

Antropologia nowych mediów

WYKŁAD 3

dr Krzysztof Gajewski
Instytut Badań Literackich
Polskiej Akademii Nauk

20 kwietnia 2012

1 Język nowych mediów

Przewodnikiem po języku nowych mediów jest dla Manovicha film Dżigi Wiertowa pt. Człowiek z kamerą (1929), a w swoich rozważaniach sięga po perspektywę teorii i historii kina.

2 Pojęcie nowych mediów

Nowe media pojawiają się na przecięciu historii technik obliczeniowych i historii technologii medialnych ok. 1830. Wynalezione wówczas zostają :

- dagerotyp Luisa Daguerre'a
- maszyna analityczna Charles'a Babbage'a

Główne punkty historii komputera:

- ok. 1800 - programowalne krosna tkackie Josepha Marie Jacquarda
- ok. 1830 - maszyna analityczna Charles'a Babbage'a
- 1890 - elektryczny tabulator Hermana Holleritha, Tabulating Machine Company → Computing-Tabulating-Recording Company (1911) → International Business Machines Corporation (1924)
- 1936 - "On computable numbers" Alana Turinga; podobieństwo maszyny Turinga i projektora filmowego
- Tymczasem Konrad Zuse realizuje w praktyce ideę maszyny Turinga i używa kart perforowanych ze starej taśmy filmowej

3 Podstawowe pojęcia nowych mediów

1. Reprezentacja numeryczna

- przekład na funkcje matematyczne
- obróbka algorytmiczna
- cyfryzacja (digitalizacja) - zamiana danych ciągłych na dyskretne (Każda forma komunikacji wymaga reprezentacji nieciągłej - język naturalny to model wszystkich systemów komunikacyjnych.):
 - (a) próbkowanie (częstotliwość próbkowania - rozdzielczość)
 - (b) kwantyzacja próbek - przypisanie im wartości liczbowej (np. jeden bajt daje zakres od 0 do 255)

2. Modularność

- Elementy niższego rzędu tworzą obiekty wyższego rzędu zachowując swoją odrębność (np. grafiki osadzone w dokumentach odt, rtf, doc, pdf, html)
- analogia do programowania strukturalnego

Konsekwencje postaci liczbowej i modularności nowych mediów:

1. Automatyzacja

- niskopoziomowa - np. efekty w programach graficznych, kreatory dokumentów
- wysokopoziomowa - np. automatyczne generowanie dzieł literackich i stron internetowych, chat boty, komunikacja z komputerem w języku naturalnym

2. Wariacyjność - obiekt nowych mediów jest spersonalizowany, dostosowany do konkretnego użytkownika

- (a) W bazie danych przechowywane są parametry wielu obiektów.
- (b) Warstwa prezentacji obiektu - jego interfejs - może zostać oddzielony od jego semantyki, poziomu danych.
- (c) Obiekt nowych mediów ma dostęp do wielu informacji na temat użytkownika (witryna www wykrywa rodzaj posiadanego sprzętu)
- (d) Interaktywność wyboru z menu - użytkownik wybiera sposób przeglądania serwisu.
- (e) Hipermedia - np. hipertekst, który pozwala na odbiór nieliniowy
- (f) Uaktualnienia i łatki
- (g) Obiekt jest generowany w wersjach dla różnych rozdzielczości.

3. Transkodowanie kulturowe między

- (a) warstwą komputerową (sprzęt, oprogramowanie i ich wymagania, czyli komputerowa ontologia)
- (b) warstwą kulturową (konwencje kulturowe, społeczne, artystyczne)

4 Interfejs

Interfejs kulturowy

- ”sposób, w jaki komputer udostępnia dane kulturowe i pozwala na interakcję z nimi”
- Język interfejsów kulturowych w dużym stopniu zbudowany jest ze znanych wcześniej form kultury
 - Interfejs graficzny komputera opracowany przez Xerox Parc w latach 70. wykorzystuje metaforę biurka z pulpitem, koszem i katalogiem dokumentów
- Druk
 - Strona HTML powtarza strukturę strony kodeksu oraz zwoju.
- Kino
 - model ruchomej kamery wykorzystany w symulatorach
 - prostokątny kadr
 - linearna perspektywa zbieżna w grafice 3D

5 Ekran

5.1 Geneza ekranu

1. Ekran klasyczny: wirtualna przestrzeń zamknięta ramą i umieszczona wewnątrz naszej przestrzeni
 - Geneza: malarstwo renesansowe (w przeciwieństwie do fresków i mozaik)
 - przykłady: renesansowy obraz, ekran kinowy, ekran komputera
 - Tradycyjne proporcje:
 - (a) orientacja pozioma-pejzażowa
 - (b) orientacja pionowa-portretowa
2. Ekran dynamiczny: ekran klasyczny, który wyświetla obraz zmieniający się w czasie.
Geneza:

- (a) magiczna latarnia, fantasmagoria, eidophusikon, panorama, diorama, zoopraxiskop etc.
 - (b) szpiegowska fotografia napowietrzna
 - (c) radar (pierwsze zastosowanie monitora i pióra świetlnego)
3. Zmierzch ekranu: gogle wirtualnej rzeczywistości

5.2 Ekran i ciało

1. Główna cecha ekranu klasycznego: nieruchomość widza (jaskinia Platona, okno Albertiego, maszyny perspektywiczne Dürera, camera obscura, fotografia, kino), przy oglądaniu fresków i mozaik trzeba się przemieszczać.
2. Paradoks rzeczywistości wirtualnej: użytkownik musi się przemieszczać, aby zobaczyć obraz, a jednocześnie jego ciało jest uwięzione.
3. Symulacja vs. reprezentacja:
 - Symulacja - malarstwo ścienne, mozaiki, rzeźby, muzea figur woskowych, dioramy muzealne, tapety
 - Medium pośrednie: panorama
 - Reprezentacja - ekran renesansowy

Lev Manowich, *Język nowych mediów* (2001)

Literatura

- [1] Lev Manowich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypriański, Warszawa 2006.