



▲ Detalle "Neoptiks β". Museo de Arte Moderno de Bogotá 2010. Fotografía: William Aparicio

"ojo máquina" de 50 mm de Richard Estes; en los seres humanos que trabajan y consumen, de las esculturas de Duanne Hansom, y en los impresionantes retratos realizados por Chuck Close, quien utiliza el conocimiento gráfico de la producción de imágenes para pintarlas manualmente por colores separados (CMYK), desde la exaltación de la escala que nos lleva a percibir la noción de "hiperrealidad" de Baudrillard : *"la autenticidad que ha sido reemplazada por la copia"*.

El arte digital, explorado en la década de los sesentas por científicos y artistas, toma más fuerza en los años noventa, siendo llamado, paradójicamente, "arte de los nuevos medios". En ese momento los computadores empiezan a hacer parte de lo cotidiano de muchas personas y esto cambia de nuevo por completo no solo como percibimos y entendemos este mundo, sino como lo representamos, cuestionamos y entendemos, con las "nuevas" herramientas y sus posibilidades creativas vueltas cada vez más accesibles. El arte parece parar, observar y citar otras épocas. En el "arte de los nuevos medios", la noción de "nuevo" se diluye cada día por la misma aceleración y las nuevas conquistas en el campo científico, por lo que experimentamos una sensación de "eterno presente".

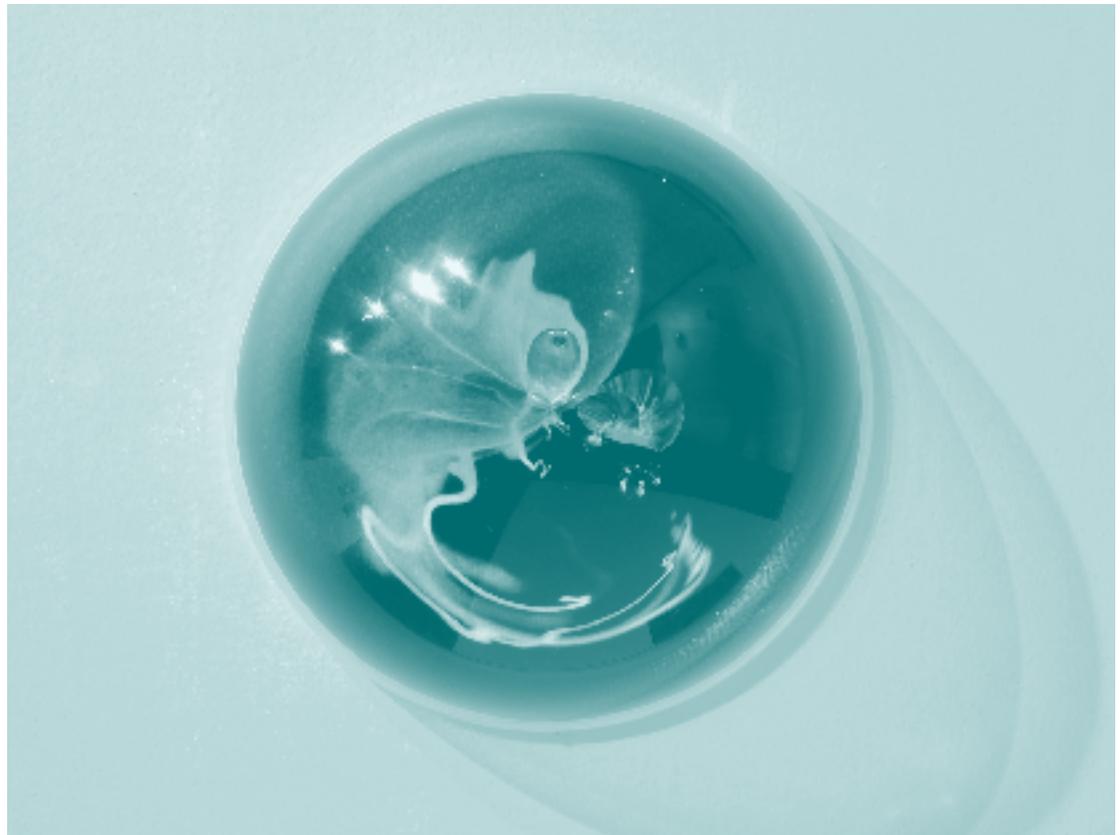
En la actualidad, temores y especulaciones surgen del campo de las biotecnologías, la política y especialmente

la ética. En este momento "ser máquina" parece más atractivo. Las oportunidades de diseño parecen infinitas ante cualquier discapacidad humana y es posible volvernos ultra-capaces, buscando la perfección a través de la ciencia, el arte y el diseño, como la bellísima modelo y atleta Aimee Mulins,¹² que entiende el hecho de no tener un par de piernas como una oportunidad para la poética del diseño, lo que la hace una "ultra-mujer".

Artistas como Patriccia Piccinini "cuentan" la historia de un futuro no muy lejano, apuntando a temas como la clonación y los experimentos de vida artificial en laboratorio, creando criaturas quiméricas y sugiriéndonos que podrían hacer parte de nuestras vidas. Las preguntas ahora parecen ser: ¿Quién se hará responsable de esto?, ¿cuáles serán las consecuencias?, ¿cómo nos afecta directamente esta "fusión quimérica" realizada por la ciencia como intento de prolongar el tiempo de nuestras propias vidas?

La "condición humana", ante los avances tecnológicos del siglo XX y XXI, ha sido pensada por artistas como Sterlac, que desde los setentas trabaja sobre

¹² La modelo y atleta Aimee Mulins hizo parte de la película *Cremaster 3* del artista Mathew Barney, ha desfilado para el diseñador Alexander McQueen, además de tener marcas como atleta paraolímpica y haber trabajado para el Pentágono a los 17 años.



▲ Detalle "Neoptiks β". Museo de Arte Moderno de Bogotá 2010. Fotografía: William Aparicio

conceptos de la fusión del cuerpo con la máquina y, recientemente, sobre una evolución del cuerpo desde los avances de la biotecnología, apuntando hacia a un hombre multifuncional y omnipresente. La posibilidad del abandono total del cuerpo orgánico original es sugerida por el grupo Extropy, que en distintas formas de creación e investigación especula sobre la posibilidad de perpetuar la vida cambiando de cuerpo, manteniendo la memoria intacta, renunciando al cuerpo natural como medio para existir eternamente o habitando nuevos cuerpos orgánicos y "maquínicos".

Eduardo Kac, a través de su investigación y de obras como *GFP Bunny* o *The Eighth Day*, reflexiona sobre la posibilidad de la vida transgénica, y piensa los límites de la vida desde las posibilidades de la ciencia y la telepresencia. Los hermanos Dinos y Jake Chapman en la obra *Zygotic Acceleration Biogenetic Desublimated Libidinal* (1995) y *DNA Zygotic* (1997) ilustran de forma burlesca y perversa esta aceleración humano-mediático-digital. El artista Mathew Barney, en algunas de sus obras de inicios de los noventa, nos muestra un cuerpo mediado por máquinas destinadas a construir cuerpos perfectos, creando un ser híbrido ultra-humano lleno de posibilidades en su poética y que habita universos fantásticos, resultado de una impecable dirección de arte en su ciclo *Cremaster*.

Actualmente, las herramientas digitales son esenciales para muchos artistas, diseñadores y arquitectos, y los trabajos interdisciplinarios son cada vez más comunes.

El fotógrafo Erwin Olaf, por ejemplo, ha creado una fotografía de moda en donde los efectos logrados producen un lenguaje particular y bizarro provocado por la manipulación del medio. El artista fotógrafo alemán Andreas Gursky ha dado un salto en su obra donde muestra espacios muy amplios, absolutamente enfocados en cada detalle gracias a las técnicas y herramientas de posproducción fotográfica. El artista Martin Liebscher juega como DJ de su propia imagen, donde se clona miles de veces en distintas actividades en un mismo ambiente, a partir de un exhaustivo trabajo de digitalización y composición.

William Latham genera modelos en 3D, formas orgánicas de vida, utilizando técnicas basadas en algoritmos genéticos para mutar formas básicas en creaciones artísticas, así como el artista Yoichiro Kawaguchi crea mundos y seres a partir de imágenes generativas para posteriormente realizar algunas de ellas en formato tridimensional. El arquitecto Hernán Díaz Alonso realiza *renders* de mundos utópicos y sus esculturas metálicas, matemáticamente diseñadas digitalmente, parecen ser los habitantes de estos mundos de una precisión

casi quirúrgica. La arquitecta Zaha Hadid, es uno de los ejemplos más claros de la creación de construcciones planeadas, visualizadas y en algunos casos ejecutadas digitalmente, y su forma responde a la tecnología que usa en su proceso creativo y viceversa.

Artistas y diseñadores se unen en proyectos híbridos relacionados al espacio, utilizando la planeación y construcción digital, como se puede ver en las obras realizadas por el artista Matthew Ritchie con Aranda\Lasch y Arup AGU, o la unión de las imágenes digitales intervenidas pictóricamente de Fabián Marcaccio, asociadas a las formas orgánicas plásticas de Greg Lynn. La plasticidad de los espacios diseñados por Karim Rashid, así como sus objetos, son una respuesta clara a la planeación en digital que muchas veces se confunde con lo real. Por último hay que citar a Neri Oxman y su investigación en el MIT: desde la arquitectura, experimenta con la fabricación digital de prototipos con materiales diversos y posibles formas de entender y predecir las formas de construcción en un futuro no muy lejano, y entiende la experimentación y la creación como la forma más efectiva de llegar a una solución científica innovadora efectiva y sostenible.

¿De qué manera la evolución constante de las tecnologías ha cambiado la manera de vivir, percibir, entender y representar el mundo, y las problemáticas del mismo? Y ¿cómo afecta esto directamente los procesos de creación de manera conceptual y formal?

Construyendo Neoptiks

“Neoptiks comunica extrañeza, secuencias que por todo su desarraigo crean un cortocircuito frente a cualquier esfuerzo para tratar de comprenderlas. La obra se construye desde patrones visuales extraídos como órganos autónomos que a través del software son repetidos, escalados y trasladados de una obra a otra. Neoptiks no tiene un sentido de comienzo ni final, sus elementos fluyen paradójicamente en el espacio aunque la sugerencia de una narrativa de vagas formas familiares persiste en esta obra. La manipulación del programa —acto intermedio entre la imagen original y el prototipo base de la pintura— tiene consecuencias directas en su apariencia final; la escala infinita en que las imágenes pueden reproducirse a partir del computador parece diluir en apariencia el volumen, el espacio, y la perspectiva sobre la superficie pictórica. Los colores a veces son planos y otras contaminados, saturados y vibrantes.

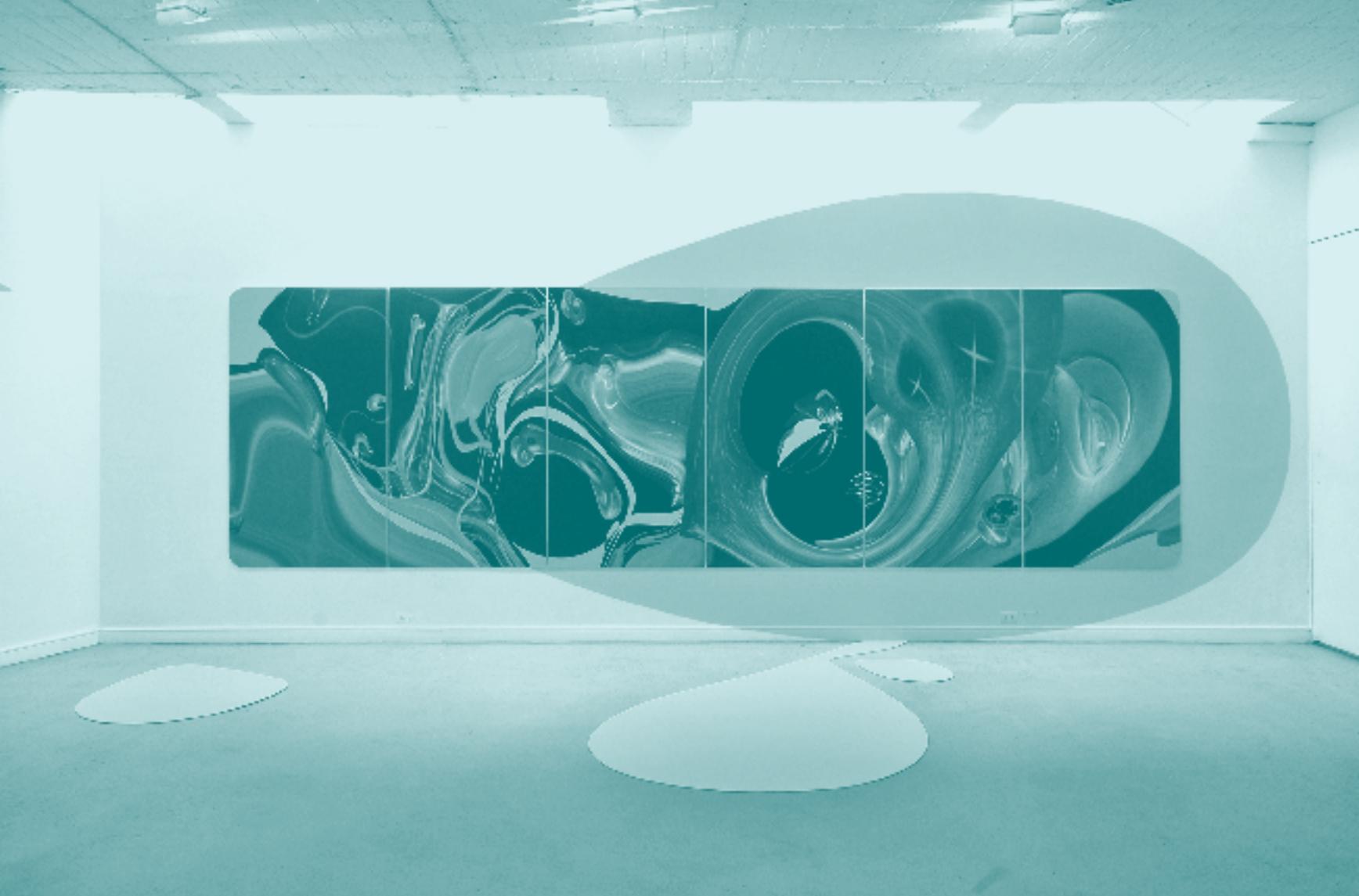
La imagen digital no deja de existir implícitamente dentro de la pintura y por tanto funciona como aparato de recreación “espectacularizada”, como simulador de una realidad por venir”.¹³

El proyecto *Neoptiks* consiste en una instalación pictórica, creada específicamente para dos espacios físicos distintos, técnicamente realizadas a partir de imágenes digitales, lienzos, pigmentos fluorescentes, objetos en acrílico termoformado e intervenciones en pintura fluorescente aplicadas directamente sobre el espacio. Las imágenes y los elementos que participan en estas instalaciones (pared/piso/techo), reflejan los temas ya mencionados, que hacen parte de mi investigación desde los últimos diez años: las tecnologías de la información, la telepresencia, la biotecnología, la ciencia, lo pos-humano y la fusión de estos universos. Las opciones y decisiones formales del proyecto van de acuerdo al eje conceptual y sus referentes, lo cual, sumado a los materiales experimentados y escogidos, da coherencia y unidad al proceso creativo como un todo.

Las instalaciones: *Neoptiks α* y *Neoptiks β*, se construyeron a partir de imágenes de cirugías oculares en donde encuentro un punto de fragilidad en el cuerpo mediado por la máquina, en este caso la visión siendo “*Neoptiks*”, *Neos/νεος*: Nuevo, *Optics/οπτική*: Apariencia (siendo la óptica el estudio del comportamiento y propiedades de la luz). Se realizaron apropiaciones de imágenes de seres abisales bioluminescentes, buscando en conjunto un punto común entre lo biológico y lo electrónico, para lo que me valí de artefactos tecnológicos y texturas digitales pixeladas, reforzando la idea de la máquina como órgano. Las obras fueron realizadas según medidas específicas del espacio a exponer, siempre apoyadas en fotografías y maquetas. Planeadas y diseñadas inicialmente para espacios específicos y, fueron posteriormente adaptadas a otros espacios. En el caso de *Neoptiks β*, algunos módulos tienen la posibilidad ser retirados por completo de la composición o ser recombinados conforme al espacio.

A pesar de que la obra está basada conceptualmente en el campo del arte, la ciencia y la tecnología, el resultado no siempre es asociado directamente a él, ya que la resolución final es bastante “análoga” y “pictórica”, desde un proceso de pintura y de “formato” de pintura que “distrae” el espectador de todo el proceso digital

¹³ Fragmento del texto curatorial realizado por el curador Carlos Betancourt para la exposición *Neoptiks - en.light.en* de Karen Aune y Hernando Barragán en LA galería, Bogotá en 2009.



▲ “Neoptiks α”. LA galería, Bogotá 2009. Fotografía: William Aparicio

llevado a cabo para la planeación del espacio y producción directa de las piezas, tanto conceptualmente como técnicamente, influyendo en su resultado formal, excluyéndose directamente de las muchas formas de representación vinculadas a lo que es considerado como perteneciente al campo del “del arte, la ciencia y la tecnología” como videoarte, interacción, *net art*, *bio art*, ambientes “inmersivos”, arte generativo, Games, etc.

El simulacro de “pintura” es intencional y es lo suficiente para “confundir” a los que buscan una respuesta en la obra desde la “técnica”, encasillando la idea en uno u otro medio específico. La idea es utilizar todos los recursos técnicos y formales disponibles que apoyen el objetivo creativo: en este caso van desde la herramienta al soporte, lo que da como resultado un espacio “tecno-pictórico” en donde lo análogo, lo manual y lo digital se complementan (incluyendo la digitalización y procesamiento de imágenes en formato digital, distintos procesos de pintura, iluminación, hasta la posibilidad de la animación e interacción quizás en proyectos futuros). El procedimiento de la pintura ocurre con la finalidad de resolver problemas literalmente “escenográficos” con un fin “hiperrealista”, que

tiene que ver con la escala y la ilusión sobre el espacio. El procedimiento digital lleva las imágenes a una precisión “maquínica” imitando el “proceso” de pintura y viceversa.

“La problemática del cuerpo-ficción, cuerpo-máquina, se subraya en esta instalación y se hace evidente que el computador es un dispositivo programable para algún propósito, en este caso podríamos pensar que lo deseado es un cuerpo inorgánico, e ignorar cuáles son las moscas verdaderas y las artificiales y penetrar el esquema divino del universo, como lo enfatizó Borges”.

Adolfo Bioy Casares, **La invención de Morel**

La digitalización tiene un papel primordial en la planeación del espacio sobre maqueta, y en toda la composición que ocurre como un proceso de “collage digital” de formas preexistentes, que es muy similar al de un DJ. Está basado la apropiación de imágenes de elementos que corresponden conceptualmente a lo que se quiere lograr; estas van desde *video stills* de cirujías oculares, en las cuales se siente una enorme fragilidad del cuerpo ante la máquina que lo interviene, imágenes de



"Neoptiks α". LA galería, Bogotá 2009. Fotografía: William Aparicio



seres abisales encontradas en internet o escaneadas desde un libro, ya que estos seres emanan luz propia por su bioluminiscencia, y se reconocen visualmente como algo biológico pero sus formas causan extrañamiento, y se perciben como “electrónicas”; también se ha coleccionado, fotografiado y apropiado todo el tipo de “vísceras” de artefactos electrónicos para crear una especie de órganos artificiales a los cuerpos biológicos presentes en la obra, con el objetivo de crear un universo quimérico entre el cuerpo y la máquina.

Las imágenes son apropiadas, fotografiadas y escaneadas en sus distintas resoluciones, dejando en evidencia el aspecto “*tecnoestético*” de la obra: el rastro del medio, y son trabajadas desde distintos *plugins* en *photoshop*: la idea es mantener en la imagen algo “vivo” y “húmedo” reconocible y que esté presente entre formas generadas numéricamente en patrones de distorsión repetitivas y dinámicas. El reto es encontrar el punto medio entre lo que reconocemos como “natural” y “artificial”, y que las imágenes conduzcan en cierta forma a una sensación de “espacio electrónico-biológico”. La generación de imágenes desde el computador es aleatoria y la combinación es controlada (como el acto fotográfico de captura y selección de imagen). El proceso de selección y composición en el *collage* digital es exhaustivo, y depende de muchas pruebas y combinaciones hasta obtener una forma coherente a la sensación de la idea, y volverla a integrar con todo el universo pictórico. Con el tiempo, se va acabando la sensación de novedad producida por el medio de fusión de imágenes, el *plugin*, de forma que un camino a investigar sería el aprendizaje de *processing* para un mayor control sobre las formas generativas. Las imágenes finales “emulan” un *render* en 3D, pero hasta la fecha no se han utilizado programas de efectos 3D para su realización, lo que podrá ocurrir en una nueva etapa del proyecto que incluya animación.

El procedimiento de la ejecución pictórica empieza sobre el lienzo (*Canvas Canson XP*) previamente impreso y montado sobre placas de poliestireno con soporte en aluminio (teniendo en cuenta la durabilidad y el transporte de las piezas). Es necesario intervenir en el lienzo impreso realizando varias veladuras de pintura óleo fluorescentes (pigmentos fluorescentes y medio *Liquin* de *Windsor & Newton* para pintura óleo), así como intervenciones en aerógrafo, que dan el brillo y el control, un efecto “fluo” y la sensación de pantalla que emite luz propia. También hay un trabajo detallado en “claroscuro”, resaltando puntos de luz y sombra para un efecto más dramático en el volumen, generando un “hiperrealismo”

eficaz según el espacio, ya que es menos posible trabajar en escala 1:1 desde la pantalla del computador directamente en la imagen y su totalidad. Las imperfecciones en el proceso de pintura versus la precisión del proceso digital traen esta contradicción en la imagen que busco, y una unión entre lo “artificial” y lo “humano”. El “rastro” del software utilizado, el tipo de scanner e impresión, mas la calidad de la imagen original, así como las pinceladas y máscaras del aerógrafo sobre la superficie, dejan en evidencia el “momento *tecnoestético*” de la obra.

El manejo del espacio fue planeado desde un principio. Sin embargo, ocurrieron muchos cambios en el proceso según los resultados de la pieza principal y, finalmente la relación con el espacio real. De cualquier forma, todo trata de ser controlado al máximo para una planeación eficaz en el presupuesto, y puede ser re combinado desde los mismos elementos.

Me interesa una sensación de expansión “tecno-orgánica” en el espacio pictórico, la relación entre la obra y el espacio, el flujo de una experiencia dinámica, y su paso de lo eminentemente bidimensional a la tridimensionalidad del ambiente/paisaje.

...porque la tecnología es fluida y los seres humanos orgánicos.

Karim Rashid

La superficie del espacio interior se interviene con pinturas vinílicas fluorescentes, se proyectan algunas imágenes previamente diseñadas, que son dibujadas, enmascaradas y pintadas directamente sobre el espacio. Posteriormente se ubican un grupo de piezas pictóricas independientes en forma de medias esferas (esporas) que son fragmentos de la imagen principal, y complementan la composición dando la sensación de un espacio “desfragmentado” según la intervención directa en el espacio. Ambas instalaciones originalmente fueron pensadas para ser exhibidas en un ambiente iluminado con luz negra permanente junto a las luces alógenas controladas digitalmente por un *dimmer* temporizado, con el fin de crear dos ambientes distintos (siendo los pigmentos fluorescentes sensibles a la luz negra). Con esto se generaría un cambio lumínico a la manera de los minimalistas, que podría potenciar la sensación de un “mundo inmersivo” en sus distintos estados. El experimento con la iluminación aún está en proceso, y podría ser aplicado en proyectos futuros, cuando se resuelvan problemas relacionados a las texturas presentes en el proceso de la pintura con óleo, que hasta el momento no da el resultado esperado.

Como obra/ambiente, el proyecto *Neoptiks* opera como un simulacro de un crecimiento invasivo "orgánico y tecnológico" de imágenes y superficies hacia espacios no delimitados por el *canvas*/pantalla (soporte inicial) dando "vida" a organismos artificiales. La idea es unir formas dinámicas y fluidas con conceptos de tecnocultura y biotecnología, en donde la máquina y el cuerpo parecen estar unidos en una distinta dimensión formando un nuevo mundo.

La experimentación con modelos digitales, revisitados por la pintura, y otros elementos, evidencian la mimesis humano-tecnológica, y buscan simular la luz virtual en la pintura como una gran pantalla y controlar la sensación de los volúmenes a escala 1:1, llevando imágenes, sensaciones e ideas a otros niveles de experiencia, comunicación, interacción y participación que son realizadas desde varios recursos del diseño con una poética articulada desde el universo del arte.

Espero con este artículo poder contestar a las diversas preguntas que me han sido hechas en más de una ocasión, en las exposiciones y sobre todo después de las conferencias sobre *Neoptiks*, en las cuales he enfocado mayormente los referentes como parte del proceso de construcción de ideas, incluyendo en esta ocasión los procesos técnicos derivados de los formales, con el objetivo de que exista un intercambio de ideas en esta parte del proceso con colegas y estudiantes desde el campo del arte y del diseño.

Referencias

Ascott, Roy (2003). *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness*, Berkeley: University of California Press.

Baudrillard, Jean (2002a). *A troca Impossível*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

_____ (1999). *Tela Total*, Porto Alegre: Sulina.

_____ (1997). *A Arte da Desaparição*. Rio de Janeiro: UFRJ.

_____ (2002b). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.

Brea, José Luis (2002). *La era postmedia*, Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.

Couchot, Edmond (2003). *Da Fotografia à Realidade Virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.

Ensemble, Critical Art (2001). *Distúrbio Eletrônico*. São Paulo: Conrad.

Eco, Humberto (1999). *La estrategia da la ilusión*. Madrid: Lumen.

Dery, Mark (1998). *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Siruela.

Dick, Philip K (2001). *Blade Runner, ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*. Barcelona: Edhasa.

Gianetti, Claudia (2002). *Estética digital*. Barcelona: L'Angelot.

Haraway, Donna J (1995). *Ciencia cyborg y mujeres, La reinvencción de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.

Hockney, David (2001). *El Conocimiento secreto: El descubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros*. Barcelona: Ediciones Destino S.A.

Huxley, Aldous (1952). *Obras completas: Un mundo feliz*. Barcelona: Plaza & Janes.

Laing, Rowan (2000). "A Comparison Between the Theories of Marshall McLuhan and Two Films by David Cronenberg", en *Deepsouth V.6 No.3*. Disponible en: <http://www.otago.ac.nz/DeepSouth/spring2000/laingone.html>

Lieser, Wolf. *Arte digital*. Alemania, h.f Ullman, Tandem Verlag GmbH, 2009.

Mc Luhan, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*, Barcelona: Ediciones Paidós Iberica, S.A.

_____ (2001). *Media Research: Technology, Art Communication*. Editorial:G+B.

Michael, Linda, ed. (2003). *We are Family Patricia Piccinini*. Australia: Australian Council for the Arts.

Murakami, Takashi (2001). *Takashi Murakami Summon Monsters? Open the Door? Heal? Or Die?*. Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd. and Museum of Contemporary Art.

Nouvian, Claire (2006). *Criaturas abisales*. España: Libraire Arthemè.

Orwell, George (1991). *1984*. Barcelona: Destino.

Spector, Nancy y Mathew Barney (2003). *The Cremaster Cycle*. Nueva York: Guggenheim Museum.

Shimmel, Paul (2008). *Murakami*. The Museum of Contemporary Art, Los Ángeles: Kaikai Kiki Co., Nueva York, Museo Guggenheim Bilbao, 2008.

Velasco, Nina, Santiago Rueda y Karen Aune (2004). *El Neofito Tecnológico, Fabrikart - Arte Tecnológica Industria Sociedad - No 4 Año 2004*, Bilbao UPV-EHU.

Virilio, Paul (2001). *El Procedimiento silencio*. Barcelona: Paidós, 2001.

_____ (1998). *A máquina de Visão*. Rio de Janeiro: José Olympio.

Páginas de internet

Aimee Mullins
<http://www.aimeemullins.com/>
http://www.ted.com/talks/aimee_mullins_prosthetic_aesthetics.html

Andy Warhol
<http://www.warhol.org/>
<http://www.warholfoundation.org>

Claire Nouvian
<http://www.thedeepbook.org>

Chuck Close
<http://www.chuckclose.coe.uh.edu/>
<http://www.museoreinasofia.es/s-exposiciones/ChuckClose/panorama01.html>
http://web.mac.com/c_anderson/Site/Urban-Muse_-_Chuck_Close_Interview.html
<http://collections.walkerart.org/item/agent/42>

Duane Hanson
http://www.saatchi-gallery.co.uk/artists/duane_hanson.htm
<http://www.richeast.org/HTWM/artists/AK/hanson.html>
<http://museum.oglethorpe.edu/Hanson.htm>
<http://www.designboom.com/eng/funclub/duanehan-son.html>

Eduardo Kac
www.ekac.org

Erwin Olaf
<http://www.erwinolaf.com/>

Existenz - (1999) David Cronenberg
www.davidcronenberg.de

Fabian Marcaccio
http://www.art-documentation.com/en/research/documentation/vr_panorama/fabian_marcaccio_greg_lynn_the_predator/

http://www.secession.at/art/1999_lynn-maracaccio_e.html
<http://www.paintantscorporation.com/2010/>
<http://paintants.com/>
<http://www.artnet.com/artist/11107/fabian-marcaccio.html>
<http://www.ramona.org.ar/node/15135>

Greg Lynn
<http://www.giform.com/>

Hernán Díaz Alonso
<http://www.xefirotarch.com/>

Jake & Dinos Chapman
<http://www.whitecube.com/artists/chapman/>
http://www.xs4all.nl/~lpbrull/digipage/digipage/HELL/hell_overview.htm
<http://www.jakeanddinoschapman.com/>

James Rosenquist
<http://www.jimrosenquist-artist.com/>
<http://www.guggenheim.org/exhibitions/rosenquist/>
http://www.guggenheimcollection.org/site/artist_bio_137A.html
<http://www.thecityreview.com/rosenq.html>

Jeff Koons
<http://www.jeffkoons.com>

Karim Rashid
<http://www.karimrashid.com/>

Mathew Barney
<http://www.cremaster.net/>
<http://www.drawingrestraint.net/>
<http://www.youtube.com/watch?v=VJfI1LRK0tc>

Mathew Ritchie
<http://www.matthewritchie.com/>
<http://www.matthewritchie.com/>
<http://www.pbs.org/art21/artists/ritchie/index.html>
<http://www.artnet.com/artist/14305/matthew-ritchie.html>
<http://www.andreirosengallery.com/artists/matthew-ritchie/>

Matthew Ritchie + Aranda\Lasch + Arup Agu
http://wn.com/The_Morning_Line_Istanbul_2010_Matthew_Ritchie,_Aranda%5CLasch_and_Arup_AGU
http://www.tba21.org/pavilions/83/page_2?category=pavilions

Moebius
<http://www.jeangiraudmoebius.fr/>
<http://www.artdetails.com/moebius%202.htm>

Neri Oxman
<http://web.media.mit.edu/~neri/site/index.html>

Patricia Piccinini
<http://www.patriciapiccinini.net/>

Stelarc
www.stelarc.va.com.au

Takashi Murakami
<http://www.takashimurakami.com/>
<http://english.kaikaikiki.co.jp/artists/list/C4/>
http://www.creativetime.org/programs/archive/2001/Wink/takashi/html_index.html
http://www.artificialgallery.co.uk/artist.php?form_load_id=3
<http://www.louisvuitton.com/info/catalogue-en/catalogue-6568741.htm>
<http://www.takashimurakami.net/>
<http://www.moca.org/murakami/>

THX 1138 (1971) George Lucas
www.thx1138movie.com

Tron (1982) Steven Lisberger
Tron Legacy (2010) Joseph Kosinski
www.tron-sector.com
<http://disney.go.com/tron/>

The Matrix (1999) Larry y Andy Wachowski
www.whatisthematrix.com

Videodrome (1983) David Cronenberg
www.davidcronenberg.de

William Latham
<http://www.doc.gold.ac.uk/~mas01whl/>

Zaha Hadid
<http://www.zaha-hadid.com/>

2001: A Space Odyssey (1968) Stanley Kubrick
www.kubrick2001.com