

REVISIÓN DE LAS RELACIONES ENTRE CIBERFEMINISMO Y NET.ART DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO

DRA. M. J. AGUDO-MARTÍNEZ
Universidad de Sevilla, España

RESUMEN

El net.art o arte de Internet ha supuesto, para muchas artistas, la posibilidad de plantear claras y contundentes reivindicaciones en relación con el cuestionamiento de roles tradicionales de género. Todo ello, habida cuenta de la facilidad en la difusión de las propuestas artísticas, unido al fenómeno emergente de la creación de comunidades virtuales de artistas, basadas en estructuras horizontales antes impensables.

La comunicación busca por ello aplicar una metodología de estudio de casos con la finalidad de analizar este fenómeno desde sus orígenes hasta la actualidad, enmarcando así el Net.art y su relación con el Ciberfeminismo como fenómenos culturales, pero también con fuertes implicaciones tecnológicas y sociales, al estar ambos asociados a Internet.

A partir del Manifiesto Ciborg de Donna Haraway, el Manifiesto Cyberfeminista del grupo VNS Matrix, el Primer Encuentro Internacional Ciberfeminista en el seno de la Documenta X de Kassel, el Cybergrrl-ism o las Old Boys Network (OBD), pensadoras como R. Braidotti, F. da Rímimi o V. Kuni plantean un revisionismo profundo del papel de la mujer dentro de la sociedad tecnológica en la que nos ha tocado vivir. Se propone verificar que la máxima de la “escultura social” postulada por Beuys, se hace ahora realidad en relación con la participación de las mujeres en el arte de internet y sus implicaciones socio-políticas y culturales.

PALABRAS CLAVE

Ciberfeminismo, Net.Art, VNS Matrix, Cybergrrl-ism, Old Boys Network (OBD).

1. INTRODUCCIÓN-JUSTIFICACIÓN

Sadie Plant (Plant, 1998) aborda la historia de la cibernética estableciendo un paralelismo entre la matriz matemática, refiriéndose a las tarjetas perforadas de Ada Byron Lovelace¹, ideadas para la máquina analítica de Charles Babbage y comparándolas con la matriz reproductora femenina. De esta manera, el argumento de la nueva sociedad en red se apoya de igual forma en la metáfora de la urdimbre informática en la tradición de las mujeres tejedoras. Por otro lado, el empoderamiento femenino y la igualdad de oportunidades en el ámbito laboral, así como en el sociocultural y artístico, se hacen realidad a partir de una mayor interacción de numerosos colectivos femeninos.

Claro ejemplo de ello es el Net.art² o arte digital en la red, surgido en los años noventa, pero lo es también el movimiento que se ha dado en llamar Ciberfeminismo, el cual viene a englobar todo un amplio abanico de propuestas que tienen su inicio en el manifiesto ciborg de Donna Haraway (Haraway, 1989). En este sentido, el arte digital adquiere un alcance mundial a partir del Net.art como herramienta y su difusión o distribución masiva por Internet, posibilitando una accesibilidad³ universal (Barbaño & Muñoz, 2017:3). Por otro lado, el Ciberfeminismo posibilita además una estrategia de identidad, pero también de apoyo mutuo e intercambio comunicativo, lo que viene a poner en cuestión los roles de género imperantes asociados a la cultura patriarcal.

¹ "Tristemente, la lección de Ada Lovelace es que aunque las mujeres han hecho contribuciones importantes a la invención de las computadoras y la programación informática, esto no ha cambiado la percepción –o la realidad– de la condición de las mujeres en las nuevas tecnologías" (Wilding, 2010:144).

² Término inventado por Vuk Cosic en 1995 para designar un tipo de arte híbrido, inaprensible, global, accesible e interactivo. Se trata de un arte audiovisual y multimedia que aboga por la innovación y está integrado, junto con el arte electrónico, en el Media Art (Baigorri & Cilleruelo, 2005:8). Una obra pionera del net.art es "The File Room" (Muntadas, 1994) de Antoni Muntadas (Barbaño & Muñoz-Muñoz, 2017).

³ De ahí la controversia de la venta de algunas de sus producciones.

2. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

2.1. GENERALES

La investigación persigue los siguientes objetivos generales:

- Determinar los referentes teóricos del Ciberfeminismo en Internet como nuevo espacio de comunicación.
- Analizar las aportaciones del Ciberfeminismo en la red como práctica artística y cultural.
- Establecer las implicaciones de género en la red como nuevo espacio de relación social.
- Analizar las relaciones entre la praxis feminista del Net.art y el Ciberfeminismo.

2.2. ESPECÍFICOS

Entre los objetivos específicos cabe citar estos otros:

- Identificar a las figuras clave del Ciberfeminismo.
- Encontrar las influencias mutuas entre Net.art y Ciberfeminismo.
- Destacar las principales comunidades virtuales en torno al Ciberfeminismo.

3. MÉTODO

Tras la selección de las fuentes de información afines a la investigación, se pasa a la fase de análisis y organización del material documental. Se procede a continuación a un estudio de casos en relación tanto con el Net.art como con el Ciberfeminismo, con la finalidad de sacar conclusiones teóricas provisionales, factibles de ser abordadas con mayor profundidad y ampliadas en futuras investigaciones.

4. DESARROLLO

4.1. DONNA HARAWAY. *CYBORG MANIFESTO* (1985)

El ciberfeminismo tiene su origen en los planteamientos feministas del Manifiesto Cyborg (1985) postulado por Donna Haraway⁴ y en el que la autora plantea un futuro después del género, enfatizando el tradicional protagonismo masculino en la ciencia. En este sentido, el ecofeminismo de Haraway y su acercamiento crítico a las categorías universales de naturaleza, ciencia y ética hacen que la autora abogue por una revisión del género en relación con la neutralidad científica.

El cyborg aparece así como una posibilidad de emancipación en relación con modelos de identidad (Zafra Alcaraz, 2013). En ese sentido, la hibridación post-humanista se plantea en base a la necesidad de identidades múltiples (Braidotti, 2004) que vienen a desplazar a un planteamiento humanístico tradicional y lo hacen además en aras de un neo-humanismo cosmopolita. De esta forma, pasan a cobrar importancia cuestiones como el empoderamiento femenino de la mano de un nuevo ecologismo, pero también junto a la creatividad y el arte, es decir, hacia una nueva tecnocultura.

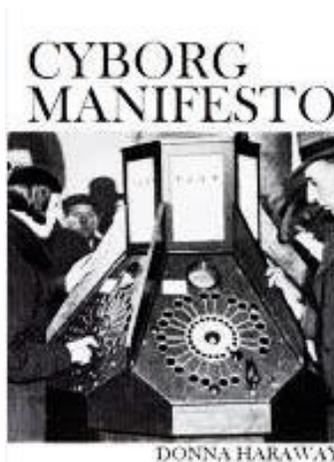


Figura 1: Donna Haraway. *Cyborg Manifesto* (1985).

⁴ Sin embargo, Haraway nunca utilizó el término Ciberfeminismo.

Por otro lado, en todo el corpus teórico de Haraway se advierte un rechazo frontal al reduccionismo metodológico de la ciencia, por llevar aparejada la compartimentación irreconciliable de dualismos arbitrarios, además de excluyentes y opuestos, tales como: naturaleza/cultura, sexo/género⁵ (D. J. Haraway, 1995), natural/artificial, ética/impostura o sujeto/objeto (Gómez, 2012:169). Se procede así a proponer un revisionismo profundo de la tradición científica, con un enfoque leal a la parcialidad, en relación con los contextos éticos y morales asociados a visiones culturales del discurso científico tradicional y su legitimidad política⁶; si bien una legitimidad con límites siempre fluidos e imprecisos.

Haraway plantea por ello una deconstrucción del concepto de naturaleza a partir de la imaginaria del cyborg, un ente cibernético o criatura híbrida⁷. Sin embargo, la autora es también consciente de los riesgos de esta reinención, próxima a la ciencia ficción y que podría conducir hacia un control tecnológico sin ética. Así el cyborg, mitad máquina y mitad organismo, a caballo entre la realidad y la ficción, es la propuesta que permite conciliar dualidades convencionales, cuyos fundamentos son susceptibles de revisión, la cual se lleva a cabo inteligentemente alejada de cualquier discurso de odio. Se huye, por ello, de todo tipo de radicalización en torno al concepto de opresión⁸ de la mujer.

⁵ En relación al dimorfismo sexual y la diferencia de roles asociados al mismo, Haraway revisa el rol tradicional de reproducción de la especie humana para ampliarlo con la apertura hacia una diversidad sexual.

⁶ Especialmente en relación con la dominación de género, raza o clase, haciendo extensivo el concepto de opresión a los seres animales no humanos. Sin embargo, este utopismo cibernético es tan sólo eso (Wilding, 2010:145), habida cuenta de que el acceso a internet no es, ni tan siquiera, un derecho universal.

⁷ Con ejemplos radicales tales como organismos genéticamente modificados o con prótesis mecánicas y otros tan cotidianos como cualquier cibernauta navegando en la red.

⁸ La red al servicio de la lucha por la igualdad es planteada en la "Plataforma de Beijing" (Organización Naciones Unidas Mujeres [ONU], 1995), aprobada en la "IV Conferencia Mundial sobre la Mujer" (1995), Naciones Unidas (Larrondo, 2005:375).

En este sentido, la idea de elaborar una imagen más amplia del mundo implica establecer nutridas redes de conexiones entre seres articulados⁹, impuros e inestables, sin identidad fija y, por ello, siempre cambiantes, posibilitando así una multiplicidad de puntos de vista enriquecidos (Gómez, 2012:191). Así, Haraway considera que es la política de afinidad o especificidad la que debe prevalecer y no la de género, habida cuenta de que el ciborg es axesuado y sin identidad estable. Se trata, en definitiva, de una revisión profunda de la perspectiva androcéntrica, asociada a un profundo anclaje cultural que contribuye a que se perpetúen las diferencias de género.

4.2. ESPECIFICIDAD DEL NET.ART

Podría hablarse de un doble planteamiento en el Net.art: la de la pura estética sensorial frente a la inquietud conceptual. Así, al primer grupo pertenecerían artistas como Olia Lialina o el colectivo Jodi¹⁰, mientras que Heath Bunting¹¹ representaría el paradigma de la exploración de los límites de la red con un enfoque más teórico.

En ese sentido, si bien existe un consenso generalizado en considerar a la mencionada Ada Lovelace como la primera programadora (Fahey, 2012) de la Historia, podría afirmarse que toma el relevo, también con un protagonismo inusual, la Net.artista Olia Lialina, especialmente por las repercusiones¹² de su obra más conocida “My Boyfriend Came Back From The War” (Lialina, 1996). Es una obra no lineal, es decir, que el espectador selecciona la ruta de navegación y además está basada en textos e imágenes gif en blanco y negro. Se ha convertido en un clásico del arte por internet debido, en parte, a que fue remezclado por numerosos

⁹ La propuesta de nexos comunales se hace además extensiva a máquinas y animales.

¹⁰ El colectivo Jodi.org, integrado por Joan Heemskerk y Dirk Paesmans, es uno de los máximos referentes del net.art.

¹¹ Su obra “_readme” (1998) consistía en una página web que ilustraba un artículo sobre él mismo con hipertexto a dominio vinculados que mostraban una gama de nombres banales o absurdos.

artistas en el proyecto “The Last Real Net Art Museum”(Lialina, 1998) y fue incluida en la Net Art Anthology de Rizome (2017).

Por otro lado, otras numerosas net.artistas han contribuido con sus obras a que la red se convierta en un espacio de igualdad de género. Entre ellas cabe citar a Jenny Marketou (Marketou, 2000), Sonya Rapaport (Rapoport & Sat, 2015) o Albertine Meunier (Meunier, 2006). En otro orden de cosas, la mayor parte de las artistas del net.art utilizan con frecuencia su cuerpo como elemento central de sus obras, ya que forma parte de la propia identidad¹³ (Barbaño & Muñoz, 2017:255).

4.3. VNS MATRIX. A CYBERFEMINIST MANIFESTO FOR THE 21ST CENTURY (1991)

El grupo de artistas VNS Matrix¹⁴, planteó su conocido manifiesto con un lenguaje transgresor que buscaba hacer llegar el feminismo al mundo de la cibernética con el objetivo de poner en cuestión la tradicional dominación masculina en el ámbito de la cultura. El manifiesto, que sin duda presentaba claras influencias del manifiesto de D. Haraway, fue diseñado inicialmente para internet y circuló por varias webs y posteriormente se expuso en una gran valla publicitaria en la ciudad australiana de Adelaide.

En la obra titulada “Billboard Projet”(1992), una cartelera de 6x3 m. que fue expuesta en la galería Tin Sheds de Sidney, aparecían fragmentos de ADN junto a dos criaturas híbridas que flexionaban sus músculos y emergían de conchas marinas, provistas de cuernos de unicornio. La burbuja esférica central descansaba en los hombros de un anti-atlas y contenía un texto blasfemo¹⁵. El proyecto, pensado para ser expuesto

¹³ Sin duda los cánones de belleza van asociados a una sociedad competitiva.

¹⁴ Integrado por Julianne Pierce, Francesca da Rimini, Josephine Starrs y Virginia Barratt.

¹⁵ Era un texto convexo, de 17 líneas y con un contenido de una fuerte componente sexual, en el que se hacía además alusión al virus de un nuevo desorden. Idéntica temática reaparece en la obra “Infiltrate” (1994), con un autorretrato satírico de las cuatro artistas en el desierto australiano.

frente a una concurrida zona del centro de Sídney, fue finalmente censurado para su exhibición pública.

En la instalación-videojuego “All New Gen”¹⁶ (1993), expuesta en la galería Fundación de Arte Experimental de Adelaida, el espectador era preguntado por su género debiendo elegir entre tres opciones: *male*, *female* o *neither*, siendo ésta última la única respuesta correcta para continuar en el juego.

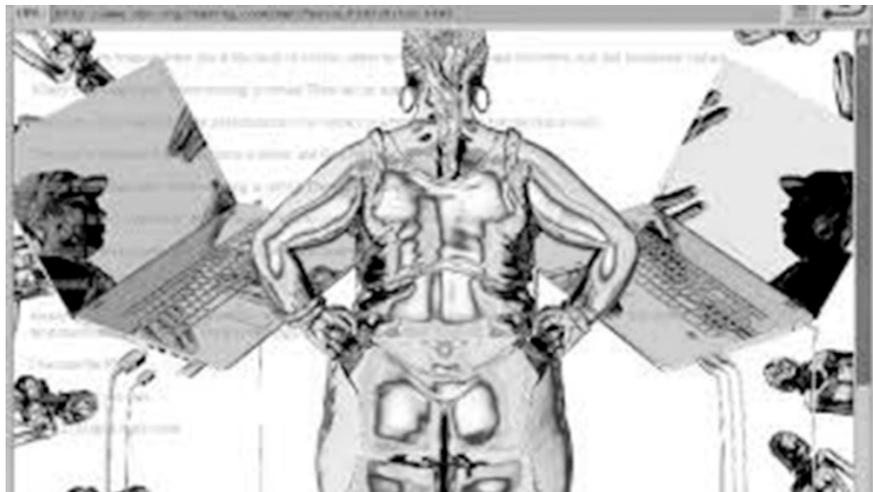


Figura 2: VNS Matrix. “Bitch Mutant Manifesto”(1996).

El segundo manifiesto del grupo recibió el nombre de “Bitch Mutant Manifesto”¹⁷ (1996) y fue escrito para la edición de *Ars Electrónica* del mismo año. El texto, en forma de collage, viaja por agujeros de gusano en forma de cuerpo de código, de género indeterminado. Se usaba en dicho texto un lenguaje provocador y corrosivo (Anta Félez et al.,

¹⁶ Inicialmente la obra fue denominada “Game Girl” en contraposición a “Game Boy”. Posteriormente, en el año 1997, el grupo recibió una subvención de la Comisión Australiana de Cine para la realización de un prototipo comercial del videojuego y su distribución internacional con el nombre “Bad Code”. Basado en una zona disputada por extraños cibermundos con mentes manipuladas por redes neuronales mediante un virus informático.

¹⁷ Mediante una estética combativa se debate sobre la patología y la propiedad en un texto desordenado en el que se alude a un erotismo maligno que parece no tomar en serio a la tecnología.

2016:90) que buscaba ser reivindicativo y directo, abogando por un feminismo sin dualidad.

4.4. CYBERGRRL-ISM

El término *Cybergrrl_ism* engloba numerosas variantes tales como *webgrrls*, *riot grrls*, *guerrilla grrls*, *bad grrls*, etc (Wilding, 2010:143).

Aliza Sherman, fundadora de la compañía *Cybergrrl Inc.*, hizo una llamada a una reunión de *webgrrls* en un café de Nueva York. Las sucesivas reuniones atrajeron a un número cada vez más numeroso de mujeres vinculadas con la industria de Internet y tuvo repercusión internacional.

Así, Karin María Schertler, especialista alemana en marketing online, tras una estancia en Nueva York fundó la red “*Webgrrls Deutschland*”¹⁸ con sede en Munich y dirigida a mujeres relacionadas con los medios digitales.

En dicha asociación alemana se busca sobre todo la cooperación mutua entre especialistas para la promoción profesional, a partir de listas de correo, plataformas en red, redes sociales y elecciones virtuales, por lo que ha sido un buen ejemplo a seguir por otras asociaciones similares.

4.4.1. Guerrilla_Girls (1985)

En este caso se trata de un colectivo anónimo de artistas feministas y antirracistas fundado en Nueva York y cuyo nombre hace alusión a la guerrilla estética, mediante performances en medios de comunicación, para denunciar la discriminación de género y raza en el mundo del arte. Las artistas del grupo cubrían sus rostros con máscaras de gorila¹⁹ en estas numerosas apariciones públicas en galerías de arte y museos.

¹⁸ Con dominio ‘*webgrrls.de*’.

¹⁹ Jugando con ello a la pronunciación inglesa similar de las palabras ‘*guerrilla*’ y ‘*gorila*’ y buscando poner el foco en los objetivos colectivos del grupo.

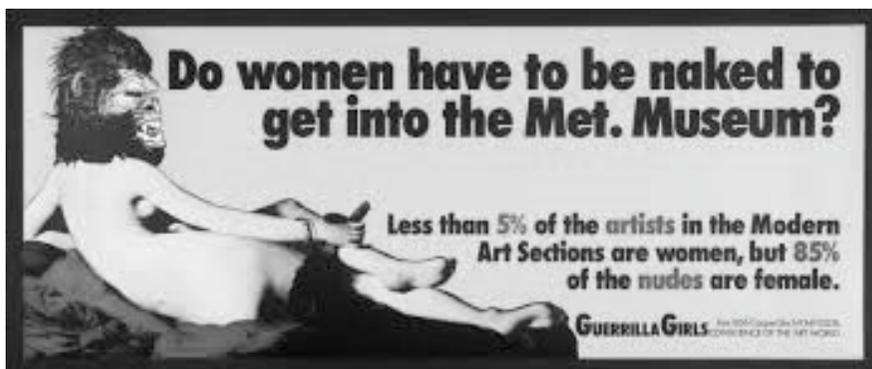


Figura 3: Guerrilla Girls. Met. Museum (1985).

4.4.2. Riot Grrrls

El nombre hace alusión a un movimiento feminista surgido en la ciudad de Olimpia (Washington) en la década de los 90, en torno a una eclosión cultural, con rock alternativo y punk²⁰ y una red underground de intercambio basada en la filosofía 'Do It Yourself' (Buckingham, 1991).

Así, la palabra "girl" es sustituida por "grrl" para conformar Riotgrrl, un movimiento que emerge inicialmente en la escena musical pero que es transferido posteriormente al Ciberespacio (Kuni, 1997:8). En ese sentido, el "Grrlism" plantea una estrategia de hibridación y enmascaramiento ciborg, nacida de una reflexión ideológica que rechaza cualquier tipo de control en la web. Todo ello se produce además con una toma de conciencia política que desvela la construcción cultural del momento y plantea una posibilidad de cambio más o menos radical (Zafra, 2014:99).

²⁰ Entorno a los grupos Bikini Kill y Bratmobile.

4.5. Old Boys Network (OBD)²¹. Documenta X Kassel (1997).

El Primer Encuentro Internacional Ciberfeminista²² se produjo dentro del contexto de la Documenta X de Kassel. Una pieza clave en la organización de dicho evento fue el grupo ‘Old Boys Network (OBD)²³’ un consorcio europeo de artistas y ciberfeministas (Wilding, 2010:148). En la sección denominada ‘*Hybrid Workspace*²⁴’, se abordó la definición del Ciberfeminismo a partir de sus “*100 anti-theses cyberfeminism is not...*” (OBD_X Kassel, 2011). Esta definición del Ciberfeminismo por medio del rechazo o la antítesis se traduce como ambivalencia de las propias ciberfeministas (Wilding, 2010:142), manifestando así un cierto repudio al feminismo histórico, lo cual puede ser contraproducente.

Una de las conclusiones principales de Kassel, argumentada por Venera Kuni, es que “el futuro es mujer” (Kuni, 1997:1), lo cual desencadenaba en ese momento muchas expectativas. La autora hacía esta afirmación como reacción a lo que considera la colonización del Ciberespacio por hombres, tildada de “sexist-machistic” y basada en estructuras de poder político. Se plantea con ello la utopía²⁵ de la no jerarquización, para poner en cuestión el dominio de los hombres, en una sociedad en la que la mujer continúa aún hoy estando infrarrepresentada.

Por otro lado, es importante destacar que en la propuesta Ciberfeminista se aúna una doble intención política y estética (García Manso, 2007:19)

²¹ Cfr. https://www.obn.org/inhalt_index.html

²² El Primer Encuentro Internacional Ciberfeminista tuvo lugar del 20 al 28 de septiembre de 1997. El Segundo Encuentro en Rotterdam (1999) y el Tercero en Hamburgo (2001) (García Manso, 2007:15).

²³ Cornelia Sollfrank fue la fundadora de la organización Old Boys Network (OBN) en Berlín (1997) (Sollfrank, 1997), así como organizadora, en ese mismo año, del primer concurso de net.art con título “Extensión”.

²⁴ Buscando establecer los objetivos que se persiguen con el Ciberfeminismo.

²⁵ En este sentido, se concibe así el Ciberfeminismo como una nueva alianza entre mujeres y máquinas.

al mismo tiempo, de ahí el haber elegido como marco la Documenta de Kassel.



Figura 4: “100 anti-theses cyberfeminism is not...”. Documenta X de Kassel (1997).

5. RESULTADOS

La figura de lo femenino ha estado tradicionalmente separada de los ámbitos de la producción y del conocimiento, de ahí la necesidad de hacer justicia y comenzar a revalorizar una aportación y dedicación históricamente ‘invisible’ para permitir el paso de la mujer desde ‘la domesticación a la creación’ (Zafra, 2014:102).

Los dos argumentos que se esgrimen son el potencial creativo de las mujeres para transformar el mundo, unido éste al potencial de sociabilidad casi infinito de la red como lugar de interacción y colaboración colectivas (Zafra, 2012:108). Por otro lado, la precariedad de las mujeres se vé reconfortada con la solidaridad de las comunidades virtuales, lo que sin duda se traduce en un nuevo tipo de comunicación coeducativa (García Manso & Silva, 2017:278).

Todas estas propuestas ponen de manifiesto que son necesarias estrategias eficaces, incluso a veces subversivas, frente a géneros duales y estandarizados con un fuerte arraigo. Así por ejemplo, en el ámbito de la

arquitectura y en relación con propuestas realizadas en España, el grupo Col-lectiu Punt 6²⁶ es pionero en arquitectura y perspectiva de género (Novas, M. & Paleo, 2016:72).

6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El movimiento feminista encuentra en Internet un instrumento útil para solucionar la tradicional discriminación mediática, de ahí la importancia creciente del uso de las nuevas tecnologías.

Si bien existe un consenso generalizado entre las ciberfeministas en relación a la idea de que la sociedad patriarcal ha marginado tradicionalmente a las mujeres, el Net.art o arte en red favorece la igualdad de oportunidades, ya que se produce desde el anonimato y sin restricciones sociales.

Las nuevas tecnologías están transformando el ámbito doméstico de forma desigual, si bien las ciberfeministas poseen posiciones laborales privilegiadas en tecnología y ciencia. En este contexto, las dualidades antagónicas están dejando paso a las redes colaborativas, y todo ello a pesar de que continúa existiendo una ambivalencia contradictoria para la mujer, la cual afecta a su vida, tanto privada como social.

El gran mérito de las VNS Matrix es, posiblemente, haber popularizado el Ciberfeminismo, pero fue a cambio de restarle rigor al discurso de Haraway. Desde un punto de vista educativo, por ejemplo, abogar por la coeducación es algo muy diferente a la enseñanza mixta²⁷. El ciborg que deriva en dominación debe sin duda revestirse de valores nuevos y más solidarios.

Para fraseando a Faith Wilding, es necesario conseguir una mayor visibilidad del Ciberfeminismo para llegar a mujeres que usan la tecnología: programadoras, científicas y hackers, *“con el fin de vincular la teoría, el contenido y la práctica feministas en la Red con la investigación e invención tecnológica”* (Wilding, 2010:150).

²⁶ Cfr. www.punt6.org

²⁷ La cual, históricamente, ha sido también necesaria.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTA FÉLEZ, J.-L. et al (2016). Cyborg y Educación, Un Debate Feminista Inconcluso. *Revista Barataria*, 14, 85–97.
- BARBAÑO, M., & MUÑOZ-MUÑOZ, A. (2017). La construcción de la imagen de las mujeres: Net.art y medios de comunicación. *Historia y Comunicacion Social*, 22(1), 249–260.
- BRAIDOTTI, R. (2004). *Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómada*. Barcelona: Gedisa.
- BUCKINGHAM, D. (1991). *Real girl power? Representing riot grrrl*.
<https://davidbuckingham.net/growing-up-modern/>.
- GARCÍA MANSO, A. (2007). Cyborgs, Mujeres Y Debates. El Ciberfeminismo Como Teoría Crítica. *Revista Barataria*, 1, 13–26.
- GARCÍA MANSO, A., & SILVA, A. (2017). Ciberfeminismo o Feminismo en la Red: Haciendo arqueología en Internet. *Antropología Experimental*, 17, 277–286.
- GÓMEZ, L. (2012). El Ecofeminismo De Donna J. Haraway. *Gestión y Ambiente*, 15(2), 165–206.
- HARAWAY, D. (1989). *A cyborg manifesto : science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century*.
<https://publicityreform.github.io/findbyimage/readings/haraway>
- HARAWAY, D. J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- KUNI, V. (1997). *The Future is Femail Some Thoughts on the Aesthetics and Politics of Cyberfeminism*. www.kuni.org/
- LARRONDO, A. (2005). La red al servicio de las mujeres. Aproximación a la relación mujer y medios de comunicación en Internet. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 11, 375–392.
- LIALINA, O. (1996). *My boyfriend came back from the war*.
<http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>
- MARKETOU, J. (2000). Hacking Seductions as Art. *Old Boys Network*, 1–3.
http://www.obn.org/reading_room/interviews/html/jenny.html
- MUNTADAS, A. (1994). *The File Room*. <https://www.thefileroom.org/>

- NOVAS, M. & PALEO, S. (2016). Arquitectura e [Ciber]feminismo. Unha intersección coa socioloxía e o xénero. *Boletín Académico. Revista de Investigación y Arquitectura Contemporánea Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidade Da Coruña.*, 6, 62–74.
- X Documenta Kassel. (2011). 100 anti-theses cyberfeminism is not ... *Asparkia*, 22, 153–156.
- Organizacion Naciones Unidas Mujeres [ONU]. (1995). Declaración y Plataforma de Acción de Beijing Declaración política y documentos resultados de Beijing +5. In *La Cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer*.
- PLANT, S. (1998). *Ceros + unos : mujeres digitales + la nueva tecnocultura*. Barcelona: Destino.
- SOLLFRANK, C. (1997). *Old Boys Network*. <https://www.obn.org/>
- WILDING, F. (2010). ¿Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo? *Lectora: Revista de Dones i Textualitat*, 10, 141–151.
- ZAFRA ALCARAZ, R. (2013). Make me a (Wo)Man. Make me a Cyborg. Una aproximación a la potencia política de las ficciones míticas desde el arte feminista. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales.*, 10, 351–373.
- ZAFRA, R. (2012). Vínculos que importan. Apuntes sobre identidad política en la era de las redes. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales.*, 9, 105–115.
- ZAFRA, R. (2014). Arte , Feminismo y Tecnología . Reflexiones sobre formas creativas y formas de domesticación. *Quaderns de Psicologia*, 16(1), 97–109.