

ZKM AppArtAward 2017





save the date

Open Codes.

Leben in digitalen Welten

zkm.de

20.10.2017 – Mai 2018

Die Welt verstehen, die wir bewohnen.
Die Welt verstehen, in der wir leben.
Die Welt verstehen, von der wir leben.



AppArtAward 2017

Vorwort/Preface	002
Preis für/Prize for AppARTivism	006
Preis für/Prize for Game Art	010
Preis für/Prize for Sound Art	014
Weitere Highlights aus dem Wettbewerb 2017/More Highlights from the Competition 2017	020
Best-of 2011-2017	032
AppArtAward auf Reisen/on Tour	042
Liste der 2017 eingereichten Apps/ List of Submitted Apps 2017	046

Vorwort

In der künstlerischen Gestaltung von Apps scheinen in rascher Folge neue Tendenzen auf. Diese ästhetischen und technischen Entwicklungen zu begleiten und die besten Apps im Wettbewerb zu prämiieren, ist das Anliegen des nun bereits zum siebten Mal ausgerichteten AppArtAwards. In der diesjährigen Ausschreibung wurde neben den zentralen Preiskategorien „Game Art“ und „Sound Art“ daher erstmals auch ein Preis in der Kategorie „AppARTivism“ ausgelobt. Die Verbindung aus *Activism* und *Art*, aus Aktivismus und Kunst, möchte den zahlreichen Bereichen Rechnung tragen, in denen neue Medien künstlerisch für soziale oder politische Anliegen eingesetzt werden. So nutzt David Colombini mit seiner Web-Applikation *Polluted Selfie* narzisstische Selfies als Agenten gegen die Umweltverschmutzung und bietet damit einen kritischen Ansatz, um vor Augen zu führen, dass jedes Individuum zur Klimakatastrophe beiträgt. Die synästhetische Komponente, die bereits für die Kunst des gesamten 20. Jahrhunderts kennzeichnend war, erzeugt auch bei Apps immer wieder künstlerisch wie technisch überraschende Ergebnisse. In diesem Jahr hat die Jury in der Kategorie „Sound Art“ zwei Apps ausgezeichnet (*Mazetools Soniface* von Jakob Gruhl und Stephan Kloß, *Visual Beat* von Max Mörtl), die beide auf unterschiedliche Weise die Aktualität des Genres unter Beweis stellen. Computerspiele zählen zu den Klassikern digitaler Technologien, wobei Computerspielanwendungen auf mobilen Endgeräten eine unerschöpfliche Quelle künstlerischer Inspiration bieten. *Glitchskier* von Shelly Robin Alon ist das preisgekrönte unter vielen hervorragenden Beispielen in der Kategorie „Game Art“. Um einen Einblick in die lebendige Vielfalt der AppArt zu gewinnen, werden auf den folgenden Seiten zusätzlich zu den PreisträgerInnen fünf Highlight-Apps diesen Jahres sowie ein Best-of aus der AppArtAward-Geschichte vorgestellt.

Im Jahr 2016 gab es global bereits mehr Mobilfunkanschlüsse als Menschen. Längst ist also das Smartphone weit mehr als ein gewöhnliches Werkzeug und künstlerisches Medium. Es ist ein Symbol jeglicher Kommunikation. Sprache ist ein symbolischer Code ebenso wie Musik und Bilder symbolische Codes sind. Das Mobilgerät, insbesondere das omnipräsente Smartphone, führt all diese Formen symbolischer Codes zusammen. Es ermöglicht den Zugang zu einem neuen Horizont, dem Horizont der offenen Codes der Medienkonvergenz, die alle Medien zusammenführt. Dem Thema *Open Codes. Leben in digitalen Welten* wird das ZKM | Karlsruhe ab dem 20. Oktober 2017 ein großes Ausstellungsprojekt widmen. Die Ausstellung selbst wird durch neueste digitale Technologien eine Mischung aus Labor und Lounge sein, also ein neues Ausstellungsformat erproben für das Publikum einer aufkommenden Sharing Society und der Wissensgesellschaft des digitalen 21. Jahrhunderts.

Peter Weibel

Vorstand/CEO
ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe

Christiane Riedel

Geschäftsführender Vorstand/COO
ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe

Preface

In the artistic design of apps new tendencies emerge in rapid succession. To follow these aesthetic and technical developments and to award prizes for the best apps is the mission of the AppArtAward competition, now in its seventh year. Besides the principal categories “Game Art” and “Sound Art,” this year’s competition features for the first time the category “AppARTivism.” By combining *activism* and *art*, we are keeping abreast of the numerous recent developments in which new media are being utilized in the arts for social or political concerns. For example, in his web app *Polluted Selfie*, David Colombini uses narcissistic selfies as agents combatting environmental pollution, and thus provides a critical approach which underlines the fact that every single individual contributes to the catastrophe of climate change. Syn-aesthetic components, which already characterized the art of the entire twentieth century, also lead time and again to artistic and technical surprises in new app creations. In the category “Sound Art,” this year the jury has given the award to two apps (*Mazetools Soniface* by Jako Gruhl and Stephan Kloß, *Visual Beat* by Max Mörtl), which in different ways both demonstrate the topicality of the genre. Computer games are classic products of digital technologies, and computer game applications on mobile devices offer an inexhaustible source of artistic inspiration. *Glitchskier* by Shelly Robin Alon is the award-winning app in the category “Game Art” from a host of outstanding entries. To give an impression of the vivid variety of AppArt, in addition to this year’s award winners the five highlight apps of 2017 plus a best-of from the history of the AppArtAward are presented on the following pages.

In 2016, already there were more mobile communication connections than people on the globe. Since some years, thus, the smartphone has been far more than just an ordinary tool and artistic medium. It has become a symbol of all communication. Language is a symbolic code, just as music and images are symbolic codes. Mobile devices, especially the omnipresent smartphone, bring all these forms of symbolic codes together. They open access to a new horizon, the horizon of the open codes of media convergence. The ZKM | Karlsruhe will devote a major exhibition to the subject of *Open Codes. Living in Digital Worlds* as of October 20, 2017. Utilizing newest digital technologies the exhibition will be a mixture of laboratory and lounge, that tries a new exhibition format appropriate to the public of the rising sharing society, the knowledge society of the digital 21st century.

Peter Weibel

Chairman/CEO

ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe

Christiane Riedel

General Manager/COO



Standorte aller Künstler, die seit
2011 ihre Applikationen für den
AppArtAward eingereicht haben

Locations of all artists who
have submitted entries for the
AppArtAward since 2011





Preis für/Prize for

AppARTivism

Der Preis AppARTivism richtet sich an Personen, die die neuen Medien und Plattformen nutzen, um auf soziale Missstände aufmerksam zu machen. Konnten politische Proteste bislang nur durch Kollektive öffentlich wirksam werden, soll es nun über das Medium der App jedem Individuum möglich sein, am politischen Geschehen teilzunehmen, öffentlich zu agieren und demokratische Rechte einzufordern – sei es durch Protest oder kreative Kritik. Die in dieser Kategorie prämierte App soll den BürgerInnen den Zugang zu politisch inspirierter Handlungskunst erleichtern.

The AppARTivism award is aimed at people who use new media and platforms to generate awareness of social injustices and citizens' grievances. Up to now, political protests have only been effective in drawing the public's attention when instigated by collectives, but with an app as medium any individual is enabled to participate in political action, act in the public sphere, and demand democratic rights – whether through protest or creative criticism. The AppARTivism award is intended to recognize a new app that has been developed to facilitate citizens' access to politically inspired Action Art.

Polluted Selfie

Polluted Selfie ist eine mit einem Sensor verbundene Web-Anwendung, mit der man ungewöhnliche „verunreinigte“ Selfies aufnehmen kann. Bei einem gewöhnlichen Selfie zeigen wir uns stets von unserer besten Seite. Bei dem *Polluted Selfie* dagegen verändert ein Filter die aufgenommenen Fotos in Abhängigkeit zu den Werten der im unmittelbaren Umfeld gemessenen Luftverschmutzung. Die drei von dem Sensor in Echtzeit erhobenen Messwerte der häufigsten Schadstoffe – Feinstaub (PM), Kohlendioxid (CO₂) und Kohlenmonoxid (CO) – beeinflussen jeweils einen bestimmten Parameter des Bildes: Störimpulse sind an den Feinstaubwert gekoppelt, CO- und CO₂-Gehalt der Luft beeinflussen die Farbgebung. So gleicht kein „Schadstoff-Selfie“ dem anderen. Durch die App können NutzerInnen zu UmweltaktivistInnen werden, indem sie ihre Bilder (in den sozialen Netzwerken) teilen und damit auf die Luftverschmutzung hinweisen. Durch die von Netzkunst, Glitch und Computerviren inspirierte Ästhetik wirft *Polluted Selfie* aber auch die Frage auf, ob es nicht auch eine Art „digitaler Verschmutzung“ gibt.

/ Web-Application für Android

Polluted Selfie is a web application connected to a sculptural stand that holds your phone and contains a sensor that allows you to take a “polluted selfie.” A filter alters the appearance of the image depending on the surrounding level of pollution recorded in real time by the sensor. Instead of letting you show your best angle, the *Polluted Selfie* lets the levels of three main air pollutants (PM, CO₂, and CO) each affect a different parameter of the image. PM (Particulate Matter) determines the level of glitch in the image, while CO₂ and CO impact its color. As a result, no single “polluted selfie” looks the same. The app allows citizens to act as environmental activists by sharing their images, which indicate pollution levels, on social media.

Adopting an aesthetic inspired by Net Art, glitch, and computer viruses, *Polluted Selfie* also suggests that it is possible to be digitally polluted.

/ Web application for Android

David Colombini, geb. 1989 in der Schweiz. Der Designer und Künstler arbeitet in London. Nach seinem Abschluss an der École cantonale d'art de Lausanne, Schweiz, ist er im Moment dabei, sein Masterstudium in Information Experience Design am Royal College of Art in London abzuschließen. Der Kontrollverlust der Menschen im Digitalzeitalter ist ein zentrales Thema seines Schaffens.

David Colombini, born in 1989, is a Swiss designer and artist based in London. Having graduated from the École cantonale d'art de Lausanne, Switzerland, he is currently finishing the information experience design master's degree at the Royal College of Art in London. By playing with the poetics of the unexpected, he confronts humans with their loss of control in the digital era.

www.davidcolombini.com

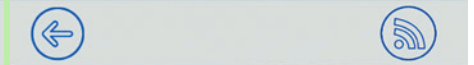
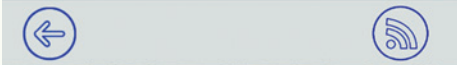


1:30 PM 24%

Enregistrement capture d'écran...

www.pollutedselfie.com/

www.pollutedselfie.com/



PM 360p/m³
CO 70p/m³
CO₂ 300p/m³

Share it Show Data

This screenshot shows the app's main interface. It features a background image of a person's back and shoulders, overlaid with large, semi-transparent text displaying air quality metrics: PM 360p/m³, CO 70p/m³, and CO₂ 300p/m³. At the bottom, there are two buttons: "Share it" and "Show Data". A circular camera icon is visible at the bottom center.

Alert: Londonair.org Pollution: Moderate

Alert: Londonair.org Pollution: Moderate

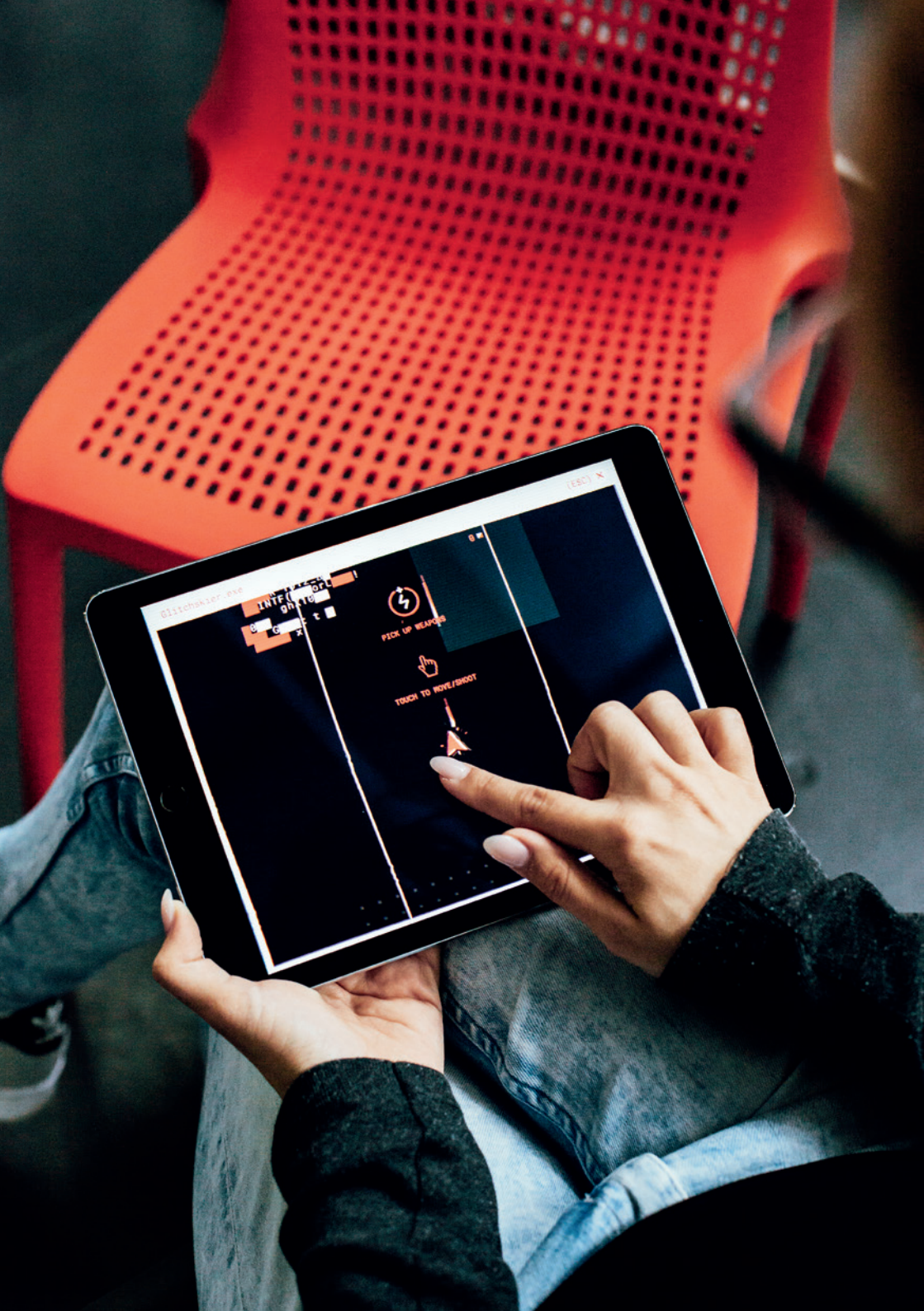
Alert: Londonair.org Pollution: Moderate

Alert: Londonair.org Pollution: Moderate

On Monday air flow arriving in the UK would have travelled over Paris, bringing an import of pollution. This, mixed with London's own emissions will likely to contribute to elevated PM10 & PM2.5.

Share it Show Data

This screenshot shows the app's interface with multiple overlapping alert notifications. The alerts are from "Londonair.org" and indicate "Moderate" pollution. One alert provides a forecast for Saturday, mentioning a sunny start and a chance of rain. Another alert provides a forecast for Monday, mentioning air flow from Paris and elevated PM10 & PM2.5. At the bottom, there are two buttons: "Share it" and "Show Data".



Preis für/Prize for Game Art

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

The 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.

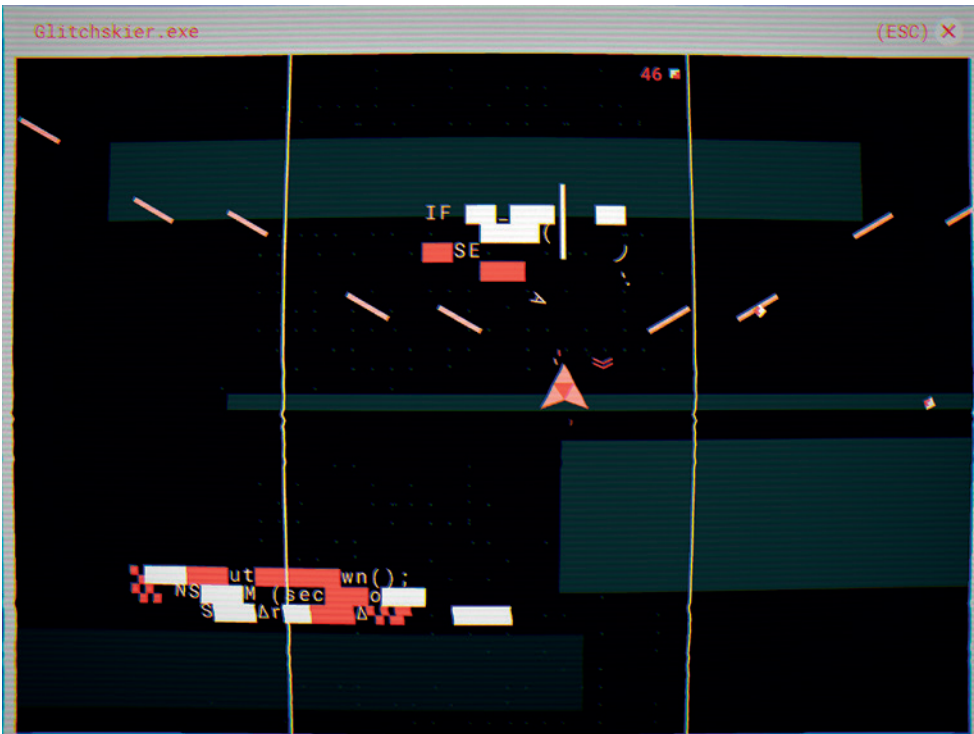
Glitchskier

Glitchskier ist ein klassisches und herausforderndes „Shoot-Em-Up“-Spiel, in einer ästhetisch überraschenden Form. Es vereint smarte Programmierung mit dem Erscheinungsbild illegal heruntergeladener Software im Stil der letzten Jahrtausendwende. Die Spieloberfläche erscheint als virtueller Retrodesktop, auf dem die SpielerInnen statt mit gebräuchlichen Buttons per Doppelklick „Dateien“ öffnen, um das Spiel zu starten oder auch, um das Erscheinungsbild zu ändern. Diese virtuelle Rückkehr zu alten Designs und Strukturen ermöglicht eine Reflexion der zeitgenössischen Interaktion mit dem Smartphone oder Tablet. / Applikation für iOS, Android und Windows

Glitchskier is a classic and challenging “shoot-em-up” game with a surprising aesthetic. It combines smart programming with the look of illegally downloaded software in last fin-de-siècle style. The user interface looks like a virtual retro-desktop, on which the players open “files” via the long-lost double click to start the game or change its visual appearance. This virtual return to old designs and structures allows users to reflect on our modern interactions with smartphones and tablets. / Application for iOS, Android, and Windows

Shelly Robin Alon, geb. 1991, lebt und arbeitet in Hamburg, Deutschland. Er studierte Kommunikationsdesign an der Hochschule für Angewandte Wissenschaft Hamburg, schloss 2016 mit dem Bachelor ab und begann im Anschluss sein Masterstudium in Illustration. Alon veröffentlichte bereits mehrere erfolgreiche und mit Preisen ausgezeichnete Spiele (*Partyr's*, *Sputnik Eyes*) und ist nebenbei als Grafiker tätig.

Shelly Robin Alon, born 1991, lives and works in Hamburg, Germany. He studied communication design at the Hamburg University of Applied Sciences, graduated in 2016 with a BA, and obtained his MA in illustration. Alon has published several successful and award-winning games (*Partyr's*, *Sputnik Eyes*), and also works as a graphic designer



SAMSUNG



Grids

Mazes

Sets

Setup

Sound

Shape

Physics

Radius

Magnifier

Color

Arpeggiator

Rhythm

Room

Preis für/Prize for Sound Art

Für den Sound-Art-Preis werden alle Anwendungen in Betracht gezogen, die Klänge auf künstlerische Weise verarbeiten. 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 Prize for Sound Art accounts for this development and the diverse possibilities emerging from the interplay of technology and sound.

Mazetools Soniface

Die App *Mazetools Soniface* verbindet einen visuellen Synthesizer mit einem Groovesequenzer. Diese Software bietet die Möglichkeit, verschiedene elektronische Musikstile auf mobilen Endgeräten zu entwickeln. Die Kombination der Wortbestandteile „maze“ [Labyrinth] und „tools“ [Werkzeuge] verweist auf den gleichzeitig erkundenden und bewusst schöpferischen Gebrauch der App. Das immersive musikalische Aktionsfeld basiert auf einfachen und bekannten Methoden der Notation und Musikproduktion: dem Quintenzirkel, dem Farbenklavier von Alexander Skrjabin, polyrhythmischer Perkussion sowie Standards der digitalen Musikproduktion und des Umgangs mit mobilen Apps. Den Aktionsrahmen bildet ein audiovisuell funktionierendes Gitter, in dem jede Linie einer bestimmten Note entspricht. Durch einfache Bewegungen auf der für mehrere Finger sensiblen Oberfläche kann das Gitter verändert werden, während der Synthesizer-Sound simultan moduliert wird. Ein rundes Interface bietet verschiedene Möglichkeiten zur Bearbeitung des Klangs und der visuellen Effekte. / Applikation für iOS, Android und Windows

Mazetools Soniface is a visual synthesizer and groove sequencer application – a software that allows you to create various styles of electronic music on mobile devices. Bringing together the words “maze” and “tools” represents the interaction between exploration and expression offered by the app. Its immersive music space is based on common aspects of notation and production, including the circle of fifths, Alexander Scriabin’s color-organ, and polyrhythmic percussion, as well as conventions from digital music production and mobile app usage. The framework of action is a grid that works audiovisually, with each line representing a single note. The grid can be morphed through multi-touch gestures, and the sound of the synthesizer modulates simultaneously. A circular editing interface provides several sound and visual effects. / Application for iOS, Android and Windows

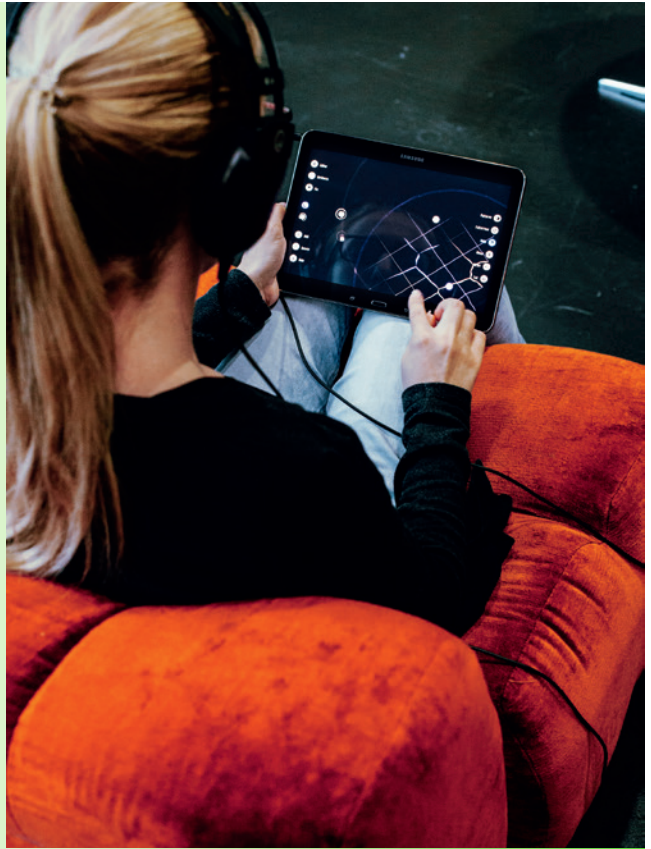
Jakob Gruhl, geb. 1986, Kulturwissenschaftler und Toningenieur, lebt und arbeitet in Halle (Saale). Nach seinem Abschluss in Museologie widmete er sich vor allem der elektronischen Musik und spielte mit verschiedenen Instrumentalisten. Bei kloss.media ist Jakob Gruhl für das operative Geschäft zuständig.

Stephan Kloß, geb. 1985, Multimedia Designer, Künstler und Programmierer aus Halle (Saale). Während seines Studiums des Multimedia und Virtual Reality Designs konzentrierte er sich auf die Prinzipien der generativen Produktion, vor allem auf die Zusammenhänge zwischen Musik und Geometrie. Er entwickelt und produziert Musikvideos, Visuals, Raumklanginstallationen und tracking-basierte audiovisuelle Performances.

Jakob Gruhl, born 1986, is a cultural scientist and audio engineer living and working in Halle (Saale), Germany. After earning a diploma in museology, he has worked on electronic music production with various instrumental musicians. Jakob Gruhl is responsible for the business operations of the kloss.media company.

Stephan Kloß, born 1985, is a multimedia designer, artist, and programmer in Halle (Saale), Germany. While studying multimedia and virtual reality design, he focused on principles of generative production and was fascinated by relations between music and geometry. He develops and produces music videos, visuals, spatial audio installations, and tracking-based audiovisual performances.

kloss.media



Visual Beat

In seinem interaktiven Musikvideo *Visual Beat* lässt der Regisseur und Trickfilmer Max Mörtl die Rollen und Grenzen zwischen einem vermeintlich passiven Publikum und den aktiv gestaltenden RegisseurInnen und MusikerInnen verschwimmen. Die NutzerInnen der App werden Teil des künstlerischen Prozesses und werden sowohl in das Arrangement eines Musikstückes als auch in die visuelle Gestaltung einer Art Musikvideo mit einbezogen. Aus dem vielseitigen Repertoire an Instrumenten und Gesängen können immer wieder neue Klang- und Filmkombinationen erschaffen werden. Der Musikvideo-Baukasten von *Visual Beat* wurde von den MusikerInnen Mohna, Nutia, Clara und Dobré, die jeweils verschiedene Genres vertreten, für dieses Projekt gemeinsam komponiert. Für die MusikerInnen wurden individuelle Stop-Motion-Animationen entwickelt und zum Leben erweckt. / Applikation für iOS

Interactive music video *Visual Beat* blurs the distinctions between the ostensibly passive audience and proactively creative directors and musicians. App users become a part of the artistic process, contributing to the musical arrangements and visual design of a variety of music videos. New combinations of sounds and films can be created from a versatile and multi-faceted repertoire of instruments and vocals. The music video construction kit provided by *Visual Beat* was composed collaboratively for the project by four very different musicians – Mohna, Nutia, Clara, and Dobré – and four specially developed stop-motion animations bring these musicians to life. / Application for iOS

Max Mörtl, geb. 1984, studierte zunächst Kommunikationsdesign an der Hochschule Augsburg, dann an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg mit dem Schwerpunkt Animation und Film. Seit 2010 ist Mörtl als freiberuflicher Regisseur und Trickfilmer tätig. Neben seinen handgefertigten Stop-Motion-Animationen ist die Visualisierung von Musik ein weiterer Schwerpunkt seiner Arbeit.

Max Mörtl, born 1984, studied communication design at Augsburg University of Applied Sciences and then at Hamburg University of Applied Sciences, both in Germany, with a focus on animation and film. Since 2010 Mörtl has worked as a freelance director and animation filmmaker. Besides his handcrafted stop-motion animations, a further focus of his work is the visualization of music

www.visual-beat.com





100

GAS

GAS

GAS

GAS

1000 /100000

GAS

10000
GAS

GAS

GAS

1000

+

+

+

+

+

+

||

00

Weitere Highlights aus dem Wettbewerb 2017/ More Highlights from the Competition 2017

Crazy Cow

Crazy Cow, die verrückte Kuh, fliegt mit Düsenantrieb durch ein Labyrinth aus Heu und frisst dabei Melonen und Erdbeeren. Die gleichnamige App ist ein scheinbar einfaches Jump'n'Run-Spiel. Die SpielerInnen können die Kuh durch vier verschiedene Levels navigieren und müssen dabei bestimmte Dinge einsammeln oder ganz klassisch Hindernisse überwinden. Allerdings ist der „Treibstoff“ limitiert, das Benzin auf den Feldern, das Kerosin in der Luft oder der Sauerstoff beim Tauchgang stehen nur begrenzt zur Verfügung und so gilt es, den effizientesten Weg durch das Level finden, um möglichst viele Punkte zu sammeln. / Applikation für Android

The *Crazy Cow* is jet-propelled and eats melons and strawberries while flying through a labyrinth of hay. The app appears to just be a simple jump'n'run game. The players can navigate the cow through four different levels in which they have to collect certain items, or take on the classic task of overcoming obstacles. The “fuel,” though, is limited – the petrol on the fields, the kerosene in the air, and the oxygen during a dive – so the player must find the most efficient path through each level to get a high score. / Application for Android

Jouni Häätinen, geb. 1985, lebt und arbeitet in Helsinki. Er absolvierte 2016 sein Studium in Software Engineering an der Helsinki Metropolia University of Applied Sciences. Seit 2009 ist er Teil des Teams, das hinter der populärsten Onlineplattform für den Vertrieb von Angelscheinen in Finnland steht: kalastusluvat.net.

Jouni Häätinen, born 1985, lives and works in Helsinki. Häätinen passed his degree in software engineering at the Helsinki Metropolia University of Applied Sciences in 2016. From 2009 he was part of the team that developed kalastusluvat.net, the most popular web service selling fishing licenses in Finland.



EXODUS

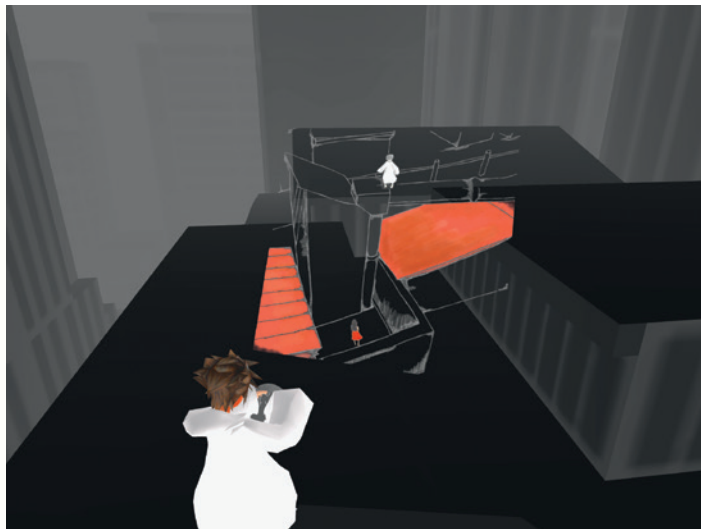
EXODUS ist ein entschleunigtes Spiel, das sich mit Gefühlen und Erinnerungen beschäftigt. Der Spieler oder die Spielerin nimmt die Rolle eines kleinen Jungen ein, der durch die unendlichen Schluchten einer farblosen und einsamen Großstadt schwebt. Eine gläserne Kugel, die dem Jungen anfangs in die Arme fällt, führt ihn zu verschiedenen bunten Luftballons, die zwischen den grauen Häusern verborgen sind. Jedes Mal, wenn der Junge einen Ballon aufnimmt, erscheint eine Szene, die den Jungen zusammen mit einem Mädchen zeigt. Die gläserne Kugel nimmt mit jeder dieser Erinnerungen etwas mehr Farbe an – doch niemand ahnt, welche überraschende Wendung die Geschichte nimmt, wenn alle Ballons eingesammelt wurden. Um das herauszufinden, muss man dem Jungen einmal ganz bis ans Ende seiner Erkundungen führen. / Applikation für iOS

In *EXODUS* you role play a little boy flying around a giant, quiet and lonely city. A mysterious glass ball drops into your hands and it seems to be guiding you to brightly colored balloons spread over the monochrome city. Every time the boy picks up a balloon, an image arises showing a scene of the boy together with a girl. As the balloons are collected the glass ball is gradually dyed with colors, but to find out what happens when they are all collected, you must follow the boy until the end of the game. / Application for iOS

Seph Li, geb. 1988, lebt und arbeitet in Amsterdam. Er absolvierte einen BA in Digital Design und einen BS in Computer Software an der Tsingua University, China. Anschließend machte er seinen Master in Design / Media Arts an der University of California, Los Angeles (UCLA), USA. Während er zunächst vor allem als Entwickler in China, Deutschland und den USA tätig war, unterrichtet er nun regelmäßig an der UCLA. Seph Li war seit 2009 an zahlreichen Ausstellungen beteiligt.

Seph Li, born in 1988, lives and works in Amsterdam. He holds a BA in digital design and a BS in computer software from Tsingua University, China. Next he completed his MA in design and media arts at the University of California, Los Angeles (UCLA), USA. Having worked as a developer in China, Germany, and the USA, he now also regularly teaches at UCLA. Since 2009, Seph Li has participated in numerous exhibitions.

<http://solid-jellyfish.com>



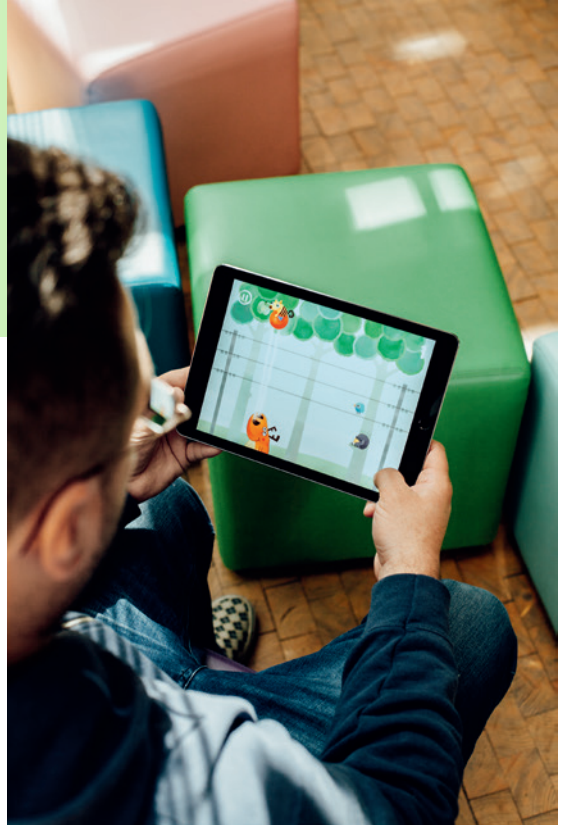
Schnaubi & Lisu – Early Bird

Der gutmütige Elch Schnaubi liebt frische Äpfel. Sein bester Freund, das gewitzte Eichhörnchen Lisu, fliegt auf einem Ballon und pflückt für ihn die schönsten Früchte. Doch neugierige Vögel drohen immer wieder, den Ballon zu zerstechen. Wer Schnaubi und Lisu auf dem Smartphone oder Tablet steuert, entwickelt durch Drehen und Berühren eine individuelle Navigationsstrategie. Mit einem Tipp auf den Bildschirm pustet Schnaubi das Eichhörnchen samt Ballon nach oben. Zum Steuern wird das Smartphone oder Tablet nach links oder rechts gekippt. Nimmt man die Finger vom Bildschirm, sinkt Lisu herunter und der Elch kann endlich in seinen herzhaften Apfel beißen. Die vom Jazz-Gitaristen Christian Nold eingespielte Musik und die fröhlichen Illustrationen der Szenerie schaffen gute Laune und sorgen für ein ansprechendes Spielerlebnis. / Applikation für iOS

The good-natured elk Schnaubi loves fresh apples and his best friend, the smart squirrel Lisu, flies around in a balloon to pick the best fruit for him. But inquisitive birds repeatedly threaten to puncture Lisu's balloon. The player who controls Schnaubi and Lisu on a smartphone or tablet develops an individual strategy of navigation through turning and touching. By tapping the screen, Schnaubi blows Lisu and the balloon up into the air. To navigate, the smartphone or tablet is tilted to the left or right. When the player takes his or her finger off the screen, Lisu sinks downwards and the elk can finally tuck into his tasty apple. Jazz guitarist Christian Nold's music and the cheerfully illustrated scenery create a happy mood and an engaging gaming experience. / Application for iOS

Studio Fluffy, wurde 2017 in Karlsruhe von **Johannes Riesterer**, **Chiharu Schmalzriedt** und **Sierk Schmalzriedt** gegründet. Riesterer, der Mathematiker und Entwickler, bat die Künstlerin Chiharu Schmalzriedt, ihm ein Tier für ein Videospiel zu zeichnen. Bald mischte Grafikdesigner Sierk Schmalzriedt als Produzent mit und vermittelte zwischen der Kunst und den Zahlen, denn es wurde schnell deutlich: Figuren und Code ergibt nicht automatisch ein Game.

Studio Fluffy was founded in 2017 in Karlsruhe by **Johannes Riesterer**, **Chiharu Schmalzriedt**, and **Sierk Schmalzriedt**. Riesterer, the mathematician and developer, asked artist Chiharu Schmalzriedt to draw him an animal for a video game. Because it quickly became clear that characters and code do not automatically result in a game, graphic designer Sierk Schmalzriedt got involved as producer, and mediated between the art and the numbers.



Seaquence

Seaquence ist eine App, die es den NutzerInnen ermöglicht, mithilfe bunter organischer Wesen Sounds zu komponieren. Jede dieser scheinbar auf der Oberfläche schwimmenden Figuren verfügt über eine eigene „Stimme“, einen eigenen Sound. Es sind immer nur die Sounds derjenigen Figuren zu hören, die gerade zu sehen sind. Sie entwickeln eine eigene Form organischer und dynamischer Soundscapes, die die NutzerInnen erforschen und weiterentwickeln können: Der Körper der Figuren und ihre Extremitäten werden durch die Parameter von Synthesizer und Sequenzer geformt. Werden diese Parameter verändert, verändern sich auch die schwimmenden Gestalten. Die entstandenen Kompositionen können aus der App heraus mit anderen UserInnen geteilt werden, dadurch besteht die Möglichkeit, auch auf andere Kompositionen zuzugreifen und sich inspirieren zu lassen. Die intuitive Organisation der Soundentwicklung ermöglicht es auch Einsteigern, ihre synästhetische Kreativität freizusetzen. / Applikation für iOS

Seaquence is a music app that enables you to compose sounds with collections of marine creatures, each with its own synth voice. Only the voices of the creatures in view can be heard, resulting in organic and dynamic soundscapes as you explore and create your mix. Each creature's body and tail are generated from the parameters of its synth and sequencer, which in turn modify its swimming patterns. You can share your sessions with friends or discover what other people are developing to get inspired. Even composers who are brand new to music and synthesis will be able to unlock their synesthetic creativity. / Application for iOS

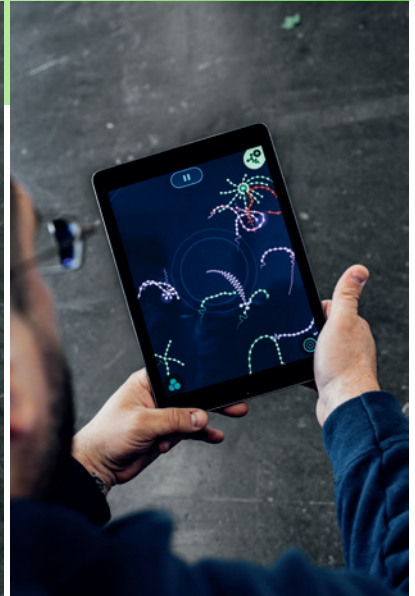
Ryan Alexander, geb. 1981, lebt und arbeitet in San Francisco, USA. Der Künstler und Entwickler war dort 2009 Stipendiat der Gray Area Foundation for the Arts, wo er mit der Entwicklung des ursprünglichen Projektes *Seaquence* begann. Zudem beschäftigte er sich mit Mapping-Projekten und war an der generativen Publikation *Written Images* beteiligt. 2016 gründete er mit Gabriel Labov Dunne Okaynokay.

Gabriel Labov Dunne, geb. 1981, lebt und arbeitet in Emeryville, USA. Er studierte ab 1999 Kunst und Architektur am College of Marin, absolvierte von 2002 bis 2003 eine Ausbildung an der Pont Aven School of Contemporary Art in Frankreich und schloss 2003 mit einem Bachelor in Design und Media Arts an der University of California, Los Angeles ab. 2007 begann er im selben Studiengang ein Masterstudium. Seit 2002 ist er mit seinen Arbeiten regelmäßig in Ausstellungen vertreten und gewann bereits verschiedene Preise.

Ryan Alexander, born 1981, is an artist and researcher based in San Francisco, USA. From 2009 to 2010, Ryan was a resident at Gray Area Foundation for the Arts, where he worked on the original *Seaquence*. He has been featured in a generative book *Written Images* and worked on mapping projects. In 2016 he founded Okaynokay together with Gabriel Labov Dunne.

Gabriel Labov Dunne, born in 1981, lives and works in Emeryville, USA. He studied arts and architecture at the College of Marin, California, did an apprenticeship from 2002 to 2003 at the Pont-Aven School of Contemporary Art in France, and graduated in 2003 with a BA in design and media arts at the University of California, Los Angeles. In 2007 he began his MA in the same subjects. He has regularly exhibited his work since 2002 and received various awards.

<http://okaynokay.xyz/seaquence>



Zip Zap

Zip Zap ist ein physikalisches Geschicklichkeitsspiel, in dem ein virtuelles mechanisches Bauelement so bewegt werden muss, dass entweder direkt oder mithilfe weiterer Elemente ein weißer Punkt erreicht wird. Dabei kommen den SpielerInnen die Tücken der Physik – Reibung, Trägheit und Schwung – in die Quere oder auch zu Hilfe. Das Ausgangselement lässt sich zudem nur sehr eingeschränkt bewegen, nämlich nur knicken und wieder öffnen, ähnlich einem einfach konstruierten Muskel. Da es allein über Berührung und Loslassen gesteuert wird, ist die Interaktion mit der Oberfläche auf ein Minimum reduziert. Obwohl die SpielerInnen nur minimale Kontrolle über das Geschehen auf dem Bildschirm haben, entsteht doch der Eindruck, als würden sich die wenigen Elemente zu einem einfachen beseelten Wesen zusammenfügen. Somit zeigt das Spiel schließlich auch, wie einfach Empathie erzeugt werden kann.

/ Applikation für iOS

Zip Zap is a game of physical skill in which a virtual mechanical building element has to be moved so that a white dot is reached, either directly or with the help of other elements. The obstacles are the laws of physics – friction, inertia, and momentum – but these hindrances can also be of help. The initial element can be moved in a very restricted way: it can only be bent and reopened, rather like a simple muscle. As the player controls it only by touching and letting go, interaction with the interface is reduced to a minimum. And although the player has minimal control over the action on the screen, the impression arises that the few elements assemble themselves into a simple, living creature. In this way the game shows how easily empathy can be generated.

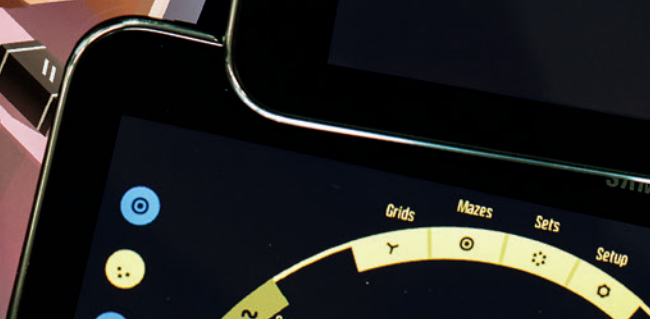
/ Application for iOS

Philipp Stollenmayer, geb. 1991, lebt und arbeitet in Riedstadt, Deutschland. Nach einem Bachelor in Kommunikationsdesign an der Hochschule Mannheim studierte er im Masterstudiengang Informationsdesign an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt. Unter dem Label kamibox entwickelt, gestaltet und vertreibt Stollenmayer Apps.

Philipp Stollenmayer, born in 1991, lives and works in Riedstadt, Germany. After completing his BA in communication design at the Mannheim University of Applied Science, he studied information design in the MA program at the University of Applied Sciences Würzburg-Schweinfurt, both in Germany. Under the label kamibox, Stollenmayer develops, designs, and distributes apps.

<http://www.kamibox.de>





Ausstellung/Exhibition

Best-of 2011–2017

Seit 2011 lobt das ZKM | Karlsruhe alljährlich den AppArtAward aus, um den künstlerischen Entwicklungen in diesem Medium eine Plattform zu bieten und junge innovative KünstlerInnen zu unterstützen. Dem regen Interesse an den vielseitigen Weiterentwicklungen des Mediums, das sich in den zahlreichen Einreichungen widerspiegelt, möchte das ZKM | Karlsruhe nun auch mit einer Best-of-Ausstellung zum AppArtAward Rechnung tragen. Hier werden neben den PreisträgerInnen des AppArtAward2017 und ausgesuchten Highlights des diesjährigen Wettbewerbs, auch eine Auswahl interessanter Apps der letzten Jahre präsentiert. Zusätzlich werden im ZKM_Foyer frei zugänglich für „Groß und Klein“ einige Applikationen gezeigt, die vor allem die spielerischen Aspekte der Kunst im App-Format hervorheben.

Since 2011 the ZKM | Karlsruhe has staged the annual AppArtAward to provide a platform for artistic developments in the medium and support young, innovative artists. This year, to display the keen interest in developing the app format in wide-ranging ways, as evidenced by the number of entries submitted for the award, the ZKM is mounting a best-of exhibition. In addition to the 2017 AppArtAward winners and highlights from this year's competition, some of the most interesting apps submitted in past years are presented here. Furthermore, in the foyer area where entrance is free of charge, a selection of apps for all age groups is on show, with a specific focus on the fun and playful aspects of art in app form.

Dreii

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

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



Applikation für iOS/Application for iOS
Christian Etter
<http://etterstudio.com>

Finger Battle

Finger Battle, laut seinem Erfinder „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 versucht jeder Spieler, den Gegner zurückzudrängen, indem er möglichst schnell hintereinander auf seine Seite des Bildschirms tippt. Sobald eine Farbe den ganzen Bildschirm erobert hat, wird der Sieger verkündet.

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 finger 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.

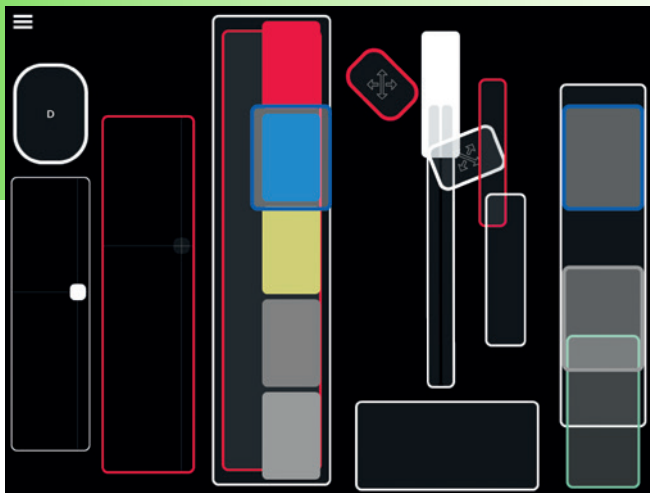


Applikation für iOS/Application for iOS
Rafaël Rozendaal, Dirk van Oosterbosch
www.newrafael.com

Playground.Music At Your Fingertips

Playground.Music At Your Fingertips bietet Musikliebhabern neue Eindrücke: Die App ermöglicht auf simple Weise, eigene Erfahrungen als PerformerIn elektronischer Musik zu machen. Durch diese App lässt sich elektronische Musik eigenständig interpretieren, ohne ein Vermögen in Steuergeräte oder anderes technisches Equipment investieren zu müssen. Es stehen verschiedene Szenen, Soundsets und Regeln zur Verfügung, die eine unendliche Anzahl an Neuinterpretationen eines Stücks zulassen. Die Einzigartigkeit dieser Entwicklung liegt in der intelligenten Konstruktion 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.

Playground.Music At Your Fingertips is a new experience for music lovers. It allows people to have a first experience of electronic music performance in a simpler way. By using this app, they are able to discover electronic music interpretations without spending a fortune on controllers or other equipment. The application has different scenes, 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.



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

Spirits

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

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



Applikation für iOS/Application for iOS
Spaces of Play
(Mattias Ljungström, Marek Plichta,
Andreas Zecher, Martin Straka)
<http://spacesofplay.com>

Widosill

Widosill ist ein Knobelspiel, ein Physikspielzeug und eine Art lebendes Bilderbuch. Jedes Level besteht aus einer traumartigen Welt, in welcher ein Rätsel gelöst werden muss, um einen fehlenden Baustein zu finden. Nur wenn dies gelingt, kann das nächste Level erreicht werden.

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



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

Fiete Hide and Seek

Jedes Kind spielt gerne Verstecken. Bei *Fiete Hide and Seek* gilt es, den weltweit bekannten Seemann Fiete in verwunschenen Wäldern, farbenprächtigem Dschungel und felsigen Steinwüsten zu suchen. Dabei begegnen die Kids aber auch vierzig lustigen Tieren. Sie können den Baby-Fuchs kitzeln, den kleinen Waschbär aufschrecken oder das Kätzchen streicheln. Wurde Fiete dann aus seinem Versteck gelockt, kommt man ins nächste Level. Die Landschaften, deren Erscheinungsbild an große Künstler wie Henri Matisse, David Hockney oder Vincent van Gogh erinnert, werden bei jedem Spiel neu generiert. So gibt es ständig traumhafte Orte zu entdecken.

All kids love to play hide-and-seek. The goal in *Fiete Hide and Seek* is to search enchanted forests, colorful jungles, and rocky deserts for the world-famous sailor Fiete. But there are also forty funny animals to encounter: kids can tickle a baby fox, scare a small racoon, or stroke a little kitten. When Fiete has been lured out of his hiding place, they can move on to the next level. The landscapes, which are reminiscent of works of great artists such as Henri Matisse, David Hockney, and Vincent van Gogh, are generated anew with every new game. There are many different beautiful places to be explored.



Applikation für iOS/Application for iOS
Ahoiii Entertainment
<http://www.ahoiiii.com>

Metamorphabet

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.

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.

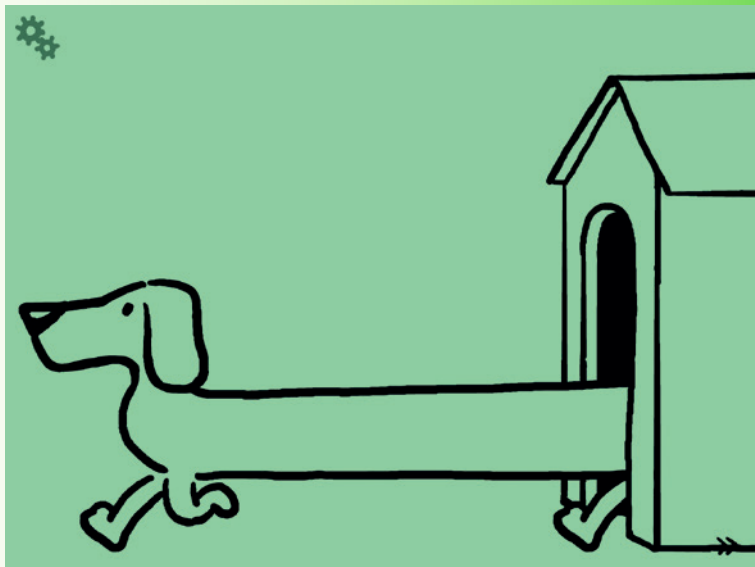


Applikation für iOS/Application for iOS
Patrick Smith
<http://vectorpark.com>

Streichelzoo

Streichelzoo ist ein interaktives Bilderbuch, in dem 21 animierte Tiere auf verschiedene Berührungen des Users reagieren. Die App verbindet den Charme handgefertigter Zeichnungen mit modernster Technik und dem besonderen Humor des international bekannten Autors Christoph Niemann.

Streichelzoo [Petting Zoo] is an interactive picture book in which 21 animated animals react to different touches by the user. The app combines the charm of hand-drawn pictures with the latest technology and the special humor of the internationally renowned author Christoph Niemann.



Applikation für iOS und Android/Application for iOS and Android
Christoph Niemann
www.christophniemann.com



AppArtAward auf Reisen/on Tour

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

AppArtAward auf Reisen /on Tour



Montreal



San Luis Potosi





Peking/Beijing



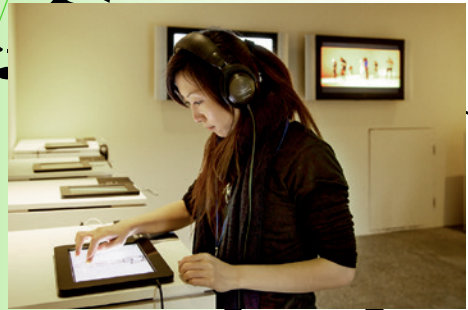
Beiji

Chengdu
Chongqing

Shanghai
Suzhou

Guangzhou

Taipeh/Taipei



Nanjing





Liste der 2017 eingereichten Apps/ List of Submitted Apps 2017

Liste der eingereichten Apps/ List of Submitted Apps

A Galaxy of Suns, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Michaela Gleave, Amanda Cole, Warren Armstrong,
Michael Fitzgerald, Elise Routledge
<http://www.michaelagleave.com>

A Normal Lost Phone, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Elizabeth Maler, Rafael Martínez Jausoro, Estelle
Charrié, Diane Landais, Victoria Guillon, Miryam
Houali, Simon Bachelier
<http://accidentalqueens.com>

Auraakkumulator, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Michael Dietlinger, Simon Meyer
<http://auraakkumulator.de>

Chess Border, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Franck Ancel, Studio Bruyant, Cinémaginaire
<http://www.studiobruyant.com/en/portfolio/chess-border>

Coin, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Taiki Yuzawa
<http://taikiyuzawa.com>

Crazy Cow, 2017

Applikation für Android / Application for Android
Jouni Hättinen
<http://www.reilu.org>

Customary, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Muneeb Bokhari, Digiplastic Industries, LLC
<http://www.digiplastic.com>

Delta, 2017

Applikation für Android / Application for Android
Luca Ucciero

Die with Me, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Dries Depoorter, David Surprenant
<http://www.driesdepoorter.be>

Disobedience, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Jean-Michel Rolland
http://franetjim.free.fr/jim_eng.html

Dró - Bring drawings to life, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Luís Fraga

ECHOlizer, 2017

Web-Applikation / Web application
Tim Otto Roth
<http://www.imachination.net>

Elba, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
 Sebastian Schellenberge, Steffen Reichelt, David Lörch, Yannick Dupps
<http://northofhouse.com>

EXODUS, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
 Seph Li
<http://solid-jellyfish.com>

Fiete Hide and Seek, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
 Wolfgang Schmitz, Karz von Bonin, Jan Kloeevorn, Sarah Walitzek, Mustafa Özdoğan
<http://www.ahoiiii.com>

Fightlings, 2017

Applikation für Android / Application for Android
 Christina Barleben, Viktor Hirsch, Floris Pfeifer, Christopher Jann, Burak Eberhardt, Christian Krebs
<http://www.fightlings.com>

Flux, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
 Seph Li
<http://solid-jellyfish.com>

fluXpad, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
 Andi Toma, Jan St Werner (Mouse On Mars), Jan T.v. Falkenstein, Florian Grote
<http://momstruments.com>

Freggers Play, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
 Fabian Rott, Monika Janzen, Lydia Löhr, Benjamin Pflugmann, Nadine Trautzsch, Mathias Wittek
<https://www.freggersplay.de>

Glitchskier, 2017

Applikation für iOS, Android und Windows / Application for iOS, Android and Windows
 Shelly Alon, Tom Schley
<http://www.shellyalon.net>

iCoda Creator, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
 Peter McAdam, James Mintram (Lemon Moose Games)
<http://www.icoda.co.uk>

Idle Miner Tycoon – A Clicker Adventure, 2016

Applikation für Android / Application for Android
 Janosch Sadowski, Daniel Stammer, Oliver Löffler, Sebastian Karasek, Tim Reiter
<https://www.fluffyfairygames.com>

Interacct, 2016

Applikation für Android / Application for Android
 Ruth Mateus-Berr, Helmut Hlavacs, Jens Kuczwar, Rebecca Wölffe, Daniel Martinek, Anita Lawitschka, Michael Nebel
<http://entertain.univie.ac.at/~hstavacs>

interfriends, 2017

Applikation für Android / Application for Android
 Philipp Heinicke, Sebastian Küsters, Tobias Petric, Oleg Kersken
<http://www.interfriends.eu>

iPod Jockey, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
 Takemi Watanuki
<https://watakemi725.github.io/index>

Koan, 2017

Applikation für Android / Application for Android
 Richard Porcher
<http://rich.gg>

La Petite Mort, 2016

Applikation für Android / Application for Android
 Patrick Jarnfelt, Andrea Brasch, Nevin Eronde, Morten Mygind, Anders Børup mit/with Luna, Sidsel Hermansen
<http://lovablehatcult.dk>

Look Up, 2016

Applikation für Android / Application for Android
 Ekene Ijeoma
<http://ekeneijeoma.com>

Manege, 2016

Applikation für iOS, Android und Windows / Application for Android
 Dominik Krebs
<http://www.manege.io>

Mazetools Soniface, 2017

Applikation für iOS, Android und Windows / Application for iOS, Android and Windows
 Stephan Kloß, Jakob Gruhl
<https://maze.tools>

mobMess, 2017

Applikation für Android / Application for Android
 Mario Romera Gómez, Martin Nadal
<http://cargocollective.com/tocharomera>

News Wheel, 2015

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

Ninja Jamm

Applikation für iOS / Application for iOS
 Matt Black, Christopher Rice, Ed Kelly, Antoine Rousseau
<https://ninjatune.net/home>

Oniri Island, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
 Camille Attard, Marion Bareil, Mathieu Chesnais, Delphine Fourneau, David Calvo, Baptiste Portefaix, Léa Bareil
<http://tourmaline-studio.com/en>

Piu Cam app, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
 Alena Trubaeva, Ilya Pimenov

Pixi, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Coldcut, Paul Miller, Amaury Hazan, Christopher Rice

Polluted Selfie, 2017

Web-Applikation für Android / Web application for Android
David Colombini, Alex Fergusson
<http://www.davidcolombini.com>

PRY, 2016

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

Relignum, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Nicolai Schnepf
<http://www.relignum.com>

Robbery, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Mox, Coding, Alex May, Ollie Konstam
<http://ninjatune.net/home>

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

Applikation für Android / Application for Android
Petr Svarovsky, Carrot Pop, Game Developer
<http://carrotpop.com>

Sanctum, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Felix Faire
<http://felixfaire.com>

Schnaubi & Lisu - Early Bird, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Johannes Riesterer, Chiharu Schmalzriedt, Christian Nold

Seaquence, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Gabriel Dunne, Ryan Alexander, Daniel Massey, Gray Area ORG
<http://okaynokay.xyz/seaquence>

SendProtest, 2016

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

SENS VR, 2016

Applikation für Android / Application for Android
Charles Ayats, Armand Lemarchand, Simon Albou, Franck Weber, Marie Blondiaux
<http://www.charlesayats.fr>

sfPivoine, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Weng Ruolun
<https://ruolunweng.github.io/CV>

SLOOM Sound Art Projekt, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Maria Taebling, Jan Blüher
<http://www.playsloom.com>
Strange Attractors AR Textile, 2017
Applikation für iOS / Application for iOS
Moookyung Sohn
<http://www.strangeattractors.us>

Swim Out, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Ava Loz (Augusta Lozinguez), Mat Loz (Mathieu Lozinguez)
<http://www.swim-out.com>

the cybertwee HQ *~, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Violeta Forest, Gabriella Hileman, May Waver
<http://cybertwee.net>

The Meeting, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Matt Bethancourt, Lisa Bethancourt
<http://mouseandthebillionaire.com>

The Women of El Toro, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Xtine Burrough, Dan Sutko James Burka, Brianna Shepherd
<http://www.missconceptions.net>

transient, 2017

Applikation für Android / Application for Android
Niklas Ibelburg, Jakob Kilian, Onat Hekimoglu, Sascha Haus
<http://www.niklas-isselburg.com>

Triennale Game Collection, 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Pietro Righi Riva, Mario von Rickenbach, Christian Etter, Pol Clarissou, Katie Rose Pipkin
<http://www.santaragione.com>

TRNGL game, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Ilya Pimenov, Alena Trubaeva

turn [turn accident prevention system], 2016

Applikation für iOS / Application for iOS
Dennis Siegel, Thomas Hoheisel
<http://dennissiegel.de>

Two Lines, 2015

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

Type Unite, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Tim Kretz, Serenay Cucci, Leon Milo
<http://timkretz.de>

VIRAL_C, 2017

Applikation für Android / Application for Android
Robert B. Lisek
<http://fundamental.art.pl>

Visual Beat, 2015

Applikation für iOS / Application for iOS
Max Mörtl, Bastian Clausdorff, Julian Terbuyken, Clara
Dittmer, Mona Steinwider, Johannes Dobroschke
<http://www.visual-beat.com>

Wade in the Water, 2017

Applikation für Android / Application for Android
John Duckworth, Josh Kopeček
<http://wadeinthewater.org>

WATCH, 2017

Applikation für iOS / Application for iOS
Taiki Yuzawa
<http://taikiyuzawa.com>

Wifinaut, 2017

Applikation für Android / Application for Android
Dirk Bögelspacher, Phillipp Stengel

Zip Zap, 2016

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

Diese Broschüre erscheint anlässlich der Verleihung des ZKM AppArtAward 2017. /
This booklet is published on the occasion of the ZKM AppArtAward 2017.

ZKM AppArtAward 2017**Konzept/Concept**

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

Ausstellung/Exhibition ZKM**Kuratoren/Curators**

Volker Sommerfeld Matthias Gommel
Stefanie Fritz Sabiha Keyif

Projektleitung/Project management

Stefanie Fritz, Sung IT Services

Technische Projektleitung/**Technical project management**

Volker Sommerfeld

Projektassistenz/Project assistance

Silke Sutter
Volker Nowicki

Aufbauleitung/Technical management

Martin Mangold
Thomas Schwab

Koordination/Coordination

Volker Sommerfeld
Stefanie Fritz

Aufbauteam/Technical Staff

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

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

Dominika Szope
Sophia Wulle
Regina Hock
Stefanie Strigl
Alexa Knapp

Broschüre/Booklet**Redaktion/Editorial staff**

Greta Garle
Ulrike Havemann
Stefanie Fritz
Volker Nowicki

IT-Support/IT support

Volker Sommerfeld
Joachim Schütze

Übersetzungen/Translations

Isaac Custance

Event

Viola Gaiser
Johannes Sturm
Wolfgang Knapp
Manuel Weber
Hartmut Bruckner

Lektorat/Copyediting

ZKM | Publikationen (Deutsch)
Gloria Custance, Jenifer Evans (Englisch)

Video

Christina Zartmann
Moritz Büchner
Martina Rotzal
Frenz Jordt

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

2xGoldstein+Fronczek

**Grafisches Konzept/
Corporate design AppArtAward**

2xGoldstein+Fronczek

Reproduktionen/Lithography

COMYK, Roland Merz, Karlsruhe,
Deutschland / Germany

Druck und Bindung/Printed and bound

Stober GmbH, Eggenstein, Deutschland / Germany

Dank an/Acknowledgements

David Hermanns
Sina Knolle
(Cyberforum e.V.)
Martin Hubschneider
Jutta Kempf
(CAS Software AG)
Anett Holzheid

©2017 ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe /
ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe

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

Jury des AppArtAward 2017

Carl Bergengruen
David Hermanns
Martin Hubschneider
Marcus Kollros
Elizabeth Pich
Fabian Schaub
Marcus Sung
Dominika Szope
Peter Weibel

© für die Fotos Anne-Sophie Stolz, außer Seite 006
bei David Colombini, Seiten 020 und 046 bei Fidelis
Fuchs und auf den Seiten 042, 044 und 045 beim
Goethe-Institut
/ for the photographs Anne-Sophie Stolz, except on
page 006 by David Colombini, pages 020 and 046 by
Fidelis Fuchs, and on pages 042, 044 and 045 by the
Goethe-Institut

Initiatoren / Initiators



Preissponsoren / Sponsors of the awards



Medienpartner / Media partner



Ein Projekt im / A project within the



Int. Partner / Intl partner



Förderer / Sponsored by



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

Stifter des ZKM / Founders of ZKM

 zkm karlsruhe



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

