



- LUGAR:** Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
(Sala A1, Ampliación 1 y patio Ampliación)
- FECHAS:** Sala A1: 26 de junio - 15 de septiembre
Ampliación 1: 26 de junio - 13 de octubre 2008
- ORGANIZACIÓN:** Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
- COMISARIOS:** Montxo Algora y José Luis de Vicente.
- COORDINACIÓN:** Soledad Liaño
- DISEÑO DE MONTAJE:** Poca Arquitectura.
- PRODUCCIÓN EJECUTIVA:** La Agencia
- PATROCINIO:** Bancaja
- SOCIO TECNOLÓGICO:** Beep
- ACTIVIDADES EDUCATIVAS:** Encuentros con artistas
Taller con Evru

La exposición **Máquinas & Almas. Arte digital y nuevos medios** explora la convergencia entre arte, ciencia y tecnología, profundizando en el hecho de que, a comienzos del siglo XXI, arte y ciencia discurren por caminos paralelos. Y lo hace a través del trabajo de un grupo de artistas escogidos por su capacidad de aunar *arte, tecnología, misterio, emoción y belleza*.

Aunque la exposición que acoge el Museo Reina Sofía no es histórica, lineal y totalizadora, sí refleja la historia de las transformaciones que subyacen bajo las prácticas de los artistas representados.

Los nombres presentes en la muestra se sitúan en una encrucijada muy determinada. *“De alguna manera, explica José Luis de Vicente –uno de los comisarios de la exposición- representan a la segunda generación que ha definido los límites del discurso del medio, los que lo han situado más allá de sus comienzos especulativos y han afianzado las bases de sus estrategias y lenguajes”*.

Se incluye el trabajo de 20 artistas escogidos por su capacidad de aunar arte y ciencia, creatividad, sentimiento y misterio. Tienen múltiples características comunes y trayectorias muy distintas. En común, una larga carrera, el hecho de ser tremendamente respetados en sus campos y una madurez creativa propia de quien ha desarrollado su obra a lo largo del tiempo. Les distingue la edad, su formación, los materiales que utilizan y los métodos de trabajo que emplea cada uno; pero todos utilizan la tecnología digital como herramienta. La utilizan de forma diversa, como soporte, como elemento desarrollador, como medio de investigación, como trampolín a sensibilidades nuevas. Aunque –como reflexiona Montxo Algora, el otro comisario de la muestra- “sus ordenadores por sí mismos no crean. Y sin el sentimiento y la creatividad de sus autores, el arte digital no es nada”.

El visitante podrá contemplar, desde los retratos interactivos de **Rozin** al robot antropomórfico de **David Byrne**, la video-instalación de **Farocki**, las esculturas de luz de **Friedlander**, la instalación/denuncia de **Muntadas**, los ferrofluidos de **Sachiko Kodama**, el proyecto de **Abad** que da presencia en Internet a colectivos marginados, el “software art” de **John Maeda**, las instalaciones interactivas de **Rafael Lozano-Hemmer** y la de **Daniel Canogar**, las pinturas digitales de **Evru**, las “bestias de la playa” de **Theo Jansen** o el arte inclasificable de **McMurtrie**, **Ben Rubin** y **Mark Hansen**, **Vuk Ćosić**, **Pierre Huyghe** y **Natalie Jeremijenko** y **Ángel Borrego**.

La tremenda diversidad de sus obras es bien representativa del arte digital. Un arte aún en sus inicios y con todas las características de un recién nacido: dubitativo, expectante, compulsivo y con un enorme potencial.

ARTISTAS PARTICIPANTES

Antoni Abad (España, 1956)
David Byrne (EEUU, 1952) y David Hanson (EEUU, 1969)
Daniel Canogar (España, 1964)
Vuk Ćosić (Serbia, 1966)
Evru (Zush) (Barcelona, 1946)
Harun Farocki (República Checa, 1944)
Paul Friedlander (Reino Unido, 1951)
Pierre Huyghe (Francia, 1962)
Theo Jansen (Holanda, 1948)
Natalie Jeremijenko/Ángel Borrego
Sachiko Kodama (Japón, 1969)
Rafael Lozano-Hemmer (México, 1967)
John Maeda (EEUU, 1966)
Chico McMurtree / Amorphous Robot Works (EEUU, 1961)
Antoni Muntadas (España, 1942)
Daniel Rozin (Israel, 1961)
Ben Rubin (EEUU, 1964) y Mark Hansen (EEUU, 1964)

ANTONI ABAD

Zexe.net

El artista leridano Antoni Abad (1956) cuenta con una amplia trayectoria en la que ha explorado las posibilidades artísticas de las redes de comunicación móviles e internet. www.zexe.net es un proyecto que desde 2003 se centra en la creación de comunidades digitales a través del uso de teléfonos móviles con cámara integrada. La capacidad de publicación inmediata en Internet, convierte a los teléfonos en megáfonos que amplifican la voz de colectivos que carecen de presencia activa en los medios de comunicación preponderantes.

En estos últimos cinco años, ha realizado proyectos específicos con comunidades como los taxistas de México DF o las prostitutas de Madrid. En la exposición *Máquinas & Almas* se incluye su proyecto realizado con *motoboys* de São Paulo, un grupo de doce mensajeros que, desde marzo de 2007, documenta sus experiencias cotidianas en www.zexe.net.

DAVID BYRNE y DAVID HANSON

Song for Julio

Más conocido por su faceta de músico al frente de la mítica banda «new wave» Talking Heads, David Byrne (Escocia, 1952) ha desarrollado una prolífica carrera como fotógrafo, director de cine y artista visual y sonoro en las últimas dos décadas. Desde esta posición multidisciplinar, Byrne ha explorado las tecnologías de los media que utiliza para construir las estéticas que identifican al poder político y económico. Por su parte, David Hanson (Estados Unidos, 1969) es el fundador de Hanson Robotics, compañía dedicada a la creación de robots antropomórficos que son capaces de reproducir la expresividad facial humana y comprender el lenguaje oral.

La unión artística de David Byrne y David Hanson surge de forma expresa para la exposición *Máquinas & almas*, según relata Byrne: “Había oído hablar de David Hanson y sus robots. En un evento llamado Nextfest celebrado en Nueva York, vi un prototipo de Jules, una cabeza bastante verosímil de un humano varón joven, cuyas expresiones faciales cambian y simulan emociones. Cuando los organizadores de *Máquinas & Almas* me preguntaron si tenía algo que pudiese encajar en la exposición, me acordé inmediatamente de Hanson”. En la exposición, el robot Julio canta una composición con la voz de David Byrne.

DANIEL CANOGAR

Palimpsesto

Daniel Canogar (Madrid, 1964) explora la forma en que nuestros sentidos se adaptan a las nuevas coordenadas espacio-temporales de la revolución electrónica. Su trabajo va más allá de la fotografía, siendo la luz una parte fundamental, como lo es también la representación figurativa del cuerpo, elementos que le sitúan entre la fotografía y la pintura. Desde finales de los años noventa, es conocido por sus sistemas de multiproyección en los que utiliza cables de fibra óptica.

Sus obras más recientes, como *Palimpsesto*, introducen elementos nuevos, como son la arquitectura y el sentido de espectáculo. Recuerdan a los inicios del cinematógrafo y de las cámaras en las que se proyectaban las primeras fotografías. “En mi caso, sustituyo las linternas mágicas por cables de fibra óptica, actualizando la noción del fantasma tecnológico”, explica el artista.

VUK ĆOSIĆ

History of Art for the Intelligence Community

Vuk Ćosić (Serbia, 1966) es uno de los primeros artistas de la red y fue quien acuñó el término *net.art*. Su trabajo más conocido gira alrededor del código ASCII, un medio en el que ha ejecutado numerosos proyectos para explorar la estética «low tech», la ecología y arqueología de los medios y las intersecciones entre el lenguaje del texto y del código informático.

History of Art for the Intelligence Community es un sitio Web que muestra algunas obras maestras de la historia del arte, en las que se han incluido animaciones, cambios, transformaciones o anomalías. Ello lo consigue con la ayuda de una copia de un software que el FBI utiliza para supervisar el tráfico de datos (correos electrónicos, navegación Web, etc.) en las redes informáticas. Por ejemplo, Ćosić hace que la proporción entre los dominios «.org» y los dominios «.com» o «.net» visitados por los usuarios de la red en la exposición, determine los niveles de iluminación de la animación de *El café nocturno* de Van Gogh.

EVRU

Tecura

Evrú (Barcelona, 1946), nacido Alberto Porta y llamado Zush desde 1968 hasta 2001, ha seguido una trayectoria absolutamente personal en la que manda sobre cualquier otro concepto su voluntad de representar una realidad que él mismo ha conceptualizado en el Estado Mental de Evrúgo. Pocos artistas han tenido el ingenio de crear su mundo paralelo dotado de los símbolos propios de un estado independiente, con su bandera, sus sellos y su papel moneda. Actualmente trabaja en un proyecto interactivo –work in progress– *Tecura*, basado en la premisa que defiende el artista “arte para curarte”; cada persona lleva a un artista dentro de sí mismo.

Tecura es una máquina digital para pintar, no como mera diversión, sino para lograr una conexión consciente entre mente y cuerpo, una forma de desarrollar la creatividad de cualquier persona. El concepto del “arte para curarte”, que defiende el creador, es una vía de autoconocimiento para despertar al artista que todos llevamos dentro y así generar una autocuración creativa. La máquina dispone de un CPU, una pantalla y una impresora, y el programa TECURA, provisto de una treintena de pinceles, herramientas y fondos diversos, con la posibilidad de importar imágenes o ficheros.

HARUN FAROCKI

Deep Play

El cineasta y artista alemán Harun Farocki (1944) explora en sus documentales, películas, y videoinstalaciones las maneras en que el cine y otras tecnologías de la imagen afectan y modifican nuestra comprensión del mundo. Sus obras se acercan a temas como el consumismo, la guerra y las políticas de la imagen, incluyendo la manera en que diversas tecnologías audiovisuales se convierten en herramientas de control vinculadas a estructuras de poder. *Deep Play* es una video-instalación de 12 pantallas en la que Farocki muestra simultáneamente 12 visiones diferentes de la final del Mundial de fútbol 2006.

PAUL FRIEDLANDER

The Enigma of Light / Spinors / Wave Function / Abstract Cosmology

Paul Friedlander (Reino Unido, 1951) lleva más de dos décadas investigando toda clase de tecnologías y procedimientos con el fin de hacer de la luz una materia maleable y flexible que pueda adquirir cualquier forma y volumen.

Las «esculturas cinéticas de luz» de Friedlander suelen hacer referencia a distintos aspectos de la ciencia moderna, desde la física cuántica hasta la teoría de cuerdas. Sin embargo, su estética y la recepción de su trabajo por parte de sus espectadores remiten inevitablemente a lo espiritual y lo mágico. Como él mismo explica, las distintas facetas de su obra artística están relacionadas, tanto con su formación, como con sus distintas inquietudes desde la infancia: “Mi gran pasión infantil, los viajes espaciales, se transformó al crecer en un interés por la astronomía y la física. Con el tiempo, me licencié en física y matemáticas. Mi salto al arte no ha diluido mi fascinación por la ciencia y, en particular, por la cosmología”.

PIERRE HUYGHE

One Million Kingdoms

Pierre Huyghe (Francia, 1962) comenzó junto a Philippe Parreno en 1999 el proyecto de animación *No Ghost Just a Shell*. Adquirieron el *copyright* para una figura llamada 'Annlee' y su imagen original de la agencia japonesa "Kworks", que desarrolla figuras para la industria Manga japonesa. 'Annlee' se ofreció gratuitamente a una serie de artistas para ser usado en sus propias historias. Cada uno de los proyectos realizados con 'Annlee' habita en el contexto de las actividades de artistas individuales y dentro del proyecto colectivo.

One Million Kingdoms es la película de animación de Pierre Huyghe para *No Ghost Just a Shell*. En ella utiliza a 'Annlee' como narradora. El personaje camina a través de un paisaje dibujado con curvas gráficas producidas por su voz, es decir, se mueve en lo que está diciendo. Su voz sintética ha sido producida a partir de la voz de Neil Armstrong.

THEO JANSEN

Strandbeest (“Animales de playa”)

Theo Jansen (Holanda, 1948) es un escultor cinético que desde 1990 trabaja en la creación de una nueva naturaleza conformada por esqueletos de animales hechos con tubos amarillos para instalaciones eléctricas, sus conocidos animales, que pone a caminar en las playas holandesas usando la fuerza del viento, sin necesidad de alimento o combustible. “Quiero hacerlo todo con tubos de plástico. Así como la naturaleza que conocemos está formada en gran medida por proteínas, quiero crear mis propias formas vivas con un único material”, afirma Jansen. En el Museo Reina Sofía presenta cinco de estos animales, fusión de arte e ingeniería.

NATALIE JEREMIENKO Y ÁNGEL BORREGO

Urban Space Station

Natalie Jeremijenko, ingeniera, artista y diseñadora, explora distintas estrategias para reclamar el uso de la tecnología como herramienta de intervención política y social. Su práctica parte de la aplicación de metodologías científicas como la estadística, la robótica o la biotecnología. Ángel Borrego es fundador y director de OSS, una oficina de arte y arquitectura para el estudio del espacio urbano y sus implicaciones económicas, sociales y culturales.

Urban Space Station, USS (Estación Espacial Urbana), es un dispositivo diseñado para aislar las emisiones de dióxido de carbono de los edificios. Se trata de un invernadero-laboratorio para el tejado, que, en combinación con las cubiertas vegetales, constituye una instalación de agricultura urbana intensiva que reutiliza los flujos de residuos de los edificios —CO₂, aguas residuales domésticas, celulosa y materia orgánica— para obtener recursos y potenciar la biodiversidad urbana local. Se llama así porque hace uso de materiales e ingeniería de las estaciones espaciales.

SACHIKO KODAMA

Protrude, Flow / Breathing Chaos / Sculpture Garden

Las sorprendentes técnicas desarrolladas en los proyectos de Sachiko Kodama (Japón, 1970) no tienen precedente en las prácticas artísticas contemporáneas, dentro o fuera del ámbito de las artes digitales. En su trabajo se observa cómo la investigación científica puede expandir el vocabulario artístico actual.

El trabajo de Kodama se basa en el estudio y manipulación de unas sustancias concretas, los ferrofluidos, cuyas propiedades resultan casi mágicas. Se trata de líquidos que por su contenido metálico tienen propiedades magnéticas, y responden a la cercanía de campos imantados vibrando y cambiando de forma. A través de un sistema informático, la artista controla la fuerza de estos campos magnéticos para graduar con precisión la respuesta del líquido. Kodama explica: “En 2000, empecé a utilizar el ferrofluido para desarrollar proyectos artísticos interactivos que permitiesen a los espectadores conocer el fenómeno de los fluidos dinámicos”. En los trabajos que presenta en el Museo Reina Sofía se observa su interacción con los sonidos del entorno o la actividad del público.

RAFAEL LOZANO-HEMMER

Micrófonos, Subescultura 10

Como artista electrónico, Rafael Lozano-Hemmer (México, 1967) desarrolla instalaciones interactivas a gran escala en espacios públicos, normalmente usando nuevas tecnologías e interfaces físicas personalizadas como la robótica, proyecciones, sonidos, conexiones de Internet y teléfonos móviles, sensores y otros dispositivos.

En *Micrófonos, Subescultura 10*, varios micrófonos se distribuyen por la sala. Cada uno de ellos está ligeramente iluminado en baja intensidad cuando no hay nadie interactuando. Dentro del cabezal, esconden no sólo el micrófono sino también un diminuto altavoz y un circuito integrado conectado a una red de ordenadores escondidos. Cuando un miembro del público habla a un micrófono, éste lo graba e inmediatamente reproduce la voz de un participante anterior.

JOHN MAEDA

Nature

Durante las últimas dos décadas, el artista, diseñador y educador nipón-estadounidense John Maeda (1966) ha tenido un papel destacado a la hora de explorar el potencial artístico y visual del ordenador como herramienta y del código informático como materia de trabajo. Desde su posición como fundador del fundamental Grupo de Computación y Estética del Medialab del MIT, Maeda ha promovido un acercamiento humanista a la tecnología que replantee nuestra relación con el medio digital.

La serie *Nature* consiste en siete “pinturas en movimiento” que representan formas abstractas evocadoras de representaciones de la naturaleza. Cada una de ellas de entre tres y seis minutos de duración está hecha de secuencias cortas que describen siluetas abstractas y dibujos que constantemente se mueven, expanden y evolucionan. Entresacando metáforas de la naturaleza – árboles, cielo, hierba, luna, fuego, viento, lluvia, nieve- Maeda nos ofrece un destello de espacio digital en el espíritu de la pintura de paisaje.

CHICO MACMURTRIE/AMORPHIC ROBOT WORKS

Inflatable Architectural Body

Desde hace más de quince años, el colectivo neoyorquino Amorphic Robot Works, fundado por el artista de Nuevo México Chico MacMurtrie (1961), crea esculturas robóticas antropomórficas y de rasgos animales para expresar, a través de sus movimientos, dilemas y conflictos de la condición humana. En sus producciones más recientes, Amorphic Robot Works ha iniciado una nueva línea de investigación abandonando el metal como material base de sus creaciones, y desarrollando nuevos robots a partir de materiales livianos y estructuras hinchables, cómo puede observarse en la exposición *Máquinas & Almas*.

Chico MacMurtrie, explica: “*Inflatable Architectural Body* supone un paso adelante con respecto a mis robots más avanzados, pues elimina el metal estructural y el peso asociado que caracterizaban mis trabajos anteriores. En esta nueva generación de obras desaparecen la madera y el metal. Ahora, las figuras surgen de «esqueletos» de tela hinchables y extremadamente elásticos que carecen de forma hasta que se llenan de aire”.

ANTONI MUNTADAS

On Translation: Social Networks

Muntadas (1942) es uno de los nombres fundamentales del arte español de las últimas cuatro décadas. Su trabajo investiga cuestiones alrededor de la comunicación en la esfera social y política y se adentra en la manera en que los canales de información se emplean para promulgar o censurar ideas. A lo largo de su trayectoria, ha explorado múltiples medios y lenguajes, entre ellos el digital. En 1995 comenzó su proyecto *On Translation*, sobre las maneras en que los procesos de transmisión de información modifican los significados originales.

On Translation: Social Networks, es un proyecto sobre el lenguaje, sobre cómo la terminología militar influye en vocabularios que pertenecen a otras disciplinas y territorios: economía, cultura y tecnología. El trabajo consiste en una instalación mural de gran formato que contiene el mapa del mundo y sobre el cual se proyecta una serie de datos extraídos de la Web y analizados por medio de un programa de búsqueda. Con ello, examina a través del lenguaje la compleja red de sistemas económicos, culturales, tecnológicos y militares que operan a través de la esfera social actual.

DANIEL ROZIN

Circle Mirror / Weave Mirror / Trash Mirror

Daniel Rozin (Israel, 1961) es conocido por sus “espejos interactivos”, esculturas e instalaciones que tienen la capacidad única de cambiar y responder a la presencia de un espectador. Dedicado a la creación de arte digital interactivo desde 1995, Rozin descubrió que el espejo, como objeto y paradigma, es una excelente plataforma de expresión: “El espejo es un objeto que me sigue intrigando y muy probablemente continuaré utilizándolo como plataforma creativa en mi obra”. Rozin crea una serie de piezas que, de un modo u otro, son espejos, ya sea en forma de espejos mecánicos equipados con cámaras de vídeo, motores y ordenadores, espejos de software, esculturas de espejo de vidrio, piezas de vídeo-pintura o impresiones Proxxi. Todo esto está representado a través de las tres instalaciones que recoge la exposición.

BEN RUBIN y MARK HANSEN

Listening Post

En sus colaboraciones, el artista neoyorquino Ben Rubin (1964) y el científico Mark Hansen (1964), profesor de Estadística en la Universidad de UCLA y experto en redes de sensores medioambientales, exploran la creación de sistemas que visualicen los procesos y dinámicas subyacentes de la comunidad de Internet.

Su instalación *Listening Post* reproduce una selección de fragmentos de conversaciones que tienen lugar en chats o salas de conversaciones de habla inglesa en la Red durante la media hora anterior. Estos datos en bruto son ordenados conforme a las reglas de uno de los siete programas que Hansen ha desarrollado y, posteriormente, se muestran los fragmentos transcritos en pantallas, a la vez que son leídos por una voz digital.

CATÁLOGO

Con ocasión de la exposición, se ha editado un catálogo en el que se reproducen las obras presentes en ella y se publican los textos de los comisarios, *Máquinas & Almas* de **Montxo Algora**, y *Nuevos medios y viejas instituciones* de **José Luis de Vicente**. Además se incluyen los siguientes ensayos:

Al alcance de la mano: arte contemporáneo, prácticas expositivas y tacto. **Erkki Huhtamo**

El arte sincrético y la tecnología de la conciencia. **Roy Ascott**

Arte y realidad en un mundo liminar. **Rebecca Allen**

¿Qué alma, qué máquina? **Derrick de Kerckhove**

El medio de la respuesta. **Christiane Paul**

Arte y museo frente al público 2.0. **Roberta Bosco y Stefano Caldana**

Sobre arte, ciencia y tecnología en la sociedad red. **Pau Alsina**

LOS COMISARIOS

La muestra ha sido comisariada por Montxo Algora y José Luis de Vicente. El primero es fundador y director de ArtFutura. Estudió en la Escuela de Arquitectura de Madrid y en la School of Visual Arts de Nueva York. Trabajó como Director de Arte en Digital Productions (Los Angeles). En 1988 presentó en Barcelona su espectáculo de proyecciones "Pájaros de Fuego" con música de La Fura dels Baus. Ha dirigido proyectos como "Memory Palace", un espectáculo-performance para EXPO 92. José Luis de Vicente es comisario especializado en cultura digital, arte y tecnología. Desde 1999 forma parte del equipo de organización de ArtFutura. Ha realizado además proyectos de comisariado para organizaciones y festivales como FAD, La Caixa, Sónar, OFFF y otros. Es miembro de Elástico, una plataforma de generación de contenidos sobre culturas emergentes. Imparte clases en la Escuela de Diseño Elisava de Barcelona.

ACTIVIDADES EDUCATIVAS: ENCUENTROS CON ARTISTAS.

A través de una serie de encuentros entre los días 24 de junio y 4 de julio de 2008, se ofrece la oportunidad de conocer el uso de las tecnologías digitales en el arte a través de sus creadores. Varios artistas representados en la exposición debatirán con el público diversas cuestiones relacionadas con el arte digital.

Daniel Rozin, Ben Rubin y Mark Hansen. Moderado por Marcos García, responsable de programación de Medialab-Prado.

24 de junio, 19 horas. Lugar: Salón de actos Sabatini del Museo Reina Sofía.

Vuk Ćosić.

25 de junio, 20 horas. Lugar: Salón de actos Sabatini del Museo Reina Sofía.

Theo Jansen.

27 de junio, 20 horas. Lugar: Salón de actos Sabatini del Museo Reina Sofía.

Harun Farocki.

4 de julio, 19 horas. Lugar: Auditorio 200 del Museo Reina Sofía.

La entrada es libre hasta completar aforo.

TALLER DE ARTISTA.

El viernes 27 de junio, a las 11 horas, tendrá lugar un taller con **Evru**. Al hilo de la obra-aplicación interactiva de Evru "Tecura", el artista mostrará este software y sus posibilidades como herramienta digital para fomentar la creatividad de los participantes y generar nuevas experiencias artísticas.

La participación en este taller requiere inscripción previa.

NOTA: Uno de los "animales de playa" de Theo Jansen (Modularius) se pondrá en funcionamiento el jueves 26 de junio a las 11:30 y a las 21:45 horas; el viernes 27 de junio y el sábado 28 de junio a las 11:00 y a las 18:00 horas, y el domingo 29 de junio, a las 11:00 horas.

MATERIAL GRÁFICO

- 01.- THEO JANSEN
Strandbeest, 2006
- 02.- THEO JANSEN
Strandbeest, 2007
- 03.- SACHIKO KODAMA
Portrude, Flow, 2008
- 04.- EVRU
Tecura, 2008
- 05.- BEN RUBIN y MARK HANSEN
Listening Post, 2008
- 06.- DAVID BYRNE y DAVID HANSON
Song for Julio, 2008
- 07.- CHICO MAC MURTRIE
Inflatable Architectural Body, 2008
- 08.- PAUL FRIEDLANDER
Wave Function, 2007
- 09.- DANIEL ROZIN
Weave Mirror, 2007
- 10.- DANIEL CANOGAR
Palimpsesto, 2007-2008
- 11.- RAFAEL LOZANO
Micrófonos. Subescultura 10, 2008
- 12.- VUK ĆOSIĆ
Cezanne, 2002
- 13.- ANTONI ABAD
zexe.net. Motoboys, 2007-2008
- 14.- HARUN FAROCKI
Deep Play, 2007
- 15.- ANTONI MUNTADAS
On Translation-Social Networks, 2006
- 16.- NATALIE JEMERIJENKO y ÁNGEL BORREGO
Urban Space Station, 2007-2008
- 17.- PIERRE HUYGHE
One Million Kingdoms, 2001
- 18.- JOHN MAEDA
Nature, 2005