

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-

bución tanto al discurso académico como al discurso en general.

Christina Ljungberg  
Traducción de Noelia Gigli

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 provoca 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-

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 Cöln, 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-

jetos podem ser simplesmente “colocados” à vista. Problemas técnicos também provam que a dramaturgia é mais do que o encadeamento de informação. Isso é o que descreve John Sanborn ao falar do seu filme *Paul is dead*, concebido para a internet. Ele teve que adiar o projeto, pois a banda larga de sua conexão ainda não era suficientemente grande. Ele não levou o problema muito a sério e diz: “Pecamos naquela época por sermos prematuros e também por não adaptar-

mos a mensagem ao meio” (p. 191).

Em geral, os artigos não teorizam. Eles descrevem conceitos e execuções de projetos interativos de forma lógica, considerando as diversas ilustrações. O livro dá uma boa idéia da tarefa e da complexidade da dramaturgia interativa, assim como constitui um material para mais pesquisas teóricas.

Britta Neitzel

*Tradução de Lucia Santaella*

GERHARD JOHANN LISCHKA E PETER WEIBEL (EDS.)

DIE KUNST DER MEDIEN, DIE MEDIEN DER KUNST. Bern: Benteli, 2004, 219 pp. ISBN 3-7165 1360-1.

Em *A arte das mídias, as mídias da arte*, uma coletânea de ensaios em alemão, francês e inglês, Lischka, professor na Escola de Arte de Berne, e Peter Weibel, artista e extraordinário diretor do ZKM (Centro de Arte e Tecnologia das Mídias) em Karlsruhe apresentam o estado da arte das obras midiáticas. O ensaio de abertura de Lischka é uma tentativa de redefinição dos conceitos de mídia e arte, particularmente da combinação entre a arte midiática e da mídia artística em uma cultura global. Colocando-se contra a corrente de um “Estilo Global” mundializado ou singular dos estereótipos e clichês dos meios de massa, ele argumenta em favor de alternativas multivocais e multiperspectivistas, que podem englobar várias culturas e pontos de vista diversos. No seu ensaio de conclusão, Peter Weibel defende a

idéia de que as novas mídias tecnológicas (vídeo e computador) e as antigas (fotografia e filme) não apenas deram início a novas direções na arte, criando novas mídias artísticas, mas também estão exercendo uma influência fundamental nas mídias históricas tais como a pintura e a escultura. A seu ver, a condição da prática artística do presente deve ser considerada como “pós-midiática” visto que não há uma só mídia dominante, mas sim uma interação constante entre todas as mídias.

Entre esses dois ensaios, o inicial e o final, há quatro contribuições alemãs, uma em francês e três em inglês. Gernot Böhme discute a imagem e seu meio a partir de um ponto de vista basicamente e – surpreendentemente – não semiótico. O interessante ensaio de Bernhard Siegert “Too high fidelity” investiga o espa-

ço entre as mídias e a arte e a problemática da mimese por meio do exemplo das figuras de cera que parecem anular a distinção entre signo e objeto. Enquanto Dieter Daniels discute os paradoxos da arte midiática e Thomas Feuerstein o crescimento da narrativa e discursividade nela, a contribuição de Maurizio Lasarate em francês lida com o problema do poder que a centralização financeira e os monopólios tecnológicos impõem à arte. Christiane Paul, curadora do Whitney Museum em Nova York, discute como a nova “arte midiática”, embora não tenha reformatado radicalmente a conexão entre arte e mídia, tenha, de fato, aberto um campo de engajamento e agenciamento artístico. Sylvie Blocker, videoartista, considera como a arte pode reconsiderar a idéia de comunidade em

uma sociedade massificada que destrói a singularidade e a individualidade. Judith Barry, artista performática e de vídeo, revê os problemas da arte midiática como parte da vanguarda da produção de imagens, na medida em que esta sempre faz uso da mídia dominante. O que pode porventura se perder se a arte se mover para perto da cultura popular? ela pergunta.

Conforme esta breve resenha tenta demonstrar, esta é uma coletânea variada e internacional de diversos aspectos da interação entre arte e mídias que tematiza tanto os assuntos tradicionais quanto as questões emergentes nas mídias e artes.

Christina Ljungberg

*Tradução de Lucia Santaella*

MARIA BEATRIZ DE MEDEIROS (ED.)

ARTE E TECNOLOGIA NA CULTURA CONTEMPORÂNEA. Brasília: Dupligráfica Editora, 2002, 328 p.

O filósofo das mídias Vilém Flusser define o ser humano pela comunicação e chama de “cultura” o uso humano de símbolos organizados em códigos. Em tempos de cultura digital, é possível observar novos parâmetros comunicacionais, símbolos e códigos proporcionados nas convergências entre arte e tecnologia, diferentes dos gestos e símbolos culturais progressos. Para alguns, mais do que observar, é preciso evidenciar, mapear e teorizar essas novas vertentes expressivas. Parece ser este o principal

motivo que move Maria Beatriz de Medeiros na organização do livro *Arte e tecnologia na cultura contemporânea*, uma coletânea de autores, que abrange uma importante face desses conteúdos e reflexões na passagem do século 21.

Os textos elucidam as relações existentes entre o ser humano e as máquinas como códigos que dialogam entre si. Sob este ponto de vista, problematizam o estatuto do corpo e da vida na chamada era “pós-biológica”.

Dividido o livro em quatro partes,