

# ZKM AppArtAward 2015





# AppArtAward 2015

Vorwort/Preface	002
Künstlerischer Innovationspreis/ Prize for Artistic Innovation	005
Sonderpreis/Special Prize for Crowd Art	009
Sonderpreis/Special Prize for Sound Art	013
Sonderpreis/Special Prize for Game Art	017
Weitere Highlights aus dem Wett- bewerb/More Highlights from the Competition	021
AppArtAward auf Reisen/on Tour	041
Liste der eingereichten Apps/ List of Submitted Apps	045

# Vorwort

Der AppArtAward wird 2015 nun schon zum fünften Mal verliehen. Als er 2011 erstmalig verliehen wurde, gab es nur wenige künstlerische Apps im dynamisch expandierenden Universum des *Mobile Computing* mit seinen verschiedenen App-Plattformen. Bei einer aktuellen Google-Suche zum Stichwort Art Apps erhält man inzwischen 402.000.000 Ergebnisse. Für künstlerische Produktionen ist das Format der App in nur kurzer Zeit zu einer neuen, wichtigen Distributionsform geworden. Auch in diesem Jahr wurden rund 115 Apps aus 20 Ländern für den AppArtAward eingereicht.

Das Jahr 2015 ist für den AppArtAward und seine Initiatoren ZKM | Karlsruhe und CyberForum sowie für seine Partner von besonderer Bedeutung, denn der diesjährige AppArtAward findet im Rahmen der GLOBALLE statt, dem neuen Kunstereignis im digitalen Zeitalter.

Der AppArtAward war weltweit der erste Wettbewerb, der den künstlerischen Dimensionen in der Entwicklung der Apps gewidmet wurde. Dass dieser Impuls von Karlsruhe ausging, hat gute Gründe, die 2015, zum 300. Geburtstag der Stadt Karlsruhe, besonders deutlich werden. Seit ihrer Gründung im Jahr 1715 herrscht in der Stadt Karlsruhe eine zukunftsorientierte, demokratisch-liberale Offenheit, die zu einer besonderen Blüte der Künste, der Wissenschaften und der Technikentwicklung geführt hat. Einige der wichtigsten Erfindungen, die die Weltgeschichte nachhaltig geprägt haben, stammen aus Karlsruhe. Dies betrifft vor allem die Medien der Mobilität. Karl Drais erfand hier das Fahrrad (patentiert 1818). Entscheidend war jedoch vor allem das Jahr 1886: In diesem Jahr ließ der in Karlsruhe geborene Carl Benz das von ihm entwickelte Automobil patentieren und Heinrich Hertz bewies mit seinen berühmten Funkenexperimenten die Existenz der elektromagnetischen Wellen, die erstmals die drahtlose Übertragung einer Nachricht ermöglichen. Die gesamte telematische Zivilisation (Radio, TV, Internet, Mobilfunk etc.) basiert auf dieser Entdeckung. Beide Entwicklungen spannen bis heute den Bogen von der Automobilität bis zum Mobile Phone und Mobile Computing.

Bereits 1966 publizierte der Karlsruher Wissenschaftler Karl Steinbuch das Werk *Die informierte Gesellschaft* und prägte damit den Begriff „Informatik“. Die erste E-Mail Deutschlands wurde 1984 in Karlsruhe empfangen. Heute ist Karlsruhe Sitz führender IT-Unternehmen in Deutschland. Das CyberForum, Partner des ZKM, ist mit über ein tausend Mitgliedern das größte „Hightech.Unternehmer.Netzwerk“ in Europa. Deshalb zählt Karlsruhe neben München, London und Paris zu den vier Spitzenzentren für Informations- und Kommunikationstechnologien in Europa.

In dieser innovativen Umgebung entstand bereits Mitte der 1980er-Jahre die Idee zu einem Zentrum für Kunst und Medientechnologie, dem ZKM, um die kulturellen Effekte der neuesten Kommunikationstechnologien zu untersuchen. Gegründet wurde das ZKM 1989, in dem Jahr, in dem mit dem Fall der Mauer eine neue Stufe der Globalisierung einsetzte und durch Tim Berners-Lee am CERN der Grundstein für das öffentliche World Wide Web gelegt wurde. Sowohl geopolitisch als auch

# Preface

In 2015 the AppArtAward is being awarded for the fifth time. When it was inaugurated, back in 2011, only very few art apps existed in the dynamically exploding universe of mobile computing, with its various app platforms. These days a Google search with the keyword Art Apps turns up around 402,000,000 results. In only a very short period of time the app format has become a new, important form of distributing artistic productions. This year, too, around 115 apps from twenty countries were submitted for the AppArtAward.

The year 2015 is of special importance for the AppArtAward, its initiators, ZKM | Karlsruhe, CyberForum, and their partners, because this year the AppArtAward is taking place during the GLOBALE, the new art event of the digital age.

The AppArtAward was the first competition in the world dedicated to the artistic dimensions of developing apps. There are good reasons why this impulse came from Karlsruhe, and in 2015, the 300th anniversary of the city of Karlsruhe, they became especially clear.

Since its founding in the year 1715, a future-oriented, democratic, liberal openness has characterized the city of Karlsruhe. This has led to a unique flourishing of the arts, sciences, and technological development. Some of the most important inventions that have had a profound impact on world history have come from Karlsruhe. Karl Drais invented the bicycle here (patented in 1818). One of the most decisive years, though, was 1886: this was the year in which Carl Benz, born in Karlsruhe, patented his invention, the automobile, and Heinrich Hertz proved with his famous spark experiments the existence of electromagnetic waves, which made the wireless transmission of messages possible for the first time. The entire telematic civilization (radio, TV, internet, mobile network, etc.) is based on this discovery. To this day, both inventions span the development, from auto-mobility to mobile phones and mobile computing. By 1966 the Karlsruhe-based scientist Karl Steinbuch had published his book, *Die informierte Gesellschaft* [The informed society], and thus introduced the term “information technology.” Germany’s first email was received in Karlsruhe in 1984. Today, Karlsruhe is the seat of leading German IT companies. With over a thousand members, the CyberForum, one of the ZKM’s partners, is the largest high-tech entrepreneur’s network in Europe. Hence, Karlsruhe is one of the four top centers for information- and communication technology in Europe, alongside Munich, London, and Paris.

In this innovative environment, the idea for a center for art and media technology – the ZKM – was born in the 1980s; its purpose is to research the cultural effects of the latest communication technologies. The ZKM was founded in 1989, the same year as the fall of the Berlin Wall, which triggered a new level of globalization at the same time that the work of Tim Berners-Lee from CERN laid the foundation for the public World Wide Web. As far as geopolitics and media technology are concerned, the founding year of the ZKM was the dawn of a new era. To this day, the effects of globalization and mediaization from an artistic perspective form the ZKM’s main focus.

medientechnologisch brach im Gründungsjahr des ZKM eine neue Ära an. Die Effekte der Globalisierung und der Medialisierung aus einer künstlerischen Perspektive sind bis heute Schlüsselthemen des ZKM. Dass der Mensch als biologisches Wesen auf der Erde existieren kann, verdankt er der Atmosphäre, die ihn vor dem Weltraum schützt. Durch die Nutzung der telematischen Technik hat sich innerhalb nur eines Jahrhunderts zur natürlichen Atmosphäre eine digitale Infosphäre gebildet, ohne die die rasant wachsende Weltbevölkerung von derzeit sieben Milliarden Menschen nicht mehr auf der Erde überleben könnte. Im Anthropozän, im von Menschen beeinflussten Erdzeitalter, ist das Eingreifen der Menschheit in die natürlichen Bedingungen der Erde in seiner Komplexität nur noch mithilfe der Infosphäre zu gestalten und zu steuern. Mit der Infosphäre, zu der auch die Welt der Apps gehört, hat sich die Menschheit eine künstliche Umwelt geschaffen, um ihr Überleben in der digitalisierten Gesellschaft zu ermöglichen.

Im Jahr 2014 gab das ZKM einen Rückblick auf die künstlerischen und politischen Ursprünge seiner Gründung vor 25 Jahren. Nun richtet sich das ZKM anlässlich des Stadtjubiläums Karlsruhes mit der GLOBALE in einer Allianz von Wissenschaft und Kunst ganz auf die global vernetzte Welt des 21. Jahrhunderts aus. Der AppArtAward sendet dafür schon seit fünf Jahren wichtige Impulse.

Peter Weibel

Vorstand

ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

Christiane Riedel

Geschäftsführerin

The fact that a human being can exist on Earth as a biological life form is due to Earth's atmosphere, which protects terrestrial life from space. During the span of a mere century, through the utilization of telematic technology, the natural atmosphere has been complemented by a digital infosphere, without which today's rapidly growing world population of around seven billion people could no longer survive. In the Anthropocene – the era of the Earth that has been massively influenced by humans – humankind's intervention in Earth's complex natural conditions can only be managed and controlled with the aid of the infosphere. With the infosphere, of which the app world is a component, humankind has created an artificial environment for itself, to allow survival in a digitized society.

In 2014 the ZKM hosted a retrospective examining its artistic and political origins at the time it was founded 25 years ago. Now, to celebrate the city of Karlsruhe's anniversary, the ZKM has organized an alliance of science and art, the GLOBALE, oriented toward the globally interconnected world of the twenty-first century. For the last five years the AppArtAward has been providing important incentives in this direction.

Peter Weibel

Chairman and CEO  
ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe

Christiane Riedel

General Manager

ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe





# Künstlerischer Innovationspreis/ Prize for Artistic Innovation

Der künstlerische Innovationspreis gilt denjenigen kreativen, innovativen App-Entwicklungen, die den gesamten künstlerischen Gestaltungsspielraum des Mediums nutzen.

The Prize for Artistic Innovation is for all creative, innovative app developments that utilize the creative scope of the medium.

## EDMT, 2015

*EDMT*, eine App für einen audiovisuellen, immersiven Trip, ermöglicht es den Usern, mit dem Smartphone oder Tablet zu „spielen“, um bewusstseinerweiternde Grafiken und EDM-inspirierte Klänge zu erzeugen. Verschiedene Szenarien stehen zur Auswahl, in denen spannende audiovisuelle Umgebungen entdeckt und erforscht werden können.

Im Gegensatz zu den Konzepten, die traditionellen Musikinstrumenten zugrunde liegen, erlaubt *EDMT* die Interaktion mit Klängen auf eine dynamische und spielerische Weise. Ihr Zauber entfaltet sich, wenn zwei Sinne – das Sehvermögen und das Gehör – synchronisiert werden, um nahtlos in einer einzigen Performance zu verschmelzen.

/Applikation für Android

*EDMT*, an audiovisual immersive trip app, allows you to “play” with your phone or tablet to generate mind-expanding graphics and EDM inspired sounds. There are several “scenes” to choose from where you can explore and discover exciting audio-visual environments.

Unlike traditional instrument concepts, *EDMT* allows you to interact with the sound in a dynamic and playful way. The magic happens when the two senses – sight and sound – are synchronized to create a seamless performance.

/Application for Android

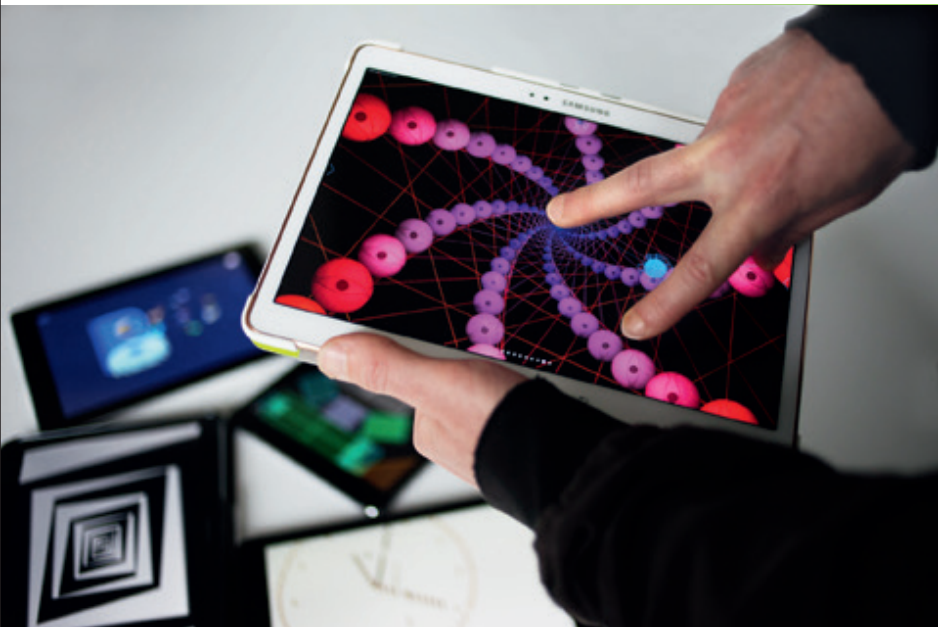
**Fader** lebt und arbeitet in Los Angeles. Der Multimediakünstler arbeitet in verschiedenen Disziplinen. Von Video-Mapping und generativer Animation über Musikvideos und Bühnenbilder bis hin zu Kunstinstallationen: Seine Werke haben rund um die Welt ein breites Publikum gefunden. Er ist Absolvent des Studiengangs Animation am Art Center im kalifornischen Pasadena und hat sich im Anschluss als Autodidakt das nötige Wissen erworben, um Programmcodes für seine Audio/Video-Performances selbst schreiben zu können.

**Mandy Mozart** ist ein in Berlin beheimatetes, technisches Wunderkind. Bekannt wurde Mandy Mozart insbesondere wegen seiner in Zusammenarbeit mit dem New-Age-Techno-Orchester Cindy Sizer, mit dem er bei der Fusion, einem Festival für elektronische Musik, seine improvisierten Kompositionen aufführte. Auch wegen seiner Cembalokompositionen für A+V (mit Kapellmeister Fader), als erster Acid-House-Boyband-Ministerpräsident der Welt sowie mit der Band Loucy Louder konnte er bereits Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Seit 2006 ist er Mitglied des Open-Source-Labels Shalom Salon, das er mitbegründet hat.

**Fader** is a Los Angeles-based visual artist who works with multimedia in a variety of disciplines. From video mapping, generative animation, music videos, and stage design to art installations, his work has been widely shown to audiences around the world. He received a degree in animation from the Art Center in Pasadena, California, and went on to teach himself how to write programing code for his audio/video performances.

**Mandy Mozart**, based in Berlin, is a mechanical wunderkind who is also infamous for his improvised compositions for the Fusion – a German festival for electronic music –with the New Age Techno Orchestra, Cindy Sizer. He is also known for his cembalo compositions for A+V (with musical director Fader). He is the world’s first Acid House Boy Band Minister President, as well as the free-form band Loucy Louder. In 2006 he co-founded the open source label and collective Shalom Salon and has been a member of the group ever since.

Mitwirkende /collaborators: Ali Chibli, Janik Hotz  
<http://edmt.tv>





RADWENDE

Mapbox

Meine Strecken

Start

Alle Strecken

Sonderpreis/Special Prize for

# Crowd Art

Crowd Art bezieht sich auf das deterritorialisierte, vernetzte Cloud Computing und nutzt die kollektive Kreativität, die sich in Netzwerken entfalten kann. Crowd Art bezeichnet den Wechsel vom analogen Zeitalter der Produktion zum Zeitalter der digitalen Distribution. Apps auf mobilen Endgeräten sind die globalen Versuchsstationen für diese neue Kunstform.

Crowd Art addresses deterritorialized, cross-linked cloud computing and strives to enable collective creativity. Crowd Art describes the changeover from the analog era of production to the age of digital distribution. Applications on mobile devices are the global testing ground for this new art form.

## Radwende, 2014

Im Test des Allgemeinen Deutschen Fahrrad-Clubs hat Wiesbaden als die fahrradunfreundlichste Stadt Deutschlands abgeschlossen. Ursache dafür ist nicht nur die fahrradfeindliche Infrastruktur, sondern auch die fehlende Lobby für RadfahrerInnen. Scholz & Volkmer entwickelte eine App, die Radfahrstrecken in Wiesbaden sichtbar macht, indem sie die mit dem Rad gefahrenen Strecken dokumentiert und daraus eine Stadtkarte generiert. Die Karte als plakative Darstellung des Radverkehrs in Echtzeit zeigt, an welchen Passagen Radwege benötigt werden und kann als Planungsgrundlage für die Fahrradinfrastruktur Wiesbadens dienen. Damit kann *Radwende* auf die Verkehrsgestaltung der Stadt Einfluss nehmen.

Parallel zu der App wurde im Landesmuseum Wiesbaden eine Zeichmaschine ausgestellt, die ebenfalls die gefahrenen Strecken nachzeichnet. Die abstrakte Visualisierung erinnert so permanent und öffentlich an die oft übersehenen Zweiradfahrer; die *Radwende* App kombiniert Bürgerpetition, Kunst und Klimaschutz. / Applikation für iOS

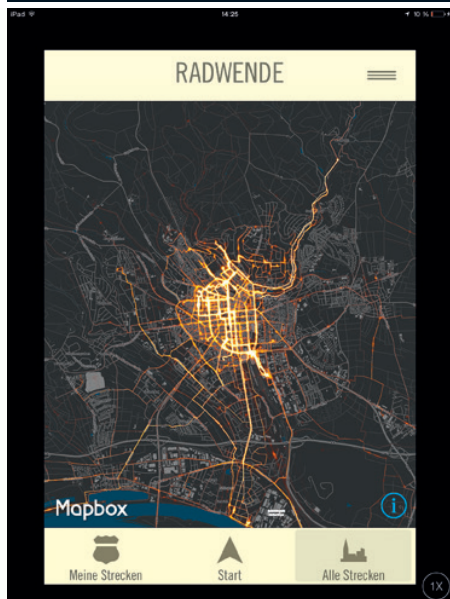
In a survey carried out by the German Cyclist's Association (ADFC), Wiesbaden turned out to be the worst city for cyclists. The reason for this is not only the city's very poor cycling infrastructure, but also because cyclists lack a lobby. Scholz & Volkmer developed an app that makes cycling routes visible. They documented the routes they traveled by bicycle, and generated a city map with the data. The map – a bold display of bicycle traffic in real time – shows where bike paths are needed, and can be used as a basis for planning Wiesbaden's cycling infrastructure. Thus, *Radwende* can influence the city's traffic design.

Parallel to the app, the State Museum in Wiesbaden has put a drawing machine on show, which also visualizes the routes traveled. This abstract visualization is a permanent and public reminder of cyclists, who are often overlooked. The *Radwende* app is at once a citizens' petition, art, and climate protection. / Application for iOS

**Michael Volkmer**, geb. 1965, ist Inhaber und Geschäftsführer von Scholz & Volkmer. Nach seiner Ausbildung zum Fotografen studierte er an der FH Wiesbaden Kommunikationsdesign. 1994 gründete er in Wiesbaden die Kreativagentur für digitale Markenführung, die heute zu einer der größten, inhabergeführten Agenturen im digitalen Markt zählt. Neben den Bereichen Kundenberatung und Unternehmenskultur verantwortet er die strategische Weiterentwicklung der Agentur. Dabei wird dem Thema „nachhaltiges Leben und Arbeiten“ besondere Aufmerksamkeit geschenkt.

**Michael Volkmer**, born in 1965, is the owner and managing director of Scholz & Volkmer. After completing his training as a photographer, he studied communication design at Wiesbaden University of Applied Sciences. In 1994 he founded Scholz & Volkmer, a creative agency for digital brand management in Wiesbaden, which today is one of the largest owner-managed agencies on the digital market. In addition to managing customer relations and corporate culture, he is also responsible for the agency's strategic development. Here, there is a special focus on the subject of "sustainable living and working."

<http://s-v.de>







Sonderpreis / Special Prize for

# Sound Art

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

Sound Art refers to all applications in which sounds are processed in an artistic way. Here, output can be very diverse, whether it sonifies data, creates audiovisual works, or implements innovative DJ tools. Sound Art applications support the continual transformation of sound, space, time, movement, and form. The Special Prize for Sound Art accounts for this development and the diverse possibilities emerging from the interplay of technology and sound.

## Borderlands Granular, 2015

*Borderlands Granular* ist ein futuristisches Musikinstrument, um Klänge mittels der sogenannten Granularsynthese zu erforschen, fassbar zu machen und zu transformieren. Bei dieser Technik werden kleine Klangfragmente, die sogenannten *Grains*, übereinandergelegt, um komplexe und sich ständig weiterentwickelnde Timbres und Texturen zu erzeugen. Die Software ermöglicht eine flexible Improvisation in Echtzeit und ist eigens dazu angelegt, die Interaktion mit Klangmaterial zu unterstützen. Die User werden hier als KlangorganisatorInnen betrachtet, die gleichzeitig in die Rolle von KuratorInnen, PerformerInnen und ZuhörerInnen schlüpfen. Über Buttons und Regler werden besonders die Interaktion durch Gesten und das visuelle Feedback hervorgehoben, um die AnwenderInnen zu einer skulpturalen und räumlichen Herangehensweise zu animieren.

Gruppen pulsierender *Grains* werden erzeugt und per Drag-and-drop in einer Landschaft aus größenveränderbaren Audiodateien verteilt, um die Wellenformen unter den eigenen Fingerspitzen dynamisch und polyphon zu sampeln. Der eingebaute Beschleunigungsmesser des iPads kann darüber hinaus verwendet werden, um Klänge mithilfe der Schwerkraft zu formen.

/ Applikation für iOS

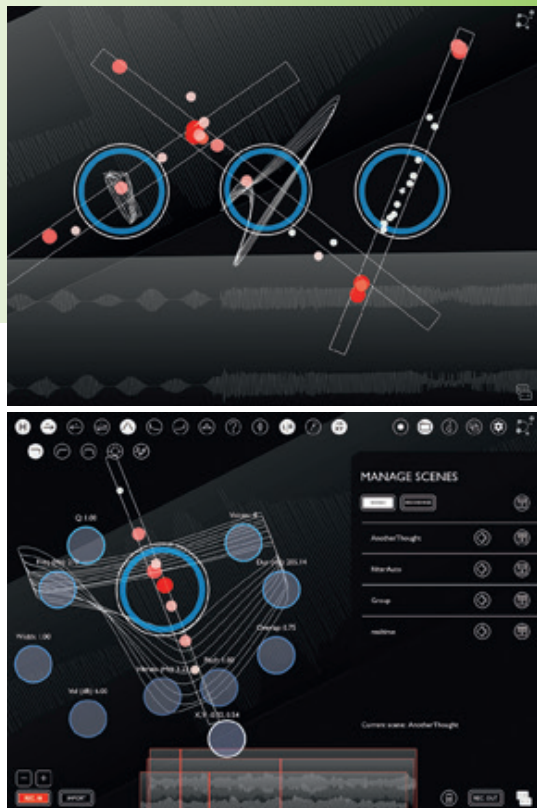
*Borderlands Granular* is a futuristic musical instrument for exploring, touching, and transforming sound with granular synthesis, a technique that involves the superposition of small fragments of sound, or grains, to create complex, evolving timbres and textures. The software enables flexible, real-time improvisation and is designed to support interaction with sonic material. The user is envisioned as an organizer of sound, simultaneously assuming the roles of curator, performer, and listener. Gestural interaction and visual feedback are emphasized over knobs and sliders to encourage a sculptural and spatial approach to making music. Create, drag, and throw pulsing collections of grains over a landscape of resizable audio files, dynamically and polyphonically sampling the waveforms beneath your fingertips. The iPad's built-in accelerometer may also be employed to shape sound with gravity.

/ Application for iOS

**Chris Carlson**, geboren 1983, lebt in Portland, USA. Er absolvierte seinen Master am Center for Computer Research in Music and Acoustics der Stanford University sowie einen Bachelor of Science in Physik an der James Madison University. Er entwirft und schafft expressive Interfaces, die Menschen in die Lage versetzen, Klang, Licht und Raum zu erforschen und zu transformieren. Carlsons Werke schöpfen aus einem reichen Erfahrungsschatz in den Bereichen Audio Computing und Physical Computing. Sie zielen darauf ab, andere zu eigenen Schöpfungen zu inspirieren.

**Chris Carlson**, born in 1983, lives in Portland, Oregon, USA. He holds a master's degree from Stanford University's Center for Computer Research in music and acoustics and a B.S. in physics from James Madison University. He designs and builds expressive interfaces that empower people to explore and transform sound, light, and space. Carlson's work draws from a breadth of experience with interactive audio and physical computing and aims to inspire others to create.

<http://modulationindex.com>



WAS MICH HALTEN ICH KÖNNTE DEE  
DICH FÜR UNLÖSBARE JEDES ICH  
LEVEL WACHEN. REGELN LASSEN. ZU  
HAST DEINE 1 GE. DU DULD AUGEN  
YOUR HER. SCHMERZEN AUS. VIELE  
GERN FOR. LASSEN. 0 HERAUS. ES  
FALSCH WAS ÄNDERN. FORDERUNG  
ICH HABE RATSCHLAGE. HERAUS. ES  
DU NICHTS DAS WEGLASSEN. DIESE  
AN VERSprochen. 6 GEBEN.



Sonderpreis/Special Prize for

# 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.

The special Game Art award addresses all free-lance app developers who work on innovative, critical, and/or subversive computer games and subsequently use this medium as an artistic expression.

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

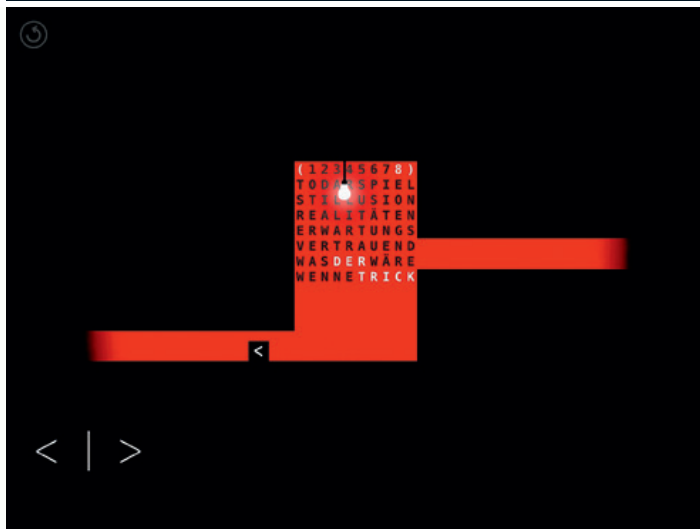
## Sometimes You Die, 2014

*Sometimes You Die* scheint zunächst eine einfache Jump-and-Run-Applikation zu sein. Doch anstelle einer begrenzten Anzahl von Leben, stehen unendliche viele zur Verfügung. Die Kollision mit den Hindernissen oder das Verfehlen des Weges führt zum Tod des Akteurs, der Spielstein bleibt an Ort und Stelle liegen, ein neuer wird generiert. Ein Teil der Hindernisse lässt sich nur überwinden, indem die als unbelebte Materie liegengebliebenen Spielsteine zu Treppen aufgeschichtet werden, während im Hintergrund ein zynischer Text das Geschehen kommentiert. Der Tod wird in Kauf genommen, um den Weg und das Spiel fortsetzen zu können – allein Ziel und Ausgang bleiben ungewiss.

/Applikation für iOS

At first glance, *Sometimes You Die* seems to be a simple jump-and-run application. However, instead of a limited number of lives, players have unlimited lives. Colliding with obstacles or taking the wrong path results in the death of the character; the gaming piece remains on the spot, and a new one is created. Some of the obstacles can only be overcome if the “dead” gaming pieces, which remain lying about, are stacked into steps, while in the background, a cynical text comments on the action. Death is accepted, as is the way to continue and progress in the game – only the goal and exit remain uncertain.

/ Application for iOS







**Weitere Highlights  
aus dem Wettbewerb/  
More Highlights  
from the Competition**

## BitPixel, 2015

Diese App erzeugt basierend auf einem mit der im iPad eingebauten Kamera aufgenommenen Bild automatisch eine Klangsequenz. Kaum betätigt man den Auslöser der Kamera, wird eine Audiosequenz mit bis zu acht Stimmen generiert. Die App verknüpft visuelle und auditive Abstraktion zu einer faszinierenden Technologie. /Applikation für iOS

This app automatically generates sound sequences based on images captured with the iPad's built-in camera. Take a picture with your camera, and immediately an audio sequence with a maximum of six voices will be heard. The app joins visual and sonic abstraction to form a single, overwhelming piece of technology. /Application for iOS



**JeongHo Park**, geb. 1968 in Seoul, Südkorea, lebt und arbeitet in Trier, Deutschland. Nach einem Bachelor-Abschluss in Bauingenieurwesen in den frühen 1990er-Jahren, folgte er seiner Leidenschaft, der Musik. 2006, nach ersten Lehrtätigkeiten an südkoreanischen Universitäten zu Komposition und elektroakustischer Musik, schloss er sein Master-Studium in Elektro-Akustische Musik und Komposition in Südkorea ab. Seit 2011 ist er Lehrbeauftragter und Mitarbeiter der Hochschule Trier.

**JeongHo Park**, born in 1968 in Seoul, South Korea, lives and works in Trier, Germany. After completing a B.A. in civil engineering in the early 1990s, he pursued his passion for music. After initially teaching composition and electro-acoustic music at South Korean universities, he completed his M.A. in electro-acoustic music and composition in South Korea in 2006. He has been an assistant lecturer at Trier University of Applied Sciences since 2001.

<http://jeonghopark.de>



## Faces, 2015

*Faces* ist eine audiovisuelle Augmented-Reality-Rauminstallation auf Basis einer App für Android Smartphones und Tablets. Richtet man das Tablet auf einen im Raum aufgehängten Kubus, erscheinen beim Blick auf das Display vier virtuelle Gesichter. Diese verändern langsam ihre Mimik und geben dabei verschiedene Klänge von sich, die im Gerät zeitgleich durch Fragmentierung und Kompilierung von Audio-Samples generiert werden. Man kann Einfluss auf das Verhalten der Gesichter und die entstehenden Klänge nehmen, indem man sich im Raum bewegt, die Lage des Tablets verändert oder die Skulptur dreht. Dadurch lädt die Installation zum Experimentieren und Erforschen ein. Die App thematisiert die Wirkung von Mimik und Emotionsausdruck animierter Gesichter auf ihr reales Gegenüber.

/ Applikation für Android

*Faces* is an audiovisual, augmented reality installation based on an app for Android smartphones and tablets. When the tablet is directed toward a cube hanging in the room, four virtual faces appear on the display. The faces' expressions slowly change and during this process make various sounds, which are generated simultaneously in the mobile device through fragmentation and compilation of audio samples. It is possible to influence the faces and the sounds generated by shifting the tablet around the room, changing its position, or turning the sculpture. Thus, the installation is an invitation to experiment and explore. The app explores how the facial and emotional expressions of animated faces affect their real counterparts.

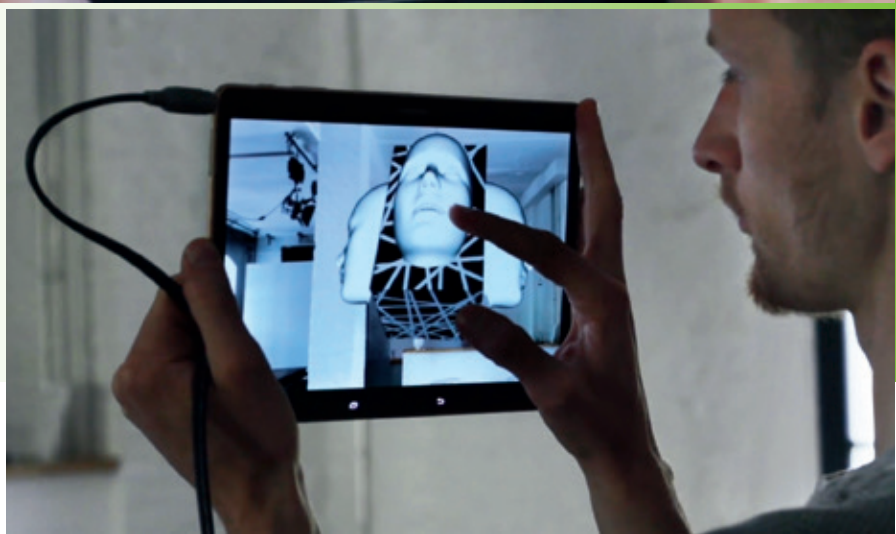
/ Application for Android



**Aaron Jablonski**, geb. 1989, lebt in Düsseldorf, Deutschland. Dort studiert er seit 2010 am Institut für Musik und Medien im Studiengang Ton und Bild. Parallel zu seinem Studium arbeitet er vor allem im Bereich Video, wenn möglich mit dem Schwerpunkt auf künstlerischen Produktionen.

**Aaron Jablonski**, born in 1989, lives in Düsseldorf, Germany. Since 2010 he has been studying sound and image at the Institute of Music and Media. Parallel to this, he works mainly in the field of video, with a focus on art productions whenever possible.

<http://aaronjablonski.com>



## Metamorphabet, 2015

*Metamorphabet* ist ein verspieltes, interaktives Alphabet für Jung und Alt. Leichte Zugänglichkeit und ein ebenso einfach zu erlernendes Spielprinzip treffen auf eine charmante Visualisierung und witzige Animationen. Diese App sorgt bei allen NutzerInnen garantiert für viel Spaß.  
/Applikation für iOS

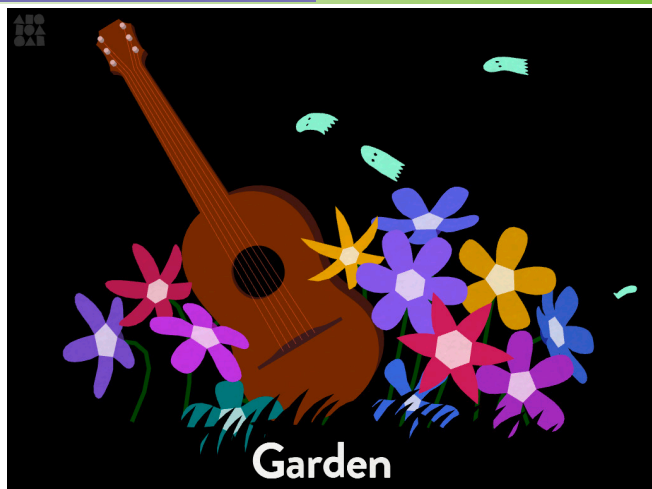
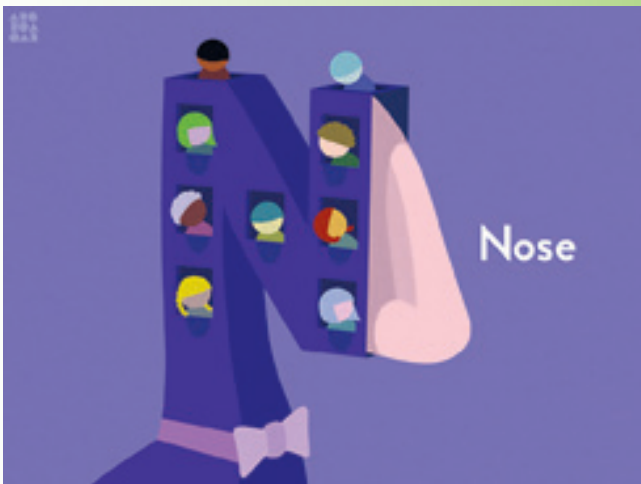
*Metamorphabet* is a playful, interactive alphabet for all ages. Easy access and gaming are combined with gorgeous graphics and animations. This app guarantees fun for all types of users. /Application for iOS



**Patrick Smith**, geb. 1975, lebt und arbeitet in New York, USA. Er begann seine Karriere als Kunstmaler, um professionell einer kreativen Tätigkeit nachzugehen zu können. Seine Leidenschaft für Illustration und grafische Gestaltung spricht klar aus seinen Werken, die schon in weltweiten Ausstellungen zu sehen waren. Von Illustration und Grafik war es nur ein kurzer Weg zu Animation, Gamedesign und verwandten Bereichen. Seit den 2000er-Jahren hat sich Patrick Smith einen Namen als erfolgreicher Entwickler im Bereich des Independent Gamedesigns gemacht.

**Patrick Smith**, born in 1975, lives and works in New York City, New York, USA. He first began working as a professional in the creative field as a painter. His dedication to illustration and graphic design speaks clearly for his work, which has already been seen in exhibitions around the world. From illustration and graphics, it was not a long way to the realm of animation, game design, etc. Since the 2000s Patrick Smith has become a successful developer in the area of independent game design.

<http://vectorpark.com>



## Mountain, 2014

*Mountain* ist ein auf prozeduraler Synthese basierendes Ambient-Game, eine Erfahrungswelt, in der jeder Spieler einen einzigartigen Berg generiert. Dieser basiert auf unterschiedlichen Zeichnungen, die der Spieler beim erstmaligen Aufrufen der App erzeugt. *Mountain* erscheint als eine Art Landschaftsgemälde. Es wurde eigens dahingehend entworfen, sich über längere Zeiträume hinweg im Hintergrund des Lebens seiner AnwenderInnen weiterzuentwickeln. Ein minimaler physischer Input übt auf die virtuelle Repräsentation des Berges mehr Einfluss aus, als eine ständige und bewusste Interaktion. Jeder Berg zeichnet sich durch vollkommen einzigartigen Wetterlagen, Jahreszeiten aus. Zudem sammeln sich die unterschiedlichsten Objekte auf seiner Oberfläche an. Jeder Berg zeigt einen einzigartigen Charakter und wechselnde Stimmungen, die in quasi-zufälligen Intervallen erzeugt werden. / Applikation für iOS

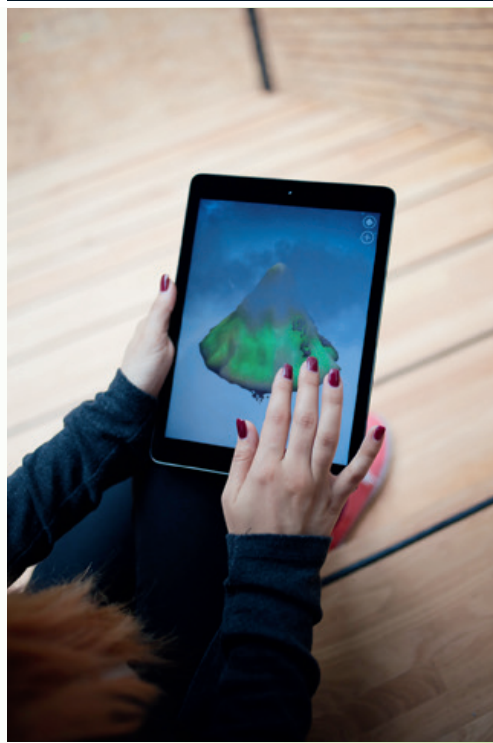
*Mountain* is an ambient procedural game, an experiential world in which each player generates a unique mountain based on several drawings he or she generates when first opening the app. *Mountain* appears as a kind of landscape painting. It is designed to virtually exist and develop in the background of people's lives over long periods of time, favoring mental interaction over physical input, and involving meditation on interactivity itself. Each mountain has completely unique weather patterns, seasonal cycles, and gradually accumulating objects. Each *Mountain* has a unique character and shifting moods generated at semi-random intervals. / Application for iOS

**David O'Reilly**, geb. 1985, lebt und arbeitet in Los Angeles, USA. Der in Irland geborene Filmemacher begann seine Laufbahn bereits mit 15 Jahren als Animationsassistent für *Brendan und das Geheimnis von Kells* (2010 nominiert für einen Academy Award als bester Animationsfilm). Er studierte Animation am DLIADT in Dublin, das er nach einem Jahr verließ, um für mehrere Animationsstudios in London zu arbeiten. 2005 gewann er ein Stipendium an der Fabrica – dem Forschungszentrum für Kommunikation von Benetton –, wo er begann, 3-D-animierte Kurzfilme zu produzieren. Seit er 2011 in die USA ging, verfolgte er verschiedene Projekte, unter anderem eine Sonderfolge der Serie *Adventure Time – Abenteuerzeit mit Finn und Jake* sowie einige Animationssequenzen im Film *Her* von Spike Jonze. 2014 kehrte er bei seinen eigenen Arbeiten zu stärker experimentell angelegten Projekten in den Bereichen Netzkunst, virtuelle Realität und Videospiele zurück.

**David O'Reilly**, born in 1985, lives and works in Los Angeles, California, USA. The Irish-born filmmaker began working at age fifteen as an animation assistant on *The Secret of Kells* (nominated for an Academy Award for Best Animated Feature in 2010). He studied animation at Dublin's DLIADT, then dropped out after a year to work at several commercial animation studios in London. In 2005 he was awarded a scholarship to Fabrica – Benetton's Communication Research Centre, where he began producing animated short films in 3-D. Since moving to the US in 2011, David has pursued a variety of projects, including directing a special for Cartoon Network's *Adventure Time* with Finn & Jake, and several prominent animation sequences in the Spike Jonze film *Her*. In 2014 his own work has returned to more experimental projects within the fields of Net art, Virtual Reality, and video games.

<http://davidoreilly.com>





## Numen Clock, 2013

*Numen Clock* ist eine App für Mobilgeräte, die die Uhrzeit mittels dreihundert nackter Männer anzeigt. Sie hat drei verschiedene Modi, um Uhrzeit und Datum wie auf einer Digitaluhr, auf dem Ziffernblatt einer Analoguhr oder als Kalenderansicht anzeigen zu lassen. Die Anwender können per Berührung auch ihre eigenen Muster mit den Figuren anlegen. *The Nudemen Series* [Die Reihe der Nackten Männer] nahm ihren Anfang mit *Nude Messenger* [Nackter Bote] (2003) und war ursprünglich von der Idee inspiriert, der überwältigenden Zurschaustellung weiblicher Nacktheit im Internet etwas entgegenzusetzen. Seitdem hat sich die Reihe dem utopischen Ansatz zugewandt, Technologie, Kultur und Wirklichkeit in verschiedenen Formen und Medien darzustellen.

/Applikation für iOS

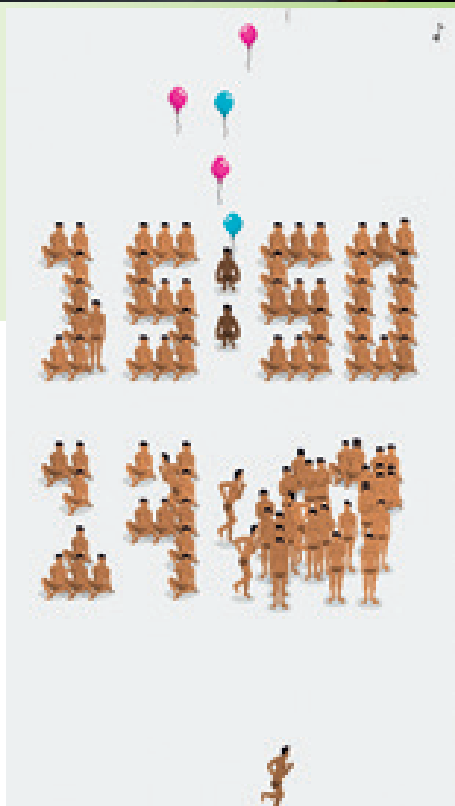
*Numen Clock* is a mobile app to display time with more than three hundred naked men. It has three modes for displaying time and date on digital, analog, and calendar clock faces. Users can also touch and draw their own patterns with the characters. *The Nudemen Series*, starting with *Nude Messenger* (2003), was originally inspired and created to counterbalance overwhelming female nudity on the Internet. The series then adapted this utopian approach to depict technology, culture, and reality in different forms and media.

/Application for iOS

**Francis Lam**, geb. 1978, ist ein Künstler für Neue Medien und ein kreativer Technologe, der derzeit im chinesischen Shanghai beheimatet ist. Er ist in Hongkong aufgewachsen und wurde dort ausgebildet. Nach seinem Studium der Computerwissenschaften und des Grafikdesigns ging er nach Boston, wo er am MIT Media Lab seinen Master in Medienkunst und -wissenschaftler erwarb. Francis' Interesse gilt den gesellschaftlichen Aspekten interaktiver Medien und den neuen Interfaces der computervermittelten Kommunikation. Seine Medienkunstwerke und Installationen wurden weltweit ausgestellt und vielfach ausgezeichnet.

**Francis Lam**, born in 1978, lives in Hong Kong, China. He is a new media artist and creative technologist currently based in Shanghai, China. He was brought up and educated in Hong Kong. After his studies in computer science and graphic design, he moved to Boston and received his master's degree in media arts and sciences from the MIT Media Lab. Francis is interested in the social aspects of interactive media and new interfaces for computer-mediated communications. His new media arts and installations have been honored with awards and exhibited worldwide.

<http://dbbking.com>



## Playground, 2015

*Playground* bietet Musikliebhabern neue Eindrücke: Sie ermöglicht auf simple Weise eigene Erfahrungen als Performer elektronischer Musik zu machen. Durch diese App ist man in der Lage, elektronische Musik eigenständig zu interpretieren, ohne ein Vermögen in Steuergeräte oder anderes technisches Equipment investieren zu müssen. Die App funktioniert über verschiedene Szenen, Soundsets und Regeln, die eine unendliche Anzahl an Neuinterpretationen eines Stücks zulassen. Die Einzigartigkeit dieser Entwicklung liegt in der Intelligenz jedes einzelnen Elements. Die eigentliche Komposition ist in einen Algorithmus integriert, der die vorhandenen Möglichkeiten jederzeit dynamisch abwandelt, wobei er sich ständig an den zuvor eingegebenen Parametern orientiert. Auf diese Weise erschaffen die User immer etwas Harmonisches und Wohlklingendes.

/ Applikation für iOS

*Playground* is a new experience for music lovers. It allows people to have a first experience of electronic music performance in a simpler way. By having this app, they are able to discover electronic music interpretations without spending a fortune on controllers or other equipment. The product has different scenes, and sets of sounds and rules that allow a tune to be reinterpreted an infinite number of times. The uniqueness of this product is the intelligence behind each element.

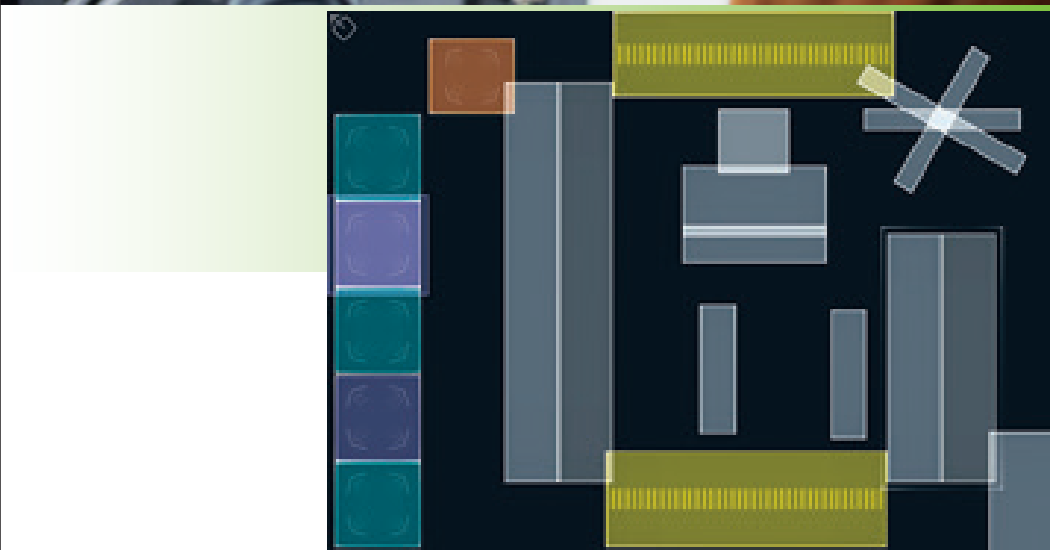
The composition is built into the algorithm, which dynamically changes what is possible at a given moment, based on what was done before. This way, a player will always produce something that is harmonious and pleasing.

/ Application for iOS

**Herrmutter Lobby** ist ein größtenteils aus belgischen Künstlern, Programmierern und Handwerkern bestehendes Kollektiv, das seit 2003 elektronische Musik, Tools und Instrumente produziert. Hauptziel des Kollektivs ist die Entwicklung und Verbreitung neuer Methoden, elektronische Musik live zu spielen. Viele Mitglieder haben umfangreiche Erfahrungen innerhalb der Szene für elektronische Musik gesammelt und können auf Veröffentlichungen bei internationalen Labels wie etwa Clone oder !K7 verweisen.

**Herrmutter Lobby** is a collective of mainly Belgian artists, programmers, and handymen who have been producing electronic music, tools, and instruments since 2003. The main goal of the collective is to develop and promote new ways of playing real-time, live, electronic music. The members have had solid prior experience in the electronic music scene, with releases on international labels such as Clone and !K7.

<http://herrmutterlobby.com>



## Rec Run, 2015

*Rec Run* ist ein sehr simpler Sampler, der als visuelles Klangspielzeug verpackt ist und ein minimalistisches, aber dennoch ludisch orientiertes Universum bietet. Drückt man den Mond oben links, kann der User mit dem Mikrofon ein Geräusch aufnehmen. Beim Loslassen des Mondes wird dann eine neue, kleinere Figur erschaffen, die dieses Geräusch quasi enthält. Dieser „Läufer“ beginnt einen schier endlosen Lauf. In der Mitte befindet sich die Hauptfigur: Der „Geher“ bewegt sich lautlos, erst beim Zusammenstoß mit einem Läufer wird genau jenes Geräusch freigesetzt, das dieser in sich birgt. Man hat die Möglichkeit, die gesampleten Sequenzen zu bearbeiten, indem man sich einen Läufer nimmt und an einem anderen Ort auf dem Bildschirm platziert. Man kann ein Geräusch auch ganz löschen, indem man den dazugehörigen Läufer in den Mund des Gehers befördert. Berührt man jedoch den Kopf des Gehers, tötet er sämtliche vorhandenen Läufer mit einem gefährlichen Lichtblitz.

/Applikation für iOS

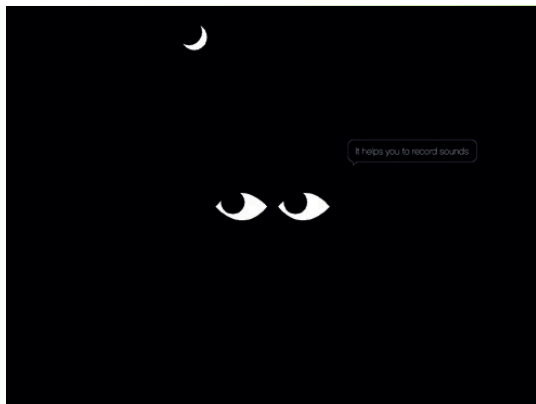
*Rec Run* is a very basic sampler wrapped as a visual sound toy, offering a minimalist, yet playful universe. Pressing on the moon in the top-left corner allows the user to record a sound with the microphone and then create a small character that contains the sound when released. This “runner” will start running endlessly. In the center, there is a main character, the “walker,” moving silently until it comes across a runner; it then releases the sound it contains. Players have the opportunity to edit the sampled sequences, by grabbing a runner and placing it elsewhere on the screen, or even deleting it by putting it in the walker’s mouth. But if the walker’s head is touched, it will kill every visible runner with a dangerous lightning flash.

/ Application for iOS

**Romain Cazier**, geb. 1991, lebt und arbeitet in Lausanne in der Schweiz. Er absolvierte ein Studium der Medien- und Interaktionsgestaltung in Lausanne, das er 2015 mit einem Bachelor abschloss. Derzeit arbeitet er als Freelancer.

**Romain Cazier**, born in 1991, lives and works in Lausanne, Switzerland. He studied media and interactive design in Lausanne and graduated in 2015 with a bachelor’s degree. He currently works as a freelancer.

<http://romaincazier.com>



## Ryzmizr, 2014

*Ryzmizr* ist ein „Audioalisierungstool“ zur rhythmischen Analyse unserer Welt, die von Mustern, Wiederholungen und Regelmäßigkeiten durchzogen ist. Mit der App ausgestattet, kann jeder visuelle Muster suchen, erkennen, in akustische Rhythmen, sogenannte „Ryzmz“, umwandeln und diese teilen. Die veröffentlichten *Ryzmz* finden sich dann in der „Ryzm Gallery“ und werden hier Teil eines Gesamtwerks, dessen Ziel die vollständige Rhythmisierung der Welt ist. Damit folgt die App unter anderem der Idee großer Internetunternehmen, die mit entsprechenden App-Angeboten ihre User zu Content-Lieferanten heranziehen.

/Applikation für iOS

*Ryzmizr* is an “audiozation tool” for rhythmically analyzing our world, which is saturated with patterns, repetitions, and regularities. Equipped with the app, anyone can search for visual patterns, recognize them, transform them into acoustic “ryzmz,” and then share them. The published *Ryzmz* then can be found in the “Ryzm Gallery.” There, they become part of a complete work, which aims to “rhythmacize” the entire world. With this, the app has borrowed an idea from big Internet companies, which cultivate their users as content providers by offering them the appropriate apps.

/Application for iOS

**Roland Sproll**, geb. 1968, lebt und arbeitet in Freiburg, Deutschland. Er studierte Medieninformatik und Audio Engineering an der SAE. In Freiburg wirkt er im „kunst-raum-kollektiv ZONE e.V.“ mit und ist Dozent für multimediale Programmierung an der Hochschule Furtwangen. In seinen künstlerischen Projekten untersucht er die Kommunikationsebene zwischen analoger und digitaler Welt mithilfe der Sprache des Klangs, der Musik oder des Bildes.

**Roland Sproll**, born in 1968, lives and works in Freiburg, Germany. He studied media informatics and audio engineering at the SAE. In Freiburg he is involved in the art-space collective ZONE e.V. and is a lecturer for multimedia programming at Furtwangen University. In his art projects he analyzes the communication level between the analog and digital world, using the languages of sound, music, and images.

<http://medien-fuer-alles.de>





## SoundShade, 20XX

*SoundShade* ist eine Ambient-Audioapp, die es den Usern ermöglicht, ihre bevorzugten Entspannungsklänge zu arrangieren und ihnen zu lauschen. Gleichzeitig überspielt *SoundShade* Sounds, die ablenkend oder störend sind. Der Zuhörer kann aus vorgegebenen Zusammenstellungen wählen oder sich seinen eigenen Mix schaffen, indem er die dreißig enthaltenen Klänge aus Natur und Umwelt frei miteinander kombiniert. Sämtliche Sounds auf die *SoundShade* zurückgreift, wurden auf Grundlage existierender Forschungen sorgsam ausgewählt, aufgenommen und bearbeitet.

/Applikation für iOS

*SoundShade* is an ambient audio application that allows users to arrange their favorite, relaxing sounds and listen to them. At the same time it masks those that are distracting and annoying. Listeners can choose from existing templates or create their own mix by freely combining any of the thirty sounds of nature and environment that are included. Everything you hear in *SoundShade* has been carefully designed, based on existing research.

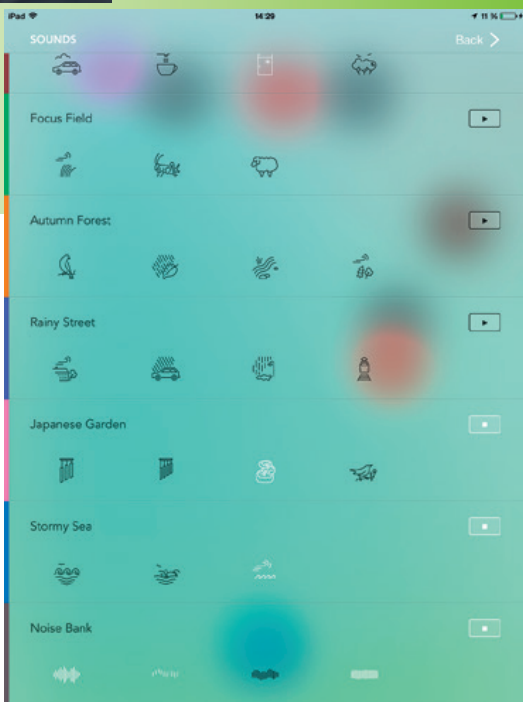
/Application for iOS



**Valtteri Wikström**, geb. 1987, lebt im finnischen Helsinki. Er hat einen Master in Computational and Cognitive Science und strebt derzeit einen zweiten Masterabschluss im Bereich Neue Medien am Kunstinstitut der Aalto-Universität in Helsinki an. Er befasst sich seit Längerem mit interdisziplinärer Musikforschung, entwarf Musik- und Klang-Interfaces, entwickelte Hardware und Software für viele Prototypen, verfasste akademische Texte und präsentierte seine Werke bei internationalen Shows und Ausstellungen.

**Valtteri Wikström**, born in 1987, lives in Helsinki, Finland. He holds a master's degree in computational and cognitive science and is currently heading towards a second master's degree in new media at Aalto University's Faculty for Arts in Helsinki, Finland. He has always been involved in interdisciplinary music research, and has designed musical and sonic interfaces, developed hardware and software for many prototypes, written academic publications, and exhibited his works at international shows and exhibitions.

<http://soundshade.me>





# AppArtAward auf Reisen/on Tour

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

# AppArtAward auf Reisen /on Tour



Montreal



Mexiko-Stadt/Mexico City





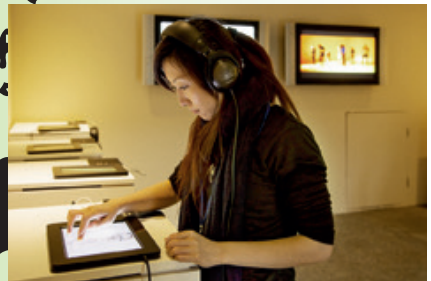
Peking/Beijing



Karlsruhe

Taipeh/Taipei

Nanjing







# Liste der eingereichten Apps/ List of Submitted Apps

## Liste der eingereichten Apps/ List of Submitted Apps

39, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS  
Achim Fell, Christian Sander  
<http://dear-reality.com>

4 Square, 2012

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

Alias Yederbeck, 2014

Applikation für iOS / Application for iOS  
Frank Geßner  
<http://testefoundation.org>

Antikythera, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS  
Shakti Dash, Antti Nykyri, Salla Susiluoto,  
Mika Tuomola  
<http://antinykyri.com>

Anywhere, All the Time -

A Permanent Soundtrack to Your Life, 2015

Applikation für Android / Application for Android  
Jasmine Guffond  
<http://jasmineguffond.com>

App Art Part 2-1, 2014

Applikation für Android / Application for Android  
Wang Jung Hur

ARecycleNOID, 2014

Applikation für Android / Application for Android  
Alena Mesarsova, Manuel Ferrer Hernandez, Damian Mora  
<http://manusamoandbzika.webs.com/obras-ra>

Art Legacy, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS  
Susana Landolt  
<http://landka.com>

Artoblast, 2015

Applikation für Android / Application for Android  
Martina Dukadinova

AudioWalk, 2015

Applikation für Android / Application for Android  
Regina Reusch, Leonard Hansing  
<http://reginareusch.de/hoerwinkel.html>

bayahro, 2015

Applikation für Android / Application for Android  
Daha Kim  
<http://dahakim.flavors.me>

beatclip, 2014

Applikation für iOS / Application for iOS  
Lars Orlamünde, Sven Pfeiffer  
<http://beatclip.com>

BitPixel, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS  
JeongHo Park  
<http://jeonghopark.de>

Blades of Chance, 2015

Applikation für Android / Application for Android  
Hossein Maktoufi, Michael Nischt, Bahman Omidvar  
<http://hoss.monoid.net>

Bluristic, 2014

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

**Boat for Two, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Sonia Fizek  
<http://projects.digital-cultures.net/gamification>

**Borderlands Granular, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Chris Carlson  
<http://modulationindex.com>

**Bullying Cells, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
Enrique Perez

**Burn The Boards, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
Tilmann Hars, Georg Hobmeier (Causa Creations GbR)  
<http://causacreations.net>

**Card Crawl, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Arnold Rauers, Max Fiedler, Oliver Salkic  
<http://tinytouchtales.com>

**Cardboard Box Recursion (Feedback Variation #2), 2014**

Applikation für Android / Application for Android  
Peter Todd  
<http://xinaesthetic.net>

**Cat Jutsu, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
Oswald Weber, Olga Rudi  
<http://secret-item-games.com>

**Contrive, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
Daha Kim  
<http://dahakim.flavors.me>

**De Motu, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Iris Fegerl, Jan Roth, Paul Brenner, Jan Freymann

**Death by Gun, 2014**

Applikation für Android / Application for Android  
Daniel Schwarz  
<http://danielschwarz.cc>

**Dérive, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Haroon Mirza, Grainne Sweeney  
<http://lissongallery.com/artists/haroon-mirzat>

**Die Müll AG, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
Greta Hoffmann, Brice Clocher  
<http://muellmonster.mangatome.net/index-de.html>

**Drawchemy, 2014**

Applikation für Android / Application for Android  
Patrick Pilmeyer

**EDMT, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
Fader, Mandy Mozart, Ali Chibli, Janik Hotz  
<http://edmt.tv>

**ElarooH, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Philomena Schwab, Jann Sigrist  
<http://digidingo.ch>

**env blinds, 2013**

Applikation für Android / Application for Android  
Lukas Höh, Daniel Dormann, Till Beutling  
<http://klangfiguren.com>

**Faces, 2015**

Applikation für Android / Application for iOS  
Aaron Jablonski  
<http://aaronjablonski.com>

**fadepad (Version 2), 2014**

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

**Five Minutes, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Maximilian Niemann, Felix Faißt, Jonas Kirchner  
<http://maximilianniemann.com>

**Flaneur, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
Andreas Reich  
<http://reichsign.com/flaneur>

**FOTONICA, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Niccolò Tedeschi, Pietro Righi Riva, Paolo Tajè  
<http://santaragione.com>

**fuzzytopia, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Romano Casellini, Murray Gaylard, Eliot Lovell  
<http://fuzzytopia.com>

**Grid Composer, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Christian Gwiozda

**iCoda creator, 2014**

Applikation für Android / Application for Android  
Peter McAdam  
<http://icoda.co.uk>

**Infinite Graffiti – Paint Inc., 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Cribster UG  
<http://foldapps.com>

**iOrnament, 2012**

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

**KAPITAL, 2015**

Web-Applikation / Web application  
Robert B. Lisek  
<http://fundamental.art.pl>

**Kiwaka, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Susana Landolt  
<http://www.landka.com>

**Klang, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Philipp Meyer  
<http://hallo.pm>

**Knard, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Christoph Minnaemier, Hennes Elbert, Bastian Kieslinger  
<http://knard.de>

**LANDFALL, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Abdul Dennaoui, Hatem Dennaoui  
<http://adennaoui.wix.com/designad>

**le déserteur, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
Sylvain Souklaye, Erika Antoine  
<https://instagram.com/synesthesia.exp>

**Lichtgestalten, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Andreas Lutz, Christoph Grünberger, Hansi Raber  
<http://kasuga.is>

**LIGATO – A Real Cold War Strategy Game, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Martin Thiele, Michael Geithner  
<http://ligato-app.com>

**Memorize – Beat Your Brain, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Savas Yildirim, Christian Söllner, Cindy Wang, Kappu  
<http://wastedstudios.com>

**Metamorphabet, 2015**

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

**Milli: Kleine Schnecke, große Welt, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Jana Schell, Honig Studios  
<http://janaschell.de>

**MobMuPlat, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Daniel Iglesias  
<http://mobmuplat.com>

**Mochu Pop, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Richard Grable  
<http://kadho.com>

**Moon Boy, 2014**

Applikation für iOS, Application for iOS  
 Andreas Felix Tritsch, Ban Müller-Thiab  
<http://cargocollective.com/>  
 AndreasFelixTritschImages

**Mountain, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 David Oreilly, Damien Di Fede  
<http://davidoreilly.com>

**NinjaJamm, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Matt Black  
<http://ninjajamm.com>

**Numen Clock, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Francis Lam  
<http://dbbking.com>

**oh-no, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Stefan Dumler

**OKO, 2012**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Nadezda Suvorova, Pierre Rossel, Jérémie Forge

**PartyPass-App, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
 Jugendstiftung Baden-Württemberg Socialbit GmbH  
<http://socialbit.de>

**Partys, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Shelly Alon  
<http://shellyalon.net>

**Play with Words Touch, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Akiko Takahashi  
<http://mobilegarden.org/play-with-words-touch>

**Playground, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Herrmutt Lobby (Pascal Demez, Jean Uenten,  
 Emeric Florence, Edwin Joassart)  
<http://herrmuttlobby.com>

**Plug & Play, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Michael Frei, Mario von Rickenbach,  
 Etter Studio, SSR SRG  
<http://plugplay.ch>

**pplkpr, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Lauren McCarthy, Kyle McDonald,  
 David Leonard  
<http://pplkpr.com>

**Protest, 2014**

Applikation für Android / Application for iOS  
 Piotr Wyrzykowski, Arkadiusz Banaś  
<http://peterstyle.eu>

**QR-Tour Bad Berneck & Goldkronach, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Sabine Gollner, Nigel Amson  
<http://qr-tour.de>

**Radwende, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Michael Volkmer, Manfred Kraft  
<http://s-v.de>

**Random Matrix\_2015, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
 Marius Jurca  
<http://underconstruction.com>

**Rec Run, 2014**

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

**Refrakt, 2015**

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

**Rhythm Necklace, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Meara O'Reilly, Sam Tarakajian  
<http://rhythmncklace.com>

**Rock CutUp, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Simon Sarginson, Fake Berkers  
<http://cybersalon.org>

**Ryzmizr, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Roland Sproll  
<http://medien-fuer-alles.de>

**S.M.T.H. (Send Me To Heaven), 2013**

Applikation für Android / Application for Android  
 Petr Svarovsky  
<http://silver.carrotpop.com>

**Sensory, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
 Alexander Phleps  
<http://vimeo.com/alexanderphleps>

**Sometimes You Die, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Philipp Stollenmayer  
<http://kamibox.de>

**Sound of Light, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
 Wan Qian Lin, Li Yao Yu, Liou Ting Zheng  
<http://zweimau.com>

**Soundhunters, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Nicolas Blies, François Le Gall  
<http://cameratalc.fr>

**SoundShade, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Valterri Wikström, Scott McGregor, Valeria Gasik  
<http://soundshade.me>

**Space Crasher, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
 Gawan Langer, Falko Höller  
<http://telescope-apps.com/spacecrasher>

**SPOTGUN – Das Spiel während der TV-Werbung, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Thomas Kekeisen, Dominic Herr  
<http://spotgun.de>

**THAW, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Sang-won Leigh, Philipp Schoessler  
<http://sangww.net>

**The Smartphone Project, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Fabien Prioville, Dr. Leif Oppermann  
<http://fabienprioville.com>

**#Tiles, 2015**

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

**time wasting machine, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Stefan Dumler

**Tin Pan Rhythm, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Gil Garmel, Chris Paniati, Ted Masur  
<http://tin-pan.com>

**tiny poems, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Jörg Piringer  
<http://joerg.piringer.net>

**Tiwoli, 2015**

Applikation für Android / Application for Android  
 Franz Fischer, Jannik Strötgen

**TlotT, 2013**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Jonathan Eato, Peter Worth, Hannah Bruce  
<http://hannahbruce.org/tlott-app.html>

**Trucify – Bequeme Wahrheit, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Christina Barleben, Daniel Finger  
<http://thoughtfish.de>

**ULang, 2015**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Agoston Nagy  
<http://binaura.net/stc/wrx/ulang>

**Unmem Alphaness, 2011**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Karian Foehr, Alain Bellet  
<http://unmem.com/alphaness>

**Virtuoso, 2014**

Applikation für iOS / Application for iOS  
 Anders Monrad  
<http://andersmonrad.dk>

**Vlinder, 2014**

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

**www.synestizer.com, 2015**

Web-Applikation / Web application  
 Kaspar König, Christoph Stähli, Dan Mackinlay  
<http://synestizer.com>

Diese Broschüre erscheint anlässlich der Verleihung des ZKM AppArtAward 2015 /  
This booklet is published on the occasion of the ZKM AppArtAward 2015

#### ZKM AppArtAward 2015

##### Konzept/Concept

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

##### Projektleitung/Project management

Stefanie Fritz  
Matti Kunstek

##### Projektassistenz/Project assistance

Silke Sutter

##### Koordination/Coordination

Volker Sommerfeld  
Stefanie Fritz  
Matti Kunstek

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

Dominika Szope  
Sophia Wulle  
Verena Noack  
Regina Hock  
Viviane Vu  
Harald Völkl  
Stefanie Strigl  
Alessandro Gocht  
Daniel Heinold

##### IT-Support/IT support

Volker Sommerfeld  
Joachim Schütze

##### Event

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

##### Technik/Technical support

Manuel Weber  
Hartmut Bruckner

##### Video

Christina Zartmann  
Moritz Büchner  
Martina Rotzal  
Sarah Binder  
Jonas Denzel  
Rabea Rahmig

##### Grafisches Konzept/ Corporate design AppArtAward

2xGoldstein+Fronczek

##### Dank an/Acknowledgements

David Hermanns, Christian Birnesser,  
Regine Fischer, Sina Knolle  
(Cyberforum e.V.)  
Martin Hubschneider, Jutta Kempf  
(CAS Software AG)  
Stephan Schwingeler, Ester Petri,  
David Hermanns, Gaël Bertrand,  
Gaëtan Libertiaux  
(Jury des AppArtAwards 2015)

##### Ausstellung/Exhibition

##### Kuratoren/Curators

Volker Sommerfeld  
Stefanie Fritz

##### Technische Projektleitung/ Technical project management

Volker Sommerfeld

##### Technische Leitung/ Head of technical museum and exhibition services

Stefan Wessels

##### Aufbauleitung/Technical management

Thomas Schwab

##### Aufbauteam

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

##### Broschüre/Booklet

##### Redaktion/Editorial staff

Jens Lutz  
Greta Garle  
Ulrike Havemann  
Stefanie Fritz  
Matti Kunstek

##### Übersetzungen/Translations

Christiansen & Plichcke  
Isaac Custance

##### Lektorat

ZKM|Publikationen (Deutsch)  
Allison Moseley (Englisch)

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

2xGoldstein+Fronczek

##### Reproduktionen/Lithography

COMYK, Roland Merz, Karlsruhe

##### Druck und Bindung/Printed and bound

Stober GmbH, Eggenstein, Deutschland/Germany

© 2015 ZKM|Zentrum für Kunst und Medientechnologie  
Karlsruhe / ZKM|Center for Art and Media Karlsruhe

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

© 2015 für die Fotos bei Fidelis Fuchs, außer  
auf den Seiten XX-XY beim Goethe-Institut /  
for the photographs Fidelis Fuchs, except on  
pages XX-XY by the Goethe-Institut

Initiatoren / Initiators

Premiumsponsor / Premium sponsor



Preissponsoren / Sponsors of the awards



Medienpartner / Media partner



Catering-Sponsor / Food sponsor

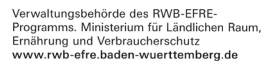


Ein Projekt im / A project within the

Int. Partner / Int'l partner



Förderer / Sponsored by



Baden-Württemberg  
MINISTERIUM FÜR FINANZEN UND WIRTSCHAFT



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

Stifter des ZKM / Founders of ZKM

---

 zkm karlsruhe



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

