

1. Record Nr.	UNINA9910792730703321
Autore	Magrini Boris
Titolo	Confronting the machine : an enquiry into the subversive drives of computer-generated art / / Boris Magrini
Pubbl/distr/stampa	Berlin, [Germany] ; ; Boston, [Massachusetts] : , : De Gruyter, , 2017
ISBN	3-11-052154-7
Descrizione fisica	1 online resource (276 pages) : illustrations
Classificazione	LH 65870
Disciplina	004
Soggetti	Computers
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references.
Nota di contenuto	Frontmatter -- Contents -- Preface -- Acknowledgments -- Introduction -- Chapter 1 -- Chapter 2 -- Chapter 3 -- Chapter 4 -- Conclusion -- Bibliography
Sommario/riassunto	Artists who work with new media generally adopt a critical media approach in contrast to artists who work with traditional art media. Where does the difference lie between media artists and artists who produce modern art? Which key art objects illustrate this trend? The author investigates the relationship between art and technology on the basis of work produced by Edward Ihnatowicz and Harald Cohen, and on the basis of the pioneering computer art exhibition at Dokumenta X in 1997. His line of argument counters the generally held view that computer art straddles the gap between art and technology. Instead, he is seeking a genuine interpretation of the origin of media art, and to develop new perspectives for it. Künstler, die mit neuen Medien arbeiten, zeigen in der Regel einen kritischen Medien-Ansatz, anders als Künstler die mit traditionellen Kunstmedien arbeiten. Worin liegt der Unterschied zwischen Medien-Künstlern und Künstlern, die moderne Kunst produzieren? Welche Schlüsselwerke machen diesen Trend sichtbar? Der Autor untersucht die Beziehung von Kunst und Technologie an beispielhaften Arbeiten von Edward Ihnatowicz und Harald Cohen sowie an der pionierhaften Computerkunst-Ausstellung auf der Dokumenta X im Jahr 1997. Er argumentiert dabei gegen die allgemein geltende Ansicht, dass

Computer-Kunst die Gegensätze zwischen Kunst und Technologie überbrückt. Sein Anliegen ist es vielmehr, die Ursprünge der Medien-Kunst genuin zu interpretieren und neue Perspektiven für sie zu entwickeln.
