
Spis treści

Wstęp	9
-------------	---

CZĘŚĆ I

MICHAŁ BOBROWSKI

Z archeologii postkina: animowane korzenie wideoklipu	15
Uwagi wstępne	15
1. Film czy nie film?	20
2. Wideoklip – między awangardą a twórczością komercyjną	29
3. W kręgu awangardy – film jako wizualna muzyka	34
4. Synergia audiowizualna w animacji popularnej – narracyjna funkcja muzyki	48

CZĘŚĆ II

RADOSŁAW BOMBA

Postmedialne obiegi animacji	75
1. <i>Flashimation</i> i GIF art. Cyrkulacja animacji w usieciowanej kulturze	75
1.1. Renesans formatu GIF i rozwój GIF artu	79
2. Glitch jako wyznacznik postcyfrowości animacji	87
2.1. Glitch i algorytmiczna animacja	91
2.2. Oswojenie animacji glitch	94
3. Poszerzenie pola animacji. Postmedialne pogranicza	101
3.1. Animacje interaktywne	102

3.2. Animacja proceduralnie generowana	110
3.3. Animacja w publicystyce. W stronę digital storytelling	113
3.4. Animacja i przechwytywanie danych w czasie rzeczywistym	117
3.5. Postmedialne obiegi animacji	123
Zakończenie	133
Bibliografia	139
Noty o Autorach	147