

Spis treści

Wprowadzenie do wydania polskiego	11
Między stuleciami	16
Przedmowa	27
Prolog: zbiór danych Wiertowa	31
Podziękowania	50
Wprowadzenie	55
Kronika prywatna	57
Teoria teraźniejszości	62
Mapowanie nowych mediów: metoda	65
Mapowanie nowych mediów: organizacja	69
Terminy: język, obiekt, reprezentacja	71
Czym są nowe media?	79
W jaki sposób media stały się nowe	84
Podstawowe pojęcia nowych mediów	91
Reprezentacja numeryczna	92
Modularność	95
Automatyzacja	97
Wariacyjność	102
Transkodowanie	114
Czym nie są nowe media	119
Kino jako nowe media	121
Mit cyfryzacji	124
Mit interaktywności	128

Interfejs	137
Język interfejsów kulturowych	147
Interfejsy kulturowe	147
Druk	152
Kino	158
HCI: reprezentacja <i>versus</i> sterowanie	170
Ekran i użytkownik	176
Geneza ekranu	177
Ekran i ciało	187
Reprezentacja <i>versus</i> symulacja	197
Operacje	202
Menu, filtry, wtyczki	213
Logika selekcji	213
Postmodernizm i Photoshop	221
Od obiektu do sygnału	224
Kompozytowanie	228
Od strumieni obrazów do modularnych mediów	228
Opór wobec montażu	235
Archeologia kompozytowania: kino	240
Archeologia kompozytowania: wideo	245
Cyfrowe kompozytowanie	248
Kompozytowanie i nowe typy montażu	252
Teleakcja	259
Reprezentacja <i>versus</i> komunikacja	259
Teleobecność: iluzja <i>versus</i> działanie	263
Obrazy-narzędzia	267
Telekomunikacja	268
Dystans i aura	271
Iluzje	279
Syntetyczny realizm	290
Technologia i styl w kinie	292
Technologia i styl w animacji komputerowej	296
Ikony <i>mimesis</i>	304

Syntetyczny obraz	309
Georges Méliès, ojciec grafiki komputerowej	310
<i>Park Jurajski</i> i realizm socjalistyczny	312
Iluzja, narracja, interaktywność	317
Formy	325
Baza danych	333
Logika bazy danych	333
Dane i algorytm	338
Baza danych i narracja	342
Paradygmat i syntagma	346
Kompleks bazy danych	351
Kino oparte na bazie danych: Greenaway i Wiertow	356
Nawigowalna przestrzeń	365
<i>Doom</i> i <i>Myst</i>	365
Przestrzeń komputerowa	376
Poetyka nawigacji	383
Nawigator i eksplorator	395
Kino-oko i symulatory	401
<i>EVE</i> i <i>Place</i>	410
Czym jest kino?	417
Kino cyfrowe a historia ruchomych obrazów	426
Kino, sztuka indeksowa	426
Krótka archeologia ruchomych obrazów	430
Od animacji do kina	432
Nowe spojrzenie na kino	434
Kino-oko a kino-pędzel	443
Nowy język kina	445
Kinowe i graficzne: kinegratografia	445
Nowa temporalność: pętla jako mechanizm narracyjny	452
Montaż przestrzenny i makrokino	461
Kino jako przestrzeń informacji	466
Kino jako kod	471
Indeks	475