public Relations)

### *Translations*

Justin Morris, Gloria Custance (German/  
English)

Christiansen & Plischke (English/German)

### *Graphic design*

2xGoldstein

### *Printed and bound*

abcdruck GmbH, Heidelberg

© 2012 ZKM | Center for Art and Media  
Karlsruhe

© for all texts by the individual authors

© for the reproduced works by the artists



## Sponsoren und Partner / Sponsors and partners

### Initiatoren / Initiators



### Sponsoren / Sponsors



### Medienpartner / Media partners



### Ein Projekt im / A project within the Software-Cluster



### Förderer / Sponsors



Europäische Union  
Investition in Ihre Zukunft  
Europäischer Fonds für  
regionale Entwicklung

Verwaltungsbehörde des RWB-EFRE-  
Programms, Ministerium für Ländlichen Raum,  
Ernährung und Verbraucherschutz  
[www.rwb-efre.baden-wuerttemberg.de](http://www.rwb-efre.baden-wuerttemberg.de)



### Mit freundlicher Unterstützung von / With the kind support of



ZKM | Zentrum für Kunst und  
Medientechnologie Karlsruhe  
Lorenzstr. 19  
D-76135 Karlsruhe  
Info: 0049 (0)721 8100-1200  
E-Mail: info@zkm.de  
www.zkm.de

**Öffnungszeiten**

<sup>D</sup> Mi - Fr 10 - 18 Uhr  
Sa / So 11 - 18 Uhr  
Mo / Di geschlossen

**Opening Hours**

<sup>E</sup> Wed - Fri 10 a.m. - 6 p.m.  
Sat - Sun 11 a.m. - 6 p.m.  
Mon - Tues closed