

Art and Electronic Media

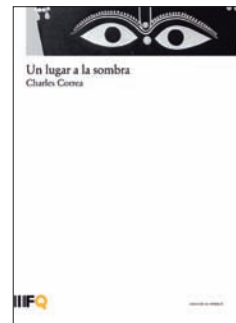
El historiador del arte Edgard A. Shanken aborda en este libro la relación entre el arte y la tecnología electrónica, estudiando además aspectos como la mecánica, la luz, los gráficos, la realidad virtual y los medios web. El ensayo contextualiza esta forma de arte, se sumerge en su desarrollo y su futuro tanto en Europa como en América, y analiza cómo el arte electrónico puede humanizar la ciencia. Jenny Holzer, Mario Merz, Marcel-Lí Antúnez o Mikami Seiko son algunos de los ciento cincuenta artistas presentes en este volumen que se estructura en siete capítulos temáticos. De forma cronológica, el recorrido se sitúa a principios del siglo XX y recupera las primeras obras que introdujeron movimiento y luz para desafiar el concepto tradicional de arte. La alta resolución de la fotografía digital y las impresiones, fruto de la explosión tecnológica de los ochenta y noventa, jugaron un papel destacado en esta transformación del arte ya que reforzaron las posibilidades de reproducción y, en consecuencia, ampliaron las formas de producción artística. Posteriormente, la realidad virtual atrapó a las audiencias en entornos simulados, y los artistas conectaron sus cuerpos a los medios electrónicos para crear cyborgs y robots que cuestionaban la existencia humana. Con todo, se desarrolló un arte de costosos requerimientos técnicos que, como concluye el volumen, necesita de una estrecha colaboración entre artistas, científicos e ingenieros para moldear de forma efectiva su producción, recepción y exposición.

Art and Electronic Media. The art historian Edgard A. Shanken tackles in this book the relationship between art and electronic technology while also studying aspects such as mechanics, light, graphics, virtual reality and web media. The essay puts this art form in the context, delves into its development and its future in both Europe and America, and analyses how electronic art can humanise science. Jenny Holzer, Mario Merz, Marcel-Lí Antúnez or Mikami Seiko are some of the hundred and fifty artists featured in this volume, which is structured into seven themed chapters. In chronological order, the route covers the early twentieth century, recovers the first works to introduce movement and light to defy the traditional

concept of art. The high resolution of digital photography and prints, the result of the technological explosion of the nineteen-eighties and 'nineties, played an outstanding role in this transformation of art, as they reinforced the possibilities of reproduction and consequently expanded the forms of artistic production. At a later stage, virtual reality captured audiences in simulated environments and artists connected their bodies to electronic media in order to create cyborgs and robots that questioned human existence. This led to the development of an art form with costly technical requirements that, as concluded by the volume, needs the close collaboration between artists, scientists and engineers to effectively mould their production, reception and exhibition.

—
 PHAIDON
 Buenos Aires, 54
 08036 Barcelona
 T/934 950 311
www.phaidon.com

↓ Barbie Liberation Organization (B.L.O) del colectivo RTMark / Barbie Liberation Organization (B.L.O) by the RTMark collective
 ↓ Listening Post de Ben Rubin y Mark Hansen / Listening Post by Ben Rubin and Mark Hansen



Un lugar a la sombra

El arquitecto de origen indio Charles Correa describe en este libro cómo, desde el inicio de los tiempos, el hombre ha sentido intuitivamente la existencia de otro mundo no manifiesto. La religión, la filosofía y las artes han sido algunos de los instrumentos utilizados por el hombre para explorar y comunicar sus nociones sobre ese mundo. El libro recopila once artículos como *Crónica desde Chandigarh*, que se sumerge en el Palacio de la Asamblea de esta ciudad india proyectado en 1961 por Le Corbusier, o *Un lugar al sol*, que hace referencia a la construcción en la India, con los que Correa demuestra cómo también la arquitectura está generada por las creencias míticas y expresa la presencia de una realidad más profunda que el mundo manifiesto en el que existe. El volumen se incorpora a la colección *arquía/cimbra* cuyo objetivo es recopilar las aportaciones de algunos autores que han desarrollado un pensamiento intenso en torno a la arquitectura.

—
A place in the shade. The architect of Indian origin Charles Correa describes in this book how, from the dawn of time, mankind has intuitively felt the existence of another unmanifested world. Religion, philosophy and the arts have been some of the instruments used by man to explore and communicate his notions on this world. The book compiles eleven articles such as *Chronicle from Chandigarh*, which submerges itself in the city's Legislative Assembly, designed in 1961 by Le Corbusier, or *A Place in the Sun*, which makes reference to construction in India, through which Correa demonstrates how architecture, too, is generated by mythical beliefs and expresses the presence of a more profound reality than the manifest world in which it exists. The volume forms part of the *arquía/cimbra* collection, whose goal is to compile the contributions of authors who have developed an intense body of thought on the subject of architecture.

—
 FUNDACIÓN CAJA DE ARQUITECTOS
 Arcs, 1
 08002 Barcelona
 T/934 826 800 F/934 826 801
fundacion@arquia.es
www.arquia.es/fundacion



Manual del diseñador

El libro, escrito por el diseñador y director de arte Jason Simmons, se presenta como una guía útil para cualquier diseñador ya que se sumerge en los aspectos básicos de las áreas clave del diseño impreso y en pantalla. Asimismo, ofrece soluciones a los habituales problemas técnicos y directrices para una buena praxis, además de numerosos trucos y recomendaciones. El volumen se estructura en seis secciones: Sistemas operativos y aplicaciones, Texto, Color, Imágenes, Maquetación y Producción, que responden a las cuestiones y habilidades técnicas necesarias para desarrollar correctamente las tareas propias de un diseñador gráfico. Proyectos presentados paso a paso y ejemplos visuales aclaran los conceptos explicados en este manual que se completa con un glosario de términos técnicos, de utilidad para el diseñador.

—
Designer's Manual. The book, written by the designer and art director Jason Simmons, is presented as a useful guide for any designer, as it delves into basic aspects of key areas of printed and screen design. It also offers solutions for habitual technical problems and guidelines for a good praxis, as well as numerous tips and recommendations. The volume is structured into six sections: Operative systems and applications, Text, Colour, Images, Scale modelling and Production, which all deal with the necessary issues and technical abilities to properly develop the tasks of a graphic designer. Projects presented step by step and visual examples clear up the concepts explained in this manual, which is completed with a glossary of technical terms that will be useful to the designer.

—
 INDEX BOOK
 Consell de Cent, 160
 08015 Barcelona
 T/934 545 547 F/934 548 438
ib@indexbook.com
www.indexbook.com