

Antropologia mediów

Wykład XI

Krzysztof Gajewski

Instytut Komunikacji Specjalistycznej i Interkulturowej Uniwersytet Warszawski

Warszawa, 27 stycznia 2021

Spis treści

1	Sztuczna inteligencja	2
1.1	Nowe media	2
2	Wizualność	2
3	Wizualność a komputery	2
3.1	Grafika komputerowa	2
3.2	Rozpoznawanie obrazów	3
4	Literatura	3

1 Sztuczna inteligencja

- SI, Artificial Intelligence (AI) — inna nazwa maszyny Turinga
- Marvin Minsky, MIT, lata 50.
- John McCarty: termostat sądzi i działa

1.1 Nowe media

Lev Manovich:

„nowe media są wynikiem przecięcia się dwu odrębnych procesów: historii technik obliczeniowych i historii technologii medialnych (...) kliszy fotograficznej, taśmy filmowej, płyty gramofonowej”¹

- Altair 8800 — komputer domowy sprzed czasów interfejsu graficznego
- Altair BASIC 8K Billa Gatesa i Paula Allena zapisany na perforowanym zwoju

2 Wizualność

- symbol (kod) — umowa
- ikona (obraz) — podobieństwo

Pictura est laicorum litteratura (Honoré d’Autun)

3 Wizualność a komputery

- grafika komputerowa
- interfejs graficzny
- problem cyfryzacji — gra Pong, 1972

3.1 Grafika komputerowa

1. opis → obraz (grafika komputerowa)
2. obraz → obraz (przetwarzanie obrazów)
3. obraz → opis (rozpoznawanie obrazów)

¹Lev Manovich, Język nowych mediów, s. 82

3.2 Rozpoznawanie obrazów

- Rozpoznawanie obrazów — podproblem problemu rozpoznawania wzorca (pattern recognition)
- Łatwe dla ludzi, trudne dla "sztucznej inteligencji", stąd crowdsourcing (Mechanical Turk)
- Duże zapotrzebowanie: wizualna cenzura internetu (media społecznościowe)

4 Literatura

1. Lev Manovich, Język nowych mediów, przeł. Piotr Cypriański, Warszawa 2006.
2. Witold Marciszewski, Sztuczna inteligencja, Kraków 1998.
3. Jay David Bolter, Sztuczna inteligencja, w: Temat Internet, red. A. Mencwel, Warszawa 2004.