

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Alexandra de. Um outro olhar. *In*: SIMPÓSIO DO LaRS: OUTRO, 1. 2002, Rio de Janeiro. **Anais do I Simpósio do LaRS**. Rio de Janeiro: PUC, 2002, pp.1-6.

ALVES, L. K. **Repercussões do trágico e do social no teatro de Dias Gomes: leitura comparativa entre Antígona de Sófocles; O Pagador de Promessas, O Santo Inquérito e As Primícias de Dias Gomes**. Tese de Doutorado. Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2003.

ANDERS, Peter. Ciberespaço antrópico: definição do espaço eletrônico a partir das leis fundamentais. *In*: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e vida no século XXI. Tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora UNESP, 2003, pp.47-63.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993 (edição 2004).

BAINBRIDGE, William S. (org.). **Berkshire Encyclopedia of Human-Computer Interaction**. Great Barrington: Berkshire Publishing Group, 2004.

BARTHES, Roland. Diderot, Brecht, Eisenstein. *In*: _____. **Image, Music, Text**. New York: Hill and Wang, 1977, pp.69-78.

BARTHES, Roland. **Aula**. São Paulo: Cultrix, 1980.

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. São Paulo: Elos, 2002.

BRECHT, Bertolt. **Estudos sobre Teatro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964 (impressão 2005).

BATARBEE, Katja. **Co-experience**. Tese de Doutorado. Universidade de Arte e Design de Helsinki. Taideteollinen Korkeakoulu, Helsinki, 2004. Disponível em <http://www.uiah.fi/page_exhibition.asp?path=1866,1919,4461,6561,6563,1516>. Acesso em 24 de janeiro de 2005.

BENNETT, Audrey. Interactive Aesthetics. **Design Issues**, v. 18, n. 3, pp.62-69. Cambridge (MA): MIT Press, 2003.

BOEHNER, Kirsten *et al.* Affect: From Information to Interaction. *In*: CONFERÊNCIA COMPUTAÇÃO CRÍTICA: ENTRE SENTIDO E SENSIBILIDADE, 4. 2005, Aarhus. **Anais da IV Conferência Computação Crítica**. Nova Iorque: ACM Press, 2005, pp.59-68. Disponível em <<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1094570>>. Acesso 1 de setembro de 2005.

BREITSAMETER, Sabine. Multimedia Art between Artaud and Brecht. **Audiohyperspace**. Stuttgart, 2004. Disponível em <http://www.swr.de/swr2/audiohyperspace/engl_version/interview/salter.html>. Acesso em 10 de outubro de 2004.

BUGAY, Edson Luiz; ULBRICHT, Vânia Ribas. **Hipermídia**. Florianópolis: Bookstore, 2000.

BUSH, Vannevar. As We May Think. **Atlantic Monthly**, julho de 1945. Disponível em <<http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>>. Acesso em 15 de abril de 2004.

- CARLSON, Michael. **Theories of the Theatre: A Historical and Critical Survey, From the Greeks to the Present**. Ithaca: Cornell University Press, 1993.
- CAVALCANTE, Marcia de Sá. **O Espaço-Entre Poesia e Pensamento**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1986.
- CHAIA, Miguel. Arte, política e explosão. **Núcleo de Estudos em Arte, Mídia & Política (NEAMP)**. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2005. Disponível em <http://www.pucsp.br/neamp/artigos/artigo_40.htm>. Acesso em 21 de outubro de 2005.
- CHARTIER, Roger. **A Aventura do Livro: do Leitor ao Navegador**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1998.
- CHENG, Kevin; CAIRNS, Paul. Behaviour, Realism and Immersion in Games. *In*: Conferência Fatores Humanos em Sistemas de Computação. 2005, Portland. **Conferência Fatores Humanos em Sistemas de Computação**. Nova Iorque: ACM Press, 2005, pp.1272-1275. Disponível em <<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1056808.1056894>>. Acesso em 10 de agosto de 2005.
- COELHO, Nelly. O conhecimento, a educação e a transdisciplinaridade sob a ótica de Edgar Morin. **Edgar Morin**. São Paulo, 2002. Disponível em <<http://edgarmorin.sescsp.org.br/arquivo>>. Acesso em 27 de setembro de 2005.
- COSTA, Mario. **O Sublime Tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.
- COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie-Hélène; BRET, Michel. A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas. *In*: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e vida no século XXI. Tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora UNESP, 2003, pp.27-38.
- DANSA, Salmo. O encontro. *In*: SIMPÓSIO DO LaRS: OUTRO, 1. 2002, Rio de Janeiro. **Anais do I Simpósio do LaRS**. Rio de Janeiro: PUC, 2002, pp.91-100.
- DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- DEWEY, John. **Experience and Education**. Nova Iorque: Free Press, 1997.
- DOMINGUES, Diana. O Corpo tecnologizado e o sentir pós-biológico. **Cadernos do Atelier Livre de Porto Alegre**. Porto Alegre, 1999. Disponível em <http://twiki.im.ufba.br/pub/EDC708/WebHome/domingues_ArteeTecnologia.doc>. Acesso em 20 de outubro de 2004.
- DOURISH, Paul. Seeking a Foundation for Context-Aware Computing. **Human-Computer Interaction**, n. 16, 2001, pp.229-241.
- DOURISH, Paul. What We Talk About When We Talk About Context. **Personal and Ubiquitous Computing**, n. 8, 2004, pp.19-30.
- ECO, Umberto. **A Obra Aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.
- ECO, Umberto. **Lector in Fabula**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.
- ELIAS, Norbert. **Envolvimento e Distanciamento**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1983.
- FERREIRA, Luciana. O Espaço Digital Imersivo. *In*: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 9. Porto Alegre, 2000. **Anais da IX COMPÓS**. Publicação em CD-ROM. Porto Alegre: PUC-RS, 2000.
- FOGG, B. J. **Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do**. São Francisco: Morgan Kaufman, 2002.

FOUCAULT, Michel. **Júlio Verne: uma literatura revolucionária**. São Paulo: Editora Documentos, 1969.

GAISI FILHO, João. A blindagem do eu e Eros tecnológico. **Interact**. Lisboa: Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, 2001, vol.2. Disponível em <<http://www.interact.com.pt/interact2/ensaio44.html>>. Acesso em 10 de março de 2004.

GAY, Geri; HEMBROOKE, Helen. **Activity-Centered Design: An Ecological Approach to Designing Smart Tools and Usable Systems**. MIT Press: Cambridge, 2004.

GOMBRICH, Ernst. H. **The History of Art**. Londres: Phaidon, 1995.

GONÇALVES, João Carlos. Galáxias Insubordinadas: Eclipse Oculto. **Universidade Anhembi Morumbi**, seção Atualidades, seção Literatura. São Paulo, 2004. Disponível em <<http://www2.anhembi.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=25084&sid=69>>. Acesso em 12 de outubro de 2005.

GRAU, Oliver. **Virtual Art: Form Illusion to Immersion**. Londres: MIT Press, 2003.

GURAK, Laura G. Internet studies in the twenty-first century. *In*: GAUNTLETT, David (Org.). **Web.Studies**. Londres: Arnold Publishers, 2004. pp.24-34.

JOHNSON, Steve. **Interface Culture**. Nova Iorque: Basic Books, 1997.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Phenomenology of Spirit**. Oxford: Oxford University Press, 1979.

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: Uma História Concisa**. São Paulo: Martins Fontes Editora 2000.

HUNTER, Christopher D. **The Uses and Gratifications of Project Agora**. Monografia. Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania, Philadelphia, 1997. Monografia. Disponível em <http://www.asc.upenn.edu/usr/chunter/agora_uses/index.html>. Acesso em 19 de junho 2004.

HUHTAMO, Erkki. Armchair Traveller on the Ford of Jordan: The Home, the Stereoscope and the Virtual Voyager. **Mediamatic**. Amsterdã, 1995. Disponível em <<http://www.mediamatic.net/cwolk/view/8825>>. Acesso em 24 de junho de 2004.

HUHTAMO, Erkki. Silicon remembers Ideology. *In*: **The Giver of Names**, catálogo da exposição homônima do artista David Rokeby no McDonald Stewart Art Centre. Guelph: McDonald Stewart Art Centre, 1998. Disponível em <<http://homepage.mac.com/davidrokeby/erkki.html>>. Acesso em 7 de maio de 2004.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. São Paulo: Editora 34, 1996.

KABISCH, Eric; WILLIAMS, Amanda; DOURISH, Paul. Symbolic Objects in a Networked Gestural Sound Interface. *In*: Conferência Fatores Humanos em Sistemas de Computação. 2005, Portland. **Conferência Fatores Humanos em Sistemas de Computação**. Nova Iorque: ACM Press, 2005, pp.1512-1516. Disponível em <<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1056954>>. Acesso em 10 de agosto de 2005.

KHASLAVSKI, Julie & SHEDROFF, Nathan. Understanding the Seductive Experience. **Communications of the ACM**, vol. 42, n. 5, pp.45-49. Nova Iorque: ACM Press, 1999.

- KOESTLER, Arthur. **The Act of Creation**. Londres: Penguin Group, 1989.
- KOUDELA, Ingrid Dourmien. **Brecht na pós-modernidade**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- KOUDELA, Ingrid Dourmien. **Heiner Müller: o espanto no teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.
- LAUREL, Brenda. **Computers as theatre**. Boston: Addison-Wesley Publishing Company, Inc., 1991 (edição 1993).
- LEMONS, André. Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais. **Ciberpesquisa**. Disponível em <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemons/interac.html>>. Acesso em 29 de abril de 2003.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.
- LEVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1999.
- LEVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.
- LINDGAARD, Gitte & DUDEK, Cathy. What is this evasive beast we call user satisfaction? **Interacting with Computers**, vol. 15, n. 3, pp.429-452. Cambridge: Elsevier, 2003.
- LOBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. Rio de Janeiro: Edgard Blücher, 2001.
- LÓPEZ QUINTÁS, Alfonso. **Estética**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- MACHADO, Arlindo. Anamorfoses Cronotópicas ou a Quarta Dimensão da Imagem. In: PARENTE, André (org.). **Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- MALONE, T.; LEPPER, M. Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations of learning. In: Snow, R.; Farr, M. (ed.). **Aptitude, learning, and instruction**, v.3, pp.223-253. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1987.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MARCONDES FILHO, Ciro. Mediaticism ou o dilema do espetáculo de massas. In: PRADO, José Luiz Aidar (org.). **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002, pp.14-26.
- MARIOTTI, Humberto. Os cinco saberes do pensamento complexo. **Edgar Morin**. São Paulo, 2002. Disponível em <<http://edgarmorin.sescsp.org.br/arquivo>>. Acesso em 27 de setembro de 2005.
- MATEAS, Michael. A preliminary poetics for interactive drama and games. In: WARDROP-FRUIIN, Noah (ed.). **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: MIT Press, 2004, pp.19-33.
- McGONIGAL, Jane. This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play. In: Conferência Internacional em Artes Digitais e Cultura, 5. 2003, Melbourne. **V Conferência Internacional em Artes Digitais e Cultura**. Melbourne: School of Applied Communication, Royal Melbourne Institute of Technology University (RMIT), 2003. Disponível em <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers>>. Acesso em 25 de setembro de 2004.
- McALHONE, Beryl. **A Smile in the Mind: wit thinking in graphic design**. Londres: Phaidon Press, 1998.

de MEDEIROS, Maria Beatriz. Teleperformance. **Corpos Interativos**, Brasília, 2003. Seção Teoria. Disponível em <<http://www.corpos.org/papers/teleperfo.html>>. Acesso em 22 de julho de 2005.

de MEDEIROS, Sérgio Aguiar. O Belo e a Morte – Estética e Subjetivação na Pós-Modernidade. In: SIMPÓSIO DO LaRS: OUTRO, 1. 2002, Rio de Janeiro. **Anais do I Simpósio do LaRS**. Rio de Janeiro: PUC, 2002, pp.33-58.

MOURA, Mônica. **Design de Hipermídia**. Tese de doutorado. Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2003.

NELSON, Theodor Holm. A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate. In: CONFERÊNCIA NACIONAL NORTE-AMERICANA DA ASSOCIATION FOR COMPUTING MACHINERY, 20. 1965, Cleveland. **Anais da XX Conferência Nacional da ACM**. Nova Iorque: ACM Press, 1965, pp.84-100. Disponível em <<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=806036>>. Acesso em 20 de dezembro de 2005.

NELSON, Theodor Holm. Computer Lib / Dream Machines, 1970-1974. In: **The New Media Reader**. WARDROP-FRUIIN, Noah; MONFORT, Nick (org.). Cambridge: MIT Press: 2003, pp.301-338.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Revoluções Tecnológicas e Transformações Subjetivas. In: **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, vol.18, no.2, pp.194-203. Brasília: Universidade Federal de Brasília, 2002.

NIELSEN, Jakob. Seductive User Interfaces. **Use.it**. Fremont, 1996. Disponível em <<http://www.useit.com/papers/seductiveui.html>>. Acesso em 11 de abril de 2005.

NORMAN, Donald. **The Psychology of Everyday Things**. Nova Iorque: Basic Books, 1988.

NORMAN, Donald. Affordances and Design. **jnd.org**. 1999a. Disponível em <http://www.jnd.org/dn.mss/affordances_and.html>. Acesso em 16 de outubro de 2004.

NORMAN, Donald. Affordance, Conventions and Design. **jnd.org**. 1999b. Disponível em <http://www.jnd.org/dn.mss/affordance_conv.html>. Acesso em 16 de outubro de 2004.

NORMAN, Donald. Banner Blindness, Human Cognition and Web Design. **jnd.org**. 1999c. Disponível em <http://www.jnd.org/dn.mss/banner_blindness.html>. Acesso em 16 de outubro de 2004.

NORMAN, Donald. **The Design of Everyday Things**. Nova Iorque: Basic Books, 2002a.

NORMAN, Donald. Activity-Centered Design: Why I like my Harmony Remote Control. **jnd.org**. 2002b. Disponível em <<http://www.jnd.org/dn.mss/activitycenter.html>>. Acesso em 16 de outubro de 2004.

NORMAN, Donald. **Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things**. Nova Iorque: Basic Books, 2004.

NORMAN, Donald. HCD harmful? A Clarification. **jnd.org**. 2005a. Disponível em <http://www.jnd.org/dn.mss/hcd_harmful_a_clari.html>. Acesso em 30 de dezembro de 2005.

NORMAN, Donald. Human-Centered Design Considered Harmful. **jnd.org**. 2005b. Disponível em <<http://www.jnd.org/dn.mss/human-centered.html>>. Acesso em 30 de dezembro de 2005.

- PACKER, Randall; JORDAN, Ken. **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**. Nova Iorque: Norton, 2001.
- PALLOTINI, R. **O que é dramaturgia**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.
- PENNA, Antonio Gomes. **Percepção e Realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1997.
- PENNA, Antonio Gomes. **Motivação e emoção**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 2001.
- PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. **Concinnitas**, Cadernos da Pós-Graduação. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2000, ano 4, vol.4, no.1, pp.21-33.
- PULLMAN, Madeleine; GROSS, Michael. Ability of Experience Design Elements to Elicit Emotions and Loyalty Behaviors. **Decision Sciences**, vol. 35, n.3, pp.551-578. Oxford: Blackwell Publishing, 2004.
- RATTO, Giani. **Antitratado da Cenografia**. São Paulo: Editora Senac, 2001.
- RHODES, Philip. Designing Hypermedia: narrative theory within a cognitive context. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 3. 1998, Rio de Janeiro. **Anais do P&D Design 98**. Associação de Ensino de Design do Brasil: Rio de Janeiro, 1998, vol. 2, p. 646-656. 1998.
- RÖHL, Ruth. **O teatro de Heiner Müller**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1997.
- ROKEBY, David. Transforming Mirrors. **Very Nervous System**. Toronto, 1996. Disponível em <<http://homepage.mac.com/davidrokeby/mirrors.html>>. Acesso em 24 de março de 2004.
- SACK, Warren. Network Aesthetics. **Social Computing Lab**. Santa Cruz, 2006. Disponível em <<http://hybrid.ucsc.edu/SocialComputingLab/Publications/wsack-network-aesthetics.doc>>. Acessos em 18 de outubro de 2005.
- SANTAELLA, Lucia. A crítica das mídias na entrada do século XXI. In: PRADO, José Luiz Aidar (org.). **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002, pp.44-56.
- SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, O. G. (Org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967, pp. 13-28.
- SPARACINO, Flavia. Narrative Spaces: bridging architecture and entertainment via interactive technology. In: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL EM ARTE GENERATIVA, 6. 2002, Milão. **MIT Media Lab**. Disponível em <<http://alumni.media.mit.edu/~flavia/Papers/NarrativeSpaces.pdf>>. Acesso em 24 de janeiro de 2004.
- SPARACINO, Flavia. Scenographies of the Past and Museums of the Future: From the Wunderkammer to Body-Driven Interactive Narrative Spaces. In: CONFERÊNCIA ACM MULTIMÍDIA, 5. 2004, Nova Iorque. **MIT Media Lab**. Disponível em <http://alumni.media.mit.edu/~flavia/Papers/acm_2004_sparacino.pdf>. Acesso em 15 de agosto de 2005.
- SHEDDROFF, Nathan. **Experience design**. Indianapolis: New Riders, 2001.
- SILVA, Marco. Que é Interatividade? In: **Boletim Técnico do Senac**. Rio de Janeiro: SENAC, 1998, v. 24, n. 2. Disponível em <www.senac.br/informativo/BTS/242/boltec242d.htm>. Acesso em 24 de junho de 2005.
- SILVA, Marco. Um convite à interatividade e à complexidade: novas perspectivas comunicacionais para a sala de aula. In: GONÇALVES, Maria Alice Rezende

(org.). **Educação e cultura: pensando em cidadania**. Rio de Janeiro: Quartet, 1999, pp.135-167.

SILVA, Maurício Marx *et al.* Consciousness: some current conceptions on its nature, function and neuroanatomic basis. **Revista de Psiquiatria do Rio Grande do Sul**, abril de 2003, v.25, s.1, pp.52-64. Disponível em < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-81082003000400007>. Acesso em 15 de agosto de 2005.

SILVER, David. Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies 1990-2000. In: **Web.studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age**. Oxford: Oxford University Press, 2000, pp.19-30. Disponível em <<http://www.com.washington.edu/rccs/intro.asp>>. Acesso em 17 de junho de 2005.

STERNE, L. **The Life and Opinions of Tristram Shandy – Gentlemen**. Chicago: Project Gutenberg, 1997, v.3, pp.235-238. Disponível em <<http://www.gutenberg.net>>. Acesso em 19 de junho de 2004.

STEWART, Sean. **The A.I. web game**. 2003. Disponível em <<http://www.seanstewart.org/beast/intro>>. Acesso em 15 de agosto de 2005.

SVANÆS, Dag. **Understanding Interactivity: Steps to a Phenomenology of Human-Computer Interaction**. Tese de doutorado. Departamento de Computação e Ciência da Informação, Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia, Trondheim, 2000. Disponível em <<http://www.idi.ntnu.no/~dags/interactivity.pdf>>. Acesso em 15 de maio de 2004.

TAVARES, Mônica. As raízes poéticas da arte aberta à recepção. In: ENCONTRO NACIONAL DA ANPAP, 13. 2004, Brasília. **Anais do XIII Encontro Nacional da ANPAP**. Brasília: Universidade de Brasília, 2004. Disponível em <<http://www.corpos.org/anpap/2004/textos/chtca/MônicaTavares.pdf>>. Acesso em 16 de março de 2005.

TOMÀS I PUIG, Carles. De l'hipertext a l'hipermèdia. Una aproximació al desenvolupament de les obres obertes. **Formats, Revista de Comunicació Audiovisual**. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 1999. Disponível em < http://www.iaa.upf.es/formats/formats2/tom_a.htm>. Acesso em 1 de janeiro de 2005.

VILLAS-BOAS, André. **O que é (e o que nunca foi) design gráfico**. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2003.

WILLETT, John. **The theatre of Bertolt Brecht: a study from eight aspects**. Londres: Methuen & Co, 1959.

WILLETT, John. **Brecht on theatre: the development of an aesthetic**. New York: Hill and Wang, 1964.

WILLIAMS, A.; KABISCH, E.; DOURISH, P. From Interaction to Participation: Configuring Space through Embodied Interaction. In: CONFERÊNCIA INTERNACIONAL EM COMPUTAÇÃO UBÍQUA, 1. 2005, Tóquio. **Anais da Ubicomp**. Tóquio, 2005.

Sítios web apresentados

Amplifier. Empresa de consultoria e produtora de sítios *web*. Disponível em <<http://www.amplifier.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Annie Lennox. Cantora. Disponível em <<http://www.annielennox.co.uk>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Arcade Fire. Banda de música. Disponível em <<http://www.arcadefire.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Bio Bak. Empresa de design. Disponível em <<http://www.bio-bak.nl>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Brok Centre. Projeto arquitetônico para a cidade de Brok, na Polônia. Disponível em <<http://www.brokcentre.art.pl>>. Acesso em 12 de novembro de 2005.

Buck 65. Banda de música. Disponível em <<http://www.buck65.com>>. Acesso em 15 de março de 2004.

Camouflage Tales. Campanha para marca de roupas Diesel. Disponível em <<http://www.diesel.com/campaigns/ss06>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Cirque du Soleil. Companhia de espetáculos. Disponível em <<http://www.cirquedusoleil.com>>. Acesso em 20 de março de 2006.

Don't Click It. Experimento acadêmico. Disponível em <<http://www.dontclick.it>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Drömkök at Alla (Ikea). Campanha para marca de móveis Ikea. Disponível em <http://www.ikea.com/ms/sv_SE/kampanj/fy06_dromkok/dromkok.html>. Acesso em 10 de janeiro de 2006.

Grain of Truth (Vogel). Campanha para marca de alimentos Vogel. Disponível em <<http://www.grainoftruth.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Havaianas. Calçados. Disponível em <<http://www.havaianas.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Inspire the Next (Hitachi). Campanha para marca de automóveis Hitachi. Disponível em <<http://www.hitachiautomotive.com/inspired>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Leo Burnett Canada. Agência de publicidade. Disponível em <<http://www.leoburnett.ca>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Lit Fuse. Empresa de design. Disponível em <<http://www.litfusedesign.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Livraria da Travessa. Livraria. Indisponível. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Museu de Arte Contemporânea de Denver. Museu. Disponível em <<http://www.mcadenver.org>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Mother. Empresa de design. Disponível em <<http://www.motherlondon.co.uk>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Oscar Mulero. *Dj*. Disponível em <<http://www.oscarmulero.com>>. Acesso em 10 de janeiro de 2006.

Puma. Calçados. Disponível em <<http://www.puma.com>>. Acesso em 12 de janeiro de 2006.

So Fake. Empresa de design. Disponível em <<http://www.sofake.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

The Uninvited. Filme. Disponível em <<http://www.postvisual.com/theuninvited>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Tube. Discoteca. Disponível em <<http://www.tubemindthegap.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

U10. *Player* portátil. Disponível em <<http://www.iriver.com/u10>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.

Wolf Creek. Filme. Disponível em <<http://www.wolfcreekthemovie.com>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2006.