

## LAURA BAIGORRI



### *Artistas latinos making global art*

#### RESUMO

O presente trabalho aborda a dimensão globalizada da arte na rede, através da análise da perspectiva particular de alguns de seus criadores, que partilham uma mesma cultura. Para tanto, são debatidas questões diretamente vinculadas, como anglodependência, estabelecimento de uma linguagem própria à Internet, o conceito de Cultura Glocal, os limites da legalidade e da vigilância e o recurso à apropriação canibalística, ao anonimato artístico e à identidade corporativa.

#### PALAVRAS-CHAVE

Arte latina; Globalização; Glocal; Canibalismo.

## ARTISTAS LATINOS MAKING GLOBAL ART

Até agora, as artes plásticas e audiovisuais catalogaram uma arte latina que desenvolve uma consciência social autóctone, do mesmo modo que existe um *mercado de arte latino* com canais de difusão e dependência econômica específicas.

Mas a arte latina não tem sentido na rede, um entorno concebido como o paraíso do não lugar, do compartilhamento, da diluição, do canibalismo, da contaminação e do equívoco. O objetivo desta análise é incidir sobre o caráter globalizador da arte que tem lugar na rede através da visão particular de alguns criadores que compartilham uma mesma cultura: Antonio Mendoza, Lucas Bambozzi, Zayd Ibn Dawra, Brian Mackern e Alcides Martínez Portillo, Retroyou, Gustavo Romano, Mejor Vida Corp, Santo File e Zé dos Bois.

Aplicar critérios de caráter local, regional ou nacional na hora de selecionar obras de net.art é uma atitude reducionista que carece de sentido na Internet... entretanto, todas as obras escolhidas pertencem a autores de procedência latina. Mas... são latinos os artistas que respondem ao nome de Zayd Ibn Dawra, Brian Mackern ou Retroyou? E são latinas as webs do brasileiro Bambozzi e dos espanhóis Garcia Andujar, Bellonzi e Casacuberta, todas integralmente em inglês? São.

Claro que também cabe se perguntar se todos esses criadores *latinos* compartilham realmente *uma mesma cultura*: o que tem em comum um cubano nascido em Miami e que vive em Los Angeles (Antonio Mendoza) com um catalão que passa a maior parte do ano entre Fez e Marrakesh e cujo filho se chama Ali (Toni Serra, aliás, Zayd Ibn Dawra)? O imaginário comum da metacultura da rede.

Segundo David Ross, diretor do Moma de São Francisco, uma das “21 qualidades distintivas da net.art” é a de ser um tipo de arte “intrinsecamente global”.<sup>1</sup> Não inclui nada mais, mas talvez devamos recordar aqui que *A aldeia global* foi o primeiro nome que Marshall McLuhan deu à Terra como uma comunidade de telecomunicadores.<sup>2</sup>

Na rede já não é possível continuar enfocando os discursos e a produção da arte latina – ou de qualquer etnia, território ou nação – sob a bandeira de sua especificidade porque a net.art utiliza como suporte de criação e difusão um meio de comunicação global – a Internet – que permite a construção de uma metacultura global. As noções de “terra”, “nação” ou “pátria” resultam alheias a esse contexto.

<sup>1</sup> ROSS, 1999.

<sup>2</sup> MCLUHAN, 1989.

A partir daqui vou tratar os seguintes temas relacionados com esta questão: a anglodependência, a criação de uma linguagem específica na Internet, a ideia de Cultura Glocal, a utilização do anonimato artístico e da identidade corporativa, a apropriação (canibalismo) e os limites da legalidade e da vigilância.

### Anglodependência e linguagem específica

A primeira impressão da globalização se detecta nesses trabalhos realizados integralmente em inglês aos quais acabamos de fazer referência. A eleição dessa língua obedece a uma simples *questão de difusão massiva*; quer dizer, trata-se de obras que não estão orientadas especificamente a um *público latino*, mas a *todo o público* (que seja capaz de ler em inglês, é claro). Mas não nos equivoquemos: a iniciativa não só se dirige a ingleses ou norte-americanos, mas a holandeses, alemães, russos, eslovenos, japoneses..., a todos aqueles que *também* têm suas páginas traduzidas para o inglês como segundo idioma.

Como assegura Minerva Cuevas em sua *web*, “seu uso é quase um procedimento básico para o intercâmbio de estratégias, ideias e comunicação em todo o mundo”. Assim, pois, o *quid* da questão reside em determinar até que ponto os autores escolheram livremente essa opção ou se veem obrigados a fazê-lo.

No início do ano 2000, o comissário e crítico António C. Pinto expressava assim suas dúvidas a respeito da conversão desse idioma em um ciberespaço inevitável:

*O problema interessante para os artistas e outros operadores culturais cuja língua materna não é o inglês será o de saber se estão ou não condenados a traduzir e a “localizar” permanentemente suas obras em função dos espaços geo-culturais aos quais pretendem chegar. E no caso de uma resposta afirmativa, quais as consequências que esta situação poderá acarretar? Quais são as alternativas à hegemonia anglo-saxã no ciberespaço?*<sup>3</sup>

Hoje em dia, a colonização anglófona, neste e em outros campos, é um fato na Internet e mal podemos tentar calcular qual a mudança que essa situação está produzindo em nossa forma de perceber, pensar e compreender o mundo.

A língua inglesa, entretanto, não é o único condicionante que pode determinar a universalidade das obras. Em certas ocasiões, alguns autores decidem centrar-se na linguagem específica da programação, essa que alguns especialistas catalogaram como pertencente à “pura estética net” e que utiliza exclusivamente os elementos característicos do meio; quer dizer, a linguagem e os códigos da rede.

Dentro dessa peculiar estética, destaca-se o trabalho que os uruguaios Brian Mackern e @mp (Alcides Martinez Portillo) desenvolveram seguindo as pautas que um dia propuseram artistas como JODI quando decidiram compor suas obras a partir dos erros de programação.

No CD *Overflow (erro de transbordamento)* os caracteres da linguagem ASCII transbordam literalmente da tela de nosso computador configurando um estranho idioma que possui o mesmo significado na tela de qualquer computador localizado em qualquer parte do mundo. Esse trabalho evidencia a instabilidade do meio e de sua linguagem (a programação) utilizando seus mesmos recursos enquanto os questiona com ironia, joga com a desorientação do usuário mediante surpreendentes relações aleatórias e não perde a oportunidade de se divertir – nunca saberemos com certeza se *com* o usuário ou *à custa* dele. Em qualquer caso, este nunca poderá controlar por completo este caótico entorno concebido por aqueles que se dedicam a “explorar a concatenação aleatória de eventos por sua vez aleatórios”.

### Fluxo bissentido e cultura Glocal

Apesar deste categórico condicionante, a cultura global da Internet está se construindo dia a dia a partir de uma peculiar bipolaridade: a partir dos aportes diferenciais de cada cultura e a partir da apropriação e da ressignificação que cada cultura faz de tudo aquilo que se encontra na rede.<sup>4</sup>

Neste meio não só se deu o fato comprovado da exportação e universalização dos modelos culturais das sociedades avançadas – dos EUA em particular – ao resto das culturas, mas também se conseguiu simultaneamente percorrer o caminho de volta; quer dizer, também está retornando ao magma da rede o imaginário específico de cada cultura, seus signos de identidade, de maneira que a contaminação se está produzindo em ambos os sentidos. Ao colonialismo anglófono cultural se opõe uma resistência que é inerente ao próprio funcionamento da rede e que se resume em uma simples máxima que os hackers conhecem muito bem: quando abres uma porta na Internet, a comunicação flui nos dois sentidos. E da mesma maneira que o enlace de dois átomos de hidrogênio com um de oxigênio dão como resultado uma molécula de água, a mistura resultante de todas essas referências culturais não se reduz à soma das partes, mas se transforma em algo muito mais complexo e “diferente”: torna-se cultura *Glocal*.

Secretário pessoal de Marshall McLuhan e agora diretor do Programa McLuhan de Cultura e Tecnologia na Universidade de Toronto, Derrick de Kerhove escreve:

*Uma das implicações mais valiosas da metáfora de aldeia global é a noção de escala. Há menos espaço para mover-se em uma*

4 Mosquera (1999) se referia a estes processos que há muito mais tempo já vêm acontecendo na cultura urbana da seguinte maneira: “Os elementos culturais do novo meio não apenas impõem, mas também se assumem, revertendo o esquema de poder mediante a deglutição dos instrumentos hegemônicos. Produzem-se, assim, orientações e invenções da metacultura global a partir de posições subalternas. Hoje há muitas pessoas e muito diversas fazendo de maneira ‘incorreta’ e desembaraçadamente a metacultura Ocidental à sua própria maneira, reconstruindo-a a partir de uma pluralidade de perspectivas”.

*aldeia do que em uma cidade. As telecomunicações impõem uma associação forçada: fomos empurrados em direção a uma situação implosiva e potencialmente explosiva. As comunidades humanas vivendo em velocidades diferentes, com níveis muito distintos de perícia social, estão sendo lançadas umas sobre outras sem prévio aviso ou mediação alguma. Não há protocolos que nos preparem para estas desordenadas confrontações, nenhum treinamento sobre comportamento social ou coletivo. À medida que aumenta nossa consciência global, mais conscientes e zelosos nos tornamos a respeito de nossas identidades locais e daí o paradoxo da aldeia global. O hiper local se faz complemento necessário do hiper global.*<sup>5</sup>

*El lenguaje de los pájaros [una leyenda oriental]* (2000) é um personalíssimo trabalho de Toni Serra – assinado por seu *alter nomine* Zayd Ibn Dawra – que se constitui como uma obra atemporal e insólita e que só se pode definir como poesia em estado puro. Neste CD, os textos persas do século XI de Farid Ud-Din Attar e a música de Wu Tang Clan, combinados ao azar com uma série de 300 fotografias realizadas pelo autor ao largo de anos e cidades – Brooklin, El Jadida e Barcelona – para transportar-nos a um “não tempo/não lugar” estranhamente próximo e conhecido... ainda que as imagens apareçam de forma aleatória em nossa tela, gerando imprevisíveis sentidos em cada nova passagem. Essa simples e atípica proposta nos recorda que o meio não predetermina o conteúdo de uma obra, que a atemporalidade existe e que não importa que exótica combinação tenha lugar entre país, época e suporte para que uma obra seja capaz de manter sua coerência.

A incorporação de textos persas do século XI a esse meio tecnológico não supõe uma fratura, mas uma complementação que se resolve neste impactante híbrido. *El lenguaje de los pájaros [una leyenda oriental]* é um trabalho que mantém as senhas de identidade do “autóctone” em meio da voragem anglófona e do imperialismo cultural norte-americano. E não é que resista a isto, simplesmente se dedica a integrar, ou melhor dito, a fundir referências culturais – alheias a ele por nascimento, mas não por sentimento – no fluxo da corrente multicultural da arte digital.

### **Do anonimato artístico à identidade corporativa**

Para acabar de desbaratar essa ideia de *identidade nacional vinculada à arte* neste contexto, devemos incidir nas facilidades que proporciona o meio na hora de manter o anonimato.

Muitos autores se amparam em um *alias* por diversas razões: na maioria dos casos, apenas pretendem evitar seu *protagonismo de artista-estrela* e enfatizar mais a

6

“Ao forjar-se uma identidade corporativa e escolher o espaço público para manifestar-se e precisar seu raio de ação (espaços de articulação urbana e espaços públicos de comunicação midiática), iniciativas como esta, apesar de, ou talvez porque partam de uma plataforma artística, já não parecem requerer o aval da instituição artística quanto a seu processo de legitimação, (auto)colocação e difusão, mas, pelo contrário, conseguem repensar algumas de suas funções, posto que funcionam de maneira auto-suficiente dentro do próprio contexto que as gera e as acolhe. Assim, instauram uma rede de intercâmbios que desafia os limites físicos e restritos do marco institucional que lhes tira mobilidade às relações participativas que estabelecem com o espectador. O fato de que estas manifestações artísticas optem por buscar outro tipo de estruturas que as alberguem, como é o caso da rede que serve como suporte e como meio interativo de promoção e difusão em gestão e atualização constante, nos põe ante a evidência de que já não nos encontramos em uma esfera de comunicação diferida, mas simultânea e expansível, na qual a informação, mediante um comportamento aparentemente autônomo, se erige como arquitetura descolável, fragmentável, transferível e propagável. Em outras palavras, estas propostas colocam um questionamento implícito nos modos de acesso, comunicação e interação com a obra dentro dos marcos do espaço institucional. Mesmo que o espaço de exibição ainda pareça requerer instrumentos de mediação, estas peças, ao se apresentarem à maneira de interfaces, dirigem-se e interpelam diretamente o espectador,

obra do que sua pessoa. Para isso, costumam utilizar nomes que designam grupos – como Mejor Vida Corp ou Santo File –, mesmo quando estes são unipessoais.

Essa atitude também responde à vontade de outorgar uma maior responsabilidade ao espectador em sua tarefa de interpretação da obra – “ce sont les regardeurs qui font les tableaux”, dizia Duchamp. Em outros casos, trata-se de adotar uma nova identidade não contaminada que dilua as conotações nacionais, geográficas e culturais de seu verdadeiro nome e que lhes permita operar à margem de preconceitos e/ou classificações. Com toda a certeza, nenhuma dessas intenções consegue eliminar definitivamente o autor, nem consegue um verdadeiro anonimato, mas suas atitudes permanecem como testemunho de uma postura ética que, todavia, questiona a noção de autoria vinculada ao processo de mitificação do artista.

Entretanto, há um objetivo que vai mais além da pretensão de evitar o estrelato artístico ou a classificação geocultural: quando os artistas assumem nomes (e estratégias) corporativos estão tratando, além disso, de questionar, mediante a emulação, as estruturas especulativas e jurídicas das empresas.

Minerva Cuevas nos recebe em sua página com um tremulante *slogan* – “Yes, It’s FREE!” – que desafia o sistema econômico das corporações ao mesmo tempo em que subverte a concepção mercantilista da arte; de fato, ela mesma define sua *web Mejor Vida Corp.* como “o resultado da desconfiança nas utopias capitalistas, sendo a subversão uma constante dentro de seus procedimentos”. A partir disso, distribui gratuitamente uma série de *produtos* – bilhetes de metrô da Cidade do México, cartelas de loteria, credenciais de estudante, etiquetas de código de barras... – e oferece serviços – enquetes, cartas de recomendação, serviços de limpeza, doações públicas...; seu objetivo: parodiar as estratégias de difusão e consumo através, precisamente, de uma corporação. Esse espaço também informa sobre as campanhas midiáticas de caráter social e político que se vêm organizando em escala local e internacional: indigentes, turismo incontrolado, biotecnologia, acesso aos medicamentos, Banco Mundial, etc. Os produtos e serviços destinados à Cidade do México, onde a autora vive, ou a cidades dos EUA e do Canadá, mesclam-se com outras propostas mais amplas que afetam qualquer pessoa em qualquer parte do mundo.

Aparentemente, esses tipos de projetos parecem poder legitimar-se à margem da instituição artística, que são autossuficientes e não necessitam de seu aval porque a relação direta com o usuário e a permanente difusão que lhe proporciona a rede já cobrem seus objetivos e necessidades.<sup>6</sup>

Mas se trata de uma ilusão. Minerva Cuevas está representada por uma galeria comercial e passa a maior parte do tempo em festivais, encontros, seminários, oficinas...; de fato, suas apresentações são uma parte muito importante de seu trabalho artístico. O paradoxo tem lugar ao constatar que sua localização em um contexto midiático (global) não é substitutivo do contexto institucional

artístico (local) – novamente, *aceso* não é *poder* – porque a *presença pública*, o maior recurso de promoção e difusão do circuito artístico, só se consegue através de sua mediação.

Então a estratégia consiste em... utilizar criativamente a instituição.

E isso é precisamente o que fizeram os membros do coletivo português Zé dos Bois com a obra *parole*, um trabalho que desvela o sórdido pacto entre a indiferença estatal e a inoperância das políticas burocráticas dos países de Primeiro Mundo no que diz respeito aos processos migratórios do Terceiro e questiona um conceito caduco de cidadania relacionado com o lugar onde alguém nasce, e não onde se escolhe viver.

### Da apropriação ao canibalismo

Por último, torna-se impossível falar de uma *arte autóctone* quando o elemento comum a todos esses trabalhos é a utilização do recurso da apropriação, que alguns dos *autores* levam ao extremo do canibalismo. Apropriação de imagens, de textos e de sons das mais variadas procedências, de *webs* e de softwares alheios, de logos corporativos, de estratégias comerciais, de formulários institucionais, todos abordam a problemática do livre acesso à informação enquanto arrasam com os direitos de propriedade intelectual.

Começemos por uma obra que se centra em um interesse compartilhado por todos os jovens do mundo Oriental e Ocidental que têm acesso à tecnologia: começemos com um videogame.

Na série *retroYou r/c*, Joan Leandre se dedicou a desconstruir completamente um videogame de corridas de carros tipo Grand Prix, atuando como um predador. Leandre penetrou nos códigos do jogo alterando suas características de maneira que o espectador se vê transportado a uma espécie de “dimensão desconhecida”, regida sob parâmetros sempre aleatórios e onde um som trovejante – resultado do rompimento dos arquivos de áudio – facilita a imersão do jogador nesse estranho mundo.

Falei em jogador? Perdão, queria dizer *voyeur*. Porque, diferentemente, das anteriores, nesta versão não existem periféricos terminais que permitam ao usuário intervir no jogo: não há joystick, nem mouse, nem teclado e, por não haver, não há sequer computador à vista; só uma grande tela que, obviamente, não permite a interação.

Se a condição *sine qua non* de qualquer jogo é a prévia assunção por parte do espectador de algumas regras conhecidas, a desaparecimento destas destrói o jogo. Como acontece à Alice de Lewis Carrol, o usuário convencional situado em um terreno de jogo que carece de regras se vê perdido e incapaz de tomar decisões. E se, além disso, é impedido de intervir nele, a sensação de impotência é total.

---

fazendo dele um usuário mais do que um consumidor passivo”.  
ARRIOLA, 2002.

Então, o que é uma corrida de carros sem competição? O que é um videogame sem comando para controle e sem jogador? É, pois, um antivideogame,... ou a possibilidade de fazer em pedaços algo que tem propriedade registrada.

Em seu trabalho *G.N.U.*, Santo File atenta contra a cultura global mediatizada pela economia, apropriando-se de três tipos de *memes*:<sup>7</sup> visuais – imagens famosas do imaginário dos *mass-media* –, sonoras e textuais – citações célebres – e recombina-os com o objetivo de perturbar definitivamente seu significado. Além do acrônimo de “pistola”, *G.U.N.* é a sigla de Global United Network. Mas essas palavras, tal como a maioria das siglas e palavras que utilizam as corporações, não significam nada. Segundo Santo File, uma parte importante do jargão da nova economia, com expressões como “teletrabalho”, “sociedade da informação” ou “transculturalidade”, é utilizada como masturbação intelectual. São noções que se usam em um contexto que as priva de todo significado, convertendo-se assim em *memes* meramente formais, em expressões que não transmitem nenhuma informação.

Este é um dos trabalhos que melhor se adequa à ideia de arte global aqui desenvolvida, mas que, paradoxalmente, o faz questionando o significado de uma série de expressões e imagens representativas dessa pretendida cultura global que ostentam as corporações da sociedade de informação: todas se relacionam e mesclam entre si em uma intrincada malha que nos lembra o sem sentido de um imaginário – e de um palavrório – a serviço da nova economia.

Antonio Mendoza, todavia, expressa mais claramente seu desprezo pela propriedade intelectual: “Utilizas o que queres e como queres: o *copyright* é um ataque contra o pensamento criativo”. Suas obras são metacolagens realizadas a partir de imagens, sons e scripts pirateados de revistas, livros, CDs e *webs* corporativas e pornográficas; conseqüente com seu método de trabalho e com sua forma de conceber a rede, ele também encoraja a qualquer um que aterrise em suas páginas a fazer algo similar.

A partir de *Disco*, pode-se ter acesso a alguns trabalhos e à *web* principal *Subculture*, que Mendoza define como “um paraíso autista, repleto de informação mas repleto de fastidiosos motivos repetitivos” e cuja navegação randomizada pode conduzir-nos a curiosas interferências entre a imagem de Bin Laden e a bandeira norte-americana. Talvez a forma mais precisa para definir seu trabalho seja a partir de suas próprias palavras-chave: *war, underground, posthuman, ironic, interface, corporate, commercialization, browser abuse, audio, animation, robot, machine, desire, artificial life, sex, japanese comic, chaos, appropriation, collage, piracy, virus worship, anti-copyright, corporate logo sabotage, disinformation, spam art...* em qualquer caso, um coquetel epilético que aborda da maneira mais ácida possível todas essas referências e acontecimentos globais que, inevitavelmente, afetam as nossas vidas. Impossível evitar, portanto, o *acontecimento global por excelência*, este que foi utilizado localmente pelo poder norte-

7

Meme: “ideia contagiosa que se replica como um vírus, propagando-se através das redes de comunicação e entre as pessoas”. DAWKINS, 1976.



americano para ativar o “patriotismo” – leia-se “indústria armamentista” –, mas com uma repercussão política, econômica e midiática sem precedentes.

### **Informação “secreta” na Internet? Os limites da legalidade e da vigilância**

Precisamente um dos infelizes *efeitos colaterais* do 11 de setembro foi o aumento da vigilância estatal na Internet. Amparados sob o lema do combate e derrubada do terrorismo, os governos ocidentais recrudesceram suas medidas de espionagem entre os usuários da rede invadindo impunemente seu direito à privacidade.

Como resposta a esta e outras muitas atitudes de vigilância na Internet – Echelon, Enfpopl e Carnívore, mas também páginas corporativas que recolhem informação sobre nossos dados pessoais e nossos itinerários de navegação –, Lucas Bambozzi criou *meta4walls*, o primeiro de uma série de projetos on-line – *4 walls projects* – que tratam sobre a vigilância, a apropriação, a subversão, a privacidade, o poder e a resistência. *Meta4walls* simula uma espécie de metavigilância na rede recorrendo aos mecanismos habituais que se utilizam para recolher informação pessoal e outros tipos de dados (formulários, cookies e questionários). Bambozzi nos convida a visitar uns quantos enlaces ilícitos e a acessar a informação “secreta”, pondo à prova nossa curiosidade e nossa integridade – oferecendo passwords, diplomas universitários, fichas policiais. Sua intenção é evidenciar a fragilidade de alguns sistemas, mas também sugerir que nossa privacidade está em perigo.

Também nos facilita a *informação secreta* através da Internet a proposta de Gustavo Romano. Sob a estética de um zoológico do ciberespaço, *Cyberzoo* nos permite, na segurança de nosso PC, experimentar os mais selvagens vírus informáticos enjaulados em seu servidor. Do mesmo modo que os zoológicos têm por objetivo a investigação e a conservação de espécies ameaçadas de extinção, *Cyberzoo* está engajado em programas internacionais de criação em cativeiro de espécies ameaçadas de vírus e participa de diferentes projetos de recuperação e reintrodução de vida artificial. A *web* nos propõe um tour por diferentes tipos de vírus em cativeiro e também contém uma seção a partir da qual os usuários podem enviar postais com vírus e outra onde é possível fazer doações.

Desde o espírito integrador e pluricultural do trabalho de Zayb Ibn Dawra, desde a adoção de uma estética e uma linguagem específicas do meio proposto por Brian Mackern e @mp, desde o desafio que Mejor Vida Corp. lança ao sistema corporativo e ao mercado de arte, desde o questionamento do livre acesso da informação, a reivindicação do direito à privacidade ou os limites da legalidade que propõem Gustavo Romano e Lucas Bambozzi, desde a denúncia de uma cultural global influenciada pela economia em Santo File, desde o desprezo à propriedade intelectual

e à propriedade registrada de que fazem alarde Antonio Mendoza e Retroyou e desde a crítica à inoperância das políticas burocráticas de imigração do Primeiro Mundo em Zé dos Bois... Seja nas propostas mais conciliadoras, seja nas ousadas dos projetos mais subversivos, todas as iniciativas críticas desses autores transcendem a ideia de território ou a noção de pátria para falarmos do que está se passando aqui e agora, em nossa própria casa. Neste planeta.

#### REFERÊNCIAS

- ARRIOLA, Magali. Razón social. *Simposio Internacional de Teoría de Arte Contemporáneo (SITAC)*, México DF, 2002. Disponível em: <[http://www.enconstruccion.org/razon\\_social.htm](http://www.enconstruccion.org/razon_social.htm)>.
- DAWKINS, Richard. *The selfish gene*. New York: Oxford University Press, 1976.
- KERCKHOV, Derrick de. *La aldea global en la era neonacionalista*. In: \_\_\_\_\_. *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa, 1999. (1ª ed. *The Skin of Culture*. Toronto: Somerville House Books Ilimited, = 1995).
- MCLUHAN, Marshall. *The Global Village*. New York: Oxford University Press, 1989.
- MOSQUERA, Gerardo. II Foro Latinoamericano. MEIAC, Badajoz, 1999. Disponível em: <<http://www.meiac.org/actividades/forolatino.html>>.
- PINTO, António Cerveira. *Net.art y comunidades virtuales*. *Seminario de Arte y Tecnología del Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo de Badajoz*. Jan. 2000. Disponível em: <[http://www.meiac.org/actividades/sat\\_1.html](http://www.meiac.org/actividades/sat_1.html)>. Acesso em: 2 mar. 2001.
- ROSS, David. *Net.art in the Age of Digital Reproduction*. Disponível em: <<http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>>. Acesso em: 2 mar. 1999.

## ENDEREÇOS RELACIONADOS

Lucas Bambozzi (Brasil). meta4walls

<http://www.comum.com/diphusa/meta>

Minerva Cuevas (México). Mejor Vida Corporation

<http://www.irational.org/mvc/>

Brian Mackern e Alcides Martinez Portillo (Uruguay). O.v.e.r.f.l.o.w.

<http://netart.org.uy/brian.html>

Antonio Mendoza (Cuba/EUA). Disco

<http://www.subculture.com/disco/index.html>

Joan Leandre (Espanha). retroYou

<http://www.retroyou.org>

Gustavo Romano (Argentina). Cyberzoo

<http://www.cyberzoo.org>

Santo File (Espanha). G.U.N.

<http://www.globaldrome.org/santofile/gun>

Zayd Ibn Dawra (Espanha). Toni Serra

<http://www.desorg.org>

El Lenguaje de los Pájaros [una leyenda oriental] CD

Zé dos Bois (Portugal). parole

<http://www.zedosbois.org/parole>



## LAURA BAIGORRI

Professora Titular de Vídeo na Facultad de Bellas Artes da Universidad de Barcelona, especialista em arte e ativismo nas disciplinas vídeo e net art. Criadora do diretório de informação alternativa “el transistor” e dos diretórios de *media art* *Arte em rede* e *Data.art*. Publicou artigos e ensaios sobre arte e ativismo em *La Red* e sobre vídeo independente. Recebeu o *Premio a la Creación y Crítica de Arte* da Fundació Espais de Gerona.