

fundo, el libro de Ascott nos ofrece un “pragmatismo visionario”, una metaperspectiva que integra el arte y la sociedad, que lo convierte en una contri-

OLIVER GRAU

VIRTUAL ART. FROM ILLUSION TO IMMERSION. Traducción de Gloria Custance. Massachusetts: MIT Press, 2003, 416 pp. ISBN 0-262-07241-6.

Con el advenimiento de nuevas técnicas para generar, distribuir y presentar imágenes, la computadora transformó el universo de la imagen a tal punto que hoy nos habilita para entrar en la imagen. De hecho, estamos viviendo una época en que, generadas computacionalmente, las imágenes crean ambientes virtuales capaces de cambio autónomo y de imitar a la vida en esferas sensoriales y visuales envolventes. A eso se le viene llamado realidad virtual.

Muchos piensan que la realidad virtual y el efecto inmersivo que provocan son fenómenos enteramente nuevos, sin precedentes. Contrario a la idea de que se pueden entender esos nuevos *media* sin el conocimiento del proceso evolutivo del cual se originaron, en este libro Oliver Grau empieza, ya en la Antigüedad, la búsqueda de las raíces de ese nuevo modo de producir imágenes y recorre los siglos hasta nuestros días. Para eso, el autor fundamenta la inmersión en la larga historia del arte de la ilusión. Cada época hizo uso, a su modo, de los medios técnicos que tenía disponibles para producir el máximo de ilusión.

Así se analizan –dentro de un mar-

bución tanto al discurso académico como al discurso en general.

Christina Ljungberg
Traducción de Noelia Gigli

co teórico que abarca su fenomenología, sus funciones y sus estrategias– los frescos, los espacios ilusorios del renacimiento y del barroco, los panoramas y todas las formas que condujeron desde el cinerama a los orígenes militares de los aparatos que vinieron hoy a culminar en la CAVE (*Computer Aided Virtual Environment*: Ambiente virtual auxiliado por computación), las cavernas digitales de realidad virtual.

Nunca el arte estuvo tan aliado a la ciencia y a la tecnología como ahora, dando origen a lo que se está conociendo como arte *mediático*, en cuyo universo se encuentran la inmersión y la virtualidad como sus formas más sofisticadas. Ante ello, Grau no sólo demuestra cómo el arte virtual se postula en el actual punto de evolución de una larga historia del arte de la ilusión e inmersión, sino que, también, evita el otro extremo que no reconoce lo que la realidad virtual tiene realmente de nuevo. Desde esa perspectiva, lo que le interesa al autor es plantear las diferencias evidentes. Por eso, enfatiza la metamorfosis en el concepto de imagen bajo las condiciones de la generación computadorizada de la virtualidad.

Para escribir este libro, Grau convivió con los artistas tecnológicos internacionales que han enfrentado, osadamente, los desafíos de la creación con las tecnologías más actuales. Por lo tanto, se trata de un libro alimentado tanto por

conceptos teóricos bien fundamentados como por la intimidad con las obras artísticas.

Lucia Santaella
Traducción de Noelia Gigli

HEIDE HAGEBÖLLING (ED.)

INTERACTIVE DRAMATURGIES. NEW APPROACHES IN MULTIMEDIA CONTENT AND DESIGN. Berlín, Heidelberg, Nueva York: Springer, 2004, 260 pp. ISBN 3-54044206-5.

Ao tratar da dramaturgia das mídias interativas, o livro *Interactive Dramaturgies* pretende preencher uma lacuna científica, já que dramaturgia interativa é uma expressão que se distancia de outra mais usual e muito abrangente; a saber, *interactive storytelling*. Hagebölling estuda a dramaturgia junto com a narração e, sobretudo, com técnicas de representação. A dramaturgia não depende da mídia: ela está ligada à materialidade da mídia e do contexto de representação. De um lado, tal contexto abrange parâmetros institucionais, espaciais e técnicos; de outro, os recipientes que contribuem para ele; já que a dramaturgia interativa é o assunto de debate.

Heide Hagebölling é professora de mídias interativas/vídeo na Escola Superior de Artes da Mídia em Cölonia, Alemanha. Como autora, pesquisadora e especialista em diversas áreas, ela reuniu produções culturais, nas quais as mídias interativas têm uma função. Ela organizou o volume conforme os seguintes capítulos: *Multimedia/Interaction/Dramaturgy, Cultural Learning, Museum &*

Media, MediaTecture & HybridSpaces, Gaming & Interaction, Hands@Film & Television, www.Literature & Stories e Interaction.Content.Design.com. Deve-se salientar que, além da descrição de projetos culturais, há também estudos sobre fenômenos culturais populares, tais como jogos de computador ou televisão infantil. Nem a arte ou o pop é o pressuposto, porém a dramaturgia interativa.

Os artigos ficam mais interessantes quando tratam do fracasso da dramaturgia; esse é o caso, por exemplo, do artigo de Peter Krieg que define o cinema interativo como uma máquina de frustração, ao referir-se ao seu projeto cinematográfico *Suspicious Mind* de 1991. Pois, já que nesse caso determinadas partes do filme podem ser liberadas no cinema por decisão da maioria, o espectador fica com a sensação de estar sendo enganado em aspectos fundamentais do filme. Ou, quando o arquiteto e curador de museus James M. Brandburne descreve, em suas valiosas anotações, quais são os problemas acarretados por uma exposição; quando, por exemplo, os ob-