

Jazyk nových médií

V historii se vyvíjí současně, jak média tak i počítače. Louis Daguerre (francouzský malíř, průkopník fotografie) ve 30. letech 19. století vytváří praktickou metodu fotografování nazvanou daguerrotypiv (je to komplexní fotografický proces), dále vynalezl také také dioráma (pozadí modelu, kresba navozuje pocit prostoru) a polyorama (přístroj, umožňující sledovat animované snímky). Daguerre díky svým vynálezům rozpojuje media a svět médií. Charles Babagge je považován za otce počítače, sestrojil analytický (diferenční) stroj – mnoho rysů moderního digitálního počítače, nebyl dokončen na rozdíl od daguerrotypu, v roce 1991 byl stroj sestaven za pomoci prostředků z 19. st. a opravdu fungoval. Inspiraci nalézá u slavného J. M. Jacquardema, který kolem roku 1800 vymyslel stroj - stav, který byl automaticky kontrolován děrovanými kartami V roce 1893 je „založeno“ první filmové studio tzv. „Edisonova Černá magie“ které umožnilo první veřejnou projekci provedenou kinetoskopem. O dva roky později bratři Lumiérové patentují „kinematograf“ a jsou právem považováni za otce moderního filmu. Manovitch popisuje vývoj počítače, o který se zasloužil Američan Herman Hollerith, vynalezený roku 1890. Jeho děrný systém štítku na principu hromadného zpracování dat usnadní sčítání lidu v Americe. Spojením Hollerithovy firmy s dalšími společnostmi časem nastartuje firmu IBM. V roce 1936 Brit Alan Turing uvedl svoji teoretickou práci Počitatelná čísla, která popisovala hlavní účel počítače později pojmenovaného Univerzální Turingův stroj. Téhož roku německý inženýr Konrád Zuse, v obvyklých pokujích s vých rodičů sestavý první „digitální“ počítač. Zda Manovitch poukazuje na velmi podobný vývoj počítačové a filmové techniky. Pro zápis na nová média se začne používat numerická řada číslic, jak kino film tak i počítače. Lev Manovitch popisuje základní principy nových médií v pěti bodech (číselná reprezentace, modularita, automatizace, variabilita a transkódování). Číselná reprezentace znamená že všechny objekty nových médií jsou tvořeny digitálním kódem, který je vyjádřen matematicky nebo algoritmicke. Modularita neboli fraktální struktura nových médií je tvořena jednotlivými vzorky. Mohou být libovolně měněny bez narušení celku. Automatizace je proces numerického kódování u které se snižuje lidský podíl. Dále se dá dělit na high level – umělá inteligence a low level – generování web stránek. Nová média jsou Variabilní, existují v identických kopiích a odlišných verzích. Transkódování neboli přeložení do jiné formy, nová média obsahují dvě vrstvy kulturní a počítačovou tyto vrstvy se neustále projímají.

Je mnoho rozdílů mezi novými a starými médii.

Stará média	Nová média
nepřetržitá, analogová	diskrétní, digitální
různé typy je možné zobrazit na různých přístrojích (videorekordér, magnetofon atd.)	všechny druhy médií vlastní stejný digitální kód – různé typy médií může být zobrazeno na jediném přístroji (počítač)
v analogovém díle je nekonečné množství informací	umožňuje zanedbatelnou ztrátu informací – digitálně kódovaná informace je limitována počtem hodnot
data jsou uložena nepřetržitě, proto je nutné při hledání dané sekvence jít „postupně“	dovolují náhodný a rychlý přístup k datům

pořadí prezentace je daná	jsou interaktivní – uživatel si může vybrat, které objekdy chce zobrazit nebo kterou cestou jít.
	Uživatel se tak stává zároveň „spoluautorem“ díla