

Introducción   Introdução.....	11
--------------------------------	----

## **PRIMEIRA PARTE | Marco Teórico**

1. <b>A</b> - Animação	
1.1. Simulação do real.....	35
1.2. Objectivos do realismo sintético.....	39
1.3. Realismo cinematográfico.....	41
2. <b>B</b> - Artes Visuais	
2.1. <i>Media</i> arte interactiva.....	48
2.2. Poliformas visuais.....	55
3. <b>C</b> - Algoritmos ( <i>Código</i> )	
3.1. Processamento digital.....	64
3.2. Processamento generativo.....	75
3.3. Código: programação / linguagem / rede.....	86
4. <b>D</b> - Digitais ( <i>Imagens</i> )	
4.1. Corpo: incorporação.....	118
4.2. Analógico / Digital.....	129
4.3. Imagem interactiva.....	132
5. <b>F</b> - Filme	
5.1. Herança cinematográfica.....	138
5.2. Novos e velhos <i>media</i> .....	146
6. <b>G</b> - Jogos ( <i>Games</i> )	
6.1. Considerações sobre o conceito da prática artística <i>Game Art</i> .....	154
6.2. Jogador no mundo virtual.....	161
7. <b>H</b> - Híbrido	

7.1. Hibridação: espaço, corpo e redes.....	168
8. <b>I</b> - Interactividade	
8.1. Exteriorização de operações mentais.....	191
8.2. Sistemas interactivos.....	211
9. <b>L</b> - Literatura	
9.1. Do texto ao hipertexto.....	214
10. <b>M</b> - Música / Som	
10.1. Fonte sonora.....	222
10.2. Características da onda sonora.....	228
10.3. Ciência, tecnologia e arte sonora.....	234
11. <b>N</b> - <i>Networking</i>	
11.1. Estratégias discursivas em torno da utilização da Arte na Rede: <i>Net Art</i> .....	243
12. <b>P</b> - Performance	
12.1. Homem/Máquina.....	257
12.2. Performance Digital.....	267
13. <b>R</b> - Rádio	
13.1. Meio de transmissão.....	275
13.2. Rádio Arte.....	279
14. <b>T</b> - Televisão	
14.1. Televisão: dispositivo artístico.....	286
15. <b>V</b> - Vídeo	
15.1. Incorporação, performance e representação.....	294
16. <b>X</b> - Arquitectura	
16.1. Arquitectura dinâmica: espaço líquido.....	316
16.2. Ciberarquitectura.....	325

## SEGUNDA PARTE | Marco Prático

17. Taxonomia das práticas artísticas referentes aos centros de investigação (amostra)	
17.1. Análise dos âmbitos de actuação elencados pelos centros de investigação.....	335
18. <i>Ars Electronica</i>	
18.1. Categorias de referência <i>Thesaurus</i> › Dicionário de <i>Digital Performance</i> .....	339
18.2. Festivais oficiais.....	340
19. ICC [ <i>InterCommunication Center</i> ].....	341
20. EMAF [ <i>European Media Art Festival</i> ].....	343
21. V2 [ <i>Institute for the Unstable Media</i> ].....	346
22. ISEA [ <i>International Symposium on Electronics Arts</i> ].....	349
23. <i>Rhizome</i> .....	351
24. MIT [ <i>Massachusetts Institute of Technology - Media Lab</i> ].....	354
25. <i>Japan Media Arts Festival</i> .....	365
26. <i>The Webby Awards</i> .....	367
27. ZKM [ <i>Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe</i> ].....	370
28. <i>Ylem</i> .....	372
29. <i>Vida</i> [ <i>Art &amp; Artificial Life International Competition</i> ].....	373
30. <i>Whitney ArtPort</i>	
30.1. <i>The Whitney Museum Of American Art</i> .....	377
30.2. <i>Australian Network For Art And Technology</i> .....	377
31. <i>Fornos</i> [ <i>Center For Digital Culture</i> ].....	379
32. <i>ASCI</i> [ <i>Art And Science Collaborations, Inc.</i> ].....	381

33. <i>Exploratorium</i> .....	383
34. <i>Transmediale [Dutch Electronic Art Festival]</i> .....	386
35. <i>CAiiA-STAR</i> .....	388
36. <i>The Banff Centre</i> .....	392
37. <i>Siggraph [Art Shows At International Computer Graphics Meetings]</i> .....	394
38. <b>Conclusiones generales sobre el marco práctico</b> .....	397
39. <b>Conclusões gerais sobre o marco prático</b> .....	401
<b>Conclusiones y reflexiones finales sobre la investigación</b> .....	403
Conclusões e reflexões finais sobre a investigação.....	411
Bibliografia.....	423
Resumen   Resumo   Resum   <i>Abstract</i> .....	457