

Andrea TORRANO. “Ciberfeminismo, arte y videojuegos: de VNS Matrix a Mónica Jacobo”, en: *Cuadernos de Historia del Arte* - N° 38, NE N°13- febrero-junio – 2022 - ISSN: 0070-1688 - ISSN (virtual): 2618-5555 - Mendoza – Instituto de Historia del Arte – FFyL – UNCuyo, pp. 219-253.

Ciberfeminismo, arte y videojuegos: de VNS Matrix a Mónica Jacobo

Ciberfeminism, art, and videogames: from VNS Matrix to Mónica Jacobo

Ciberfeminismo, arte e videogames: de VNS Matrix a Mónica Jacobo

Cyberféminisme, art et jeux vidéo: de VNS Matrix à Monica Jacobo

Киберфеминизм, искусство и видеоигры: от vns matrix до моники якобо

Andrea TORRANO

*Centro de Investigación y Estudios sobre Cultura y Sociedad del
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas,
Argentina.*

*Facultad de Ciencias Sociales-Universidad Nacional de Córdoba,
Córdoba - Argentina.*

andrea.torrano@unc.edu.ar

Ingreso: 21/3/22

Aceptación: 27/06/22



Resumen

Este artículo se propone indagar el entrecruce entre arte y videojuegos desde el ciberfeminismo. Las tecnologías digitales y la internet se han convertido en un objeto de exploración por parte de artistas feministas. A principios de los '90, el colectivo australiano ciberfeminista VNS Matrix recrea los videojuegos a partir de un posicionamiento crítico sobre la cultura patriarcal. Treinta años después, Mónica Jacobo, artista cordobesa, utiliza los videojuegos para reflejar las demandas y luchas feministas en Argentina. Un análisis crítico-histórico sobre estas dos manifestaciones

ciberfeministas nos permitirá observar las transformaciones del ciberfeminismo, desde el denominado primer ciberfeminismo al actual. Pero también reflexionar, desde un pensamiento situado, sobre los rasgos que adquiere en ciberfeminismo en nuestras latitudes.

Palabras claves

Ciberfeminismo, arte, vns matrix, jacobó

Abstract

This article aims to explore the intersection between art and videogames from cyberfeminism. Digital technologies and the Internet have become an object of examination by feminist artists. In the early '90s, the Australian cyberfeminist collective VNS Matrix recreates from videogames from a critical view on patriarchal culture. Thirty years later, Mónica Jacobo, an artist from Córdoba, uses videogames to reflect demands and feminist struggles in Argentina. A critical-historical analysis of these two cyberfeminist expressions allows us to observe the transformations of cyberfeminism, from the so-called first cyberfeminism to the current one. But also to reflect, from a situated thought, on the features that cyberfeminism acquires in our latitudes.

Key words

Ciberfeminism, art, vns matrix, jacobó

Resumo

Este artigo propõe indagar o entrelace entre arte e videogames desde o ciberfeminismo. As tecnologias digitais e a internet tem se tornado um objeto de exploração por parte de artistas feministas. A princípios de '90, o coletivo australiano ciberfeminista VNS Matriz recria os videogames a partir de um posicionamento crítico sobre a cultura patriarcal. Trinta anos depois, Mónica Jacobo, artista cordobesa, utiliza os videogames para refletir as demandas e lutas feministas na Argentina. Uma análise crítico-histórica sobre estas duas manifestações ciberfeministas nos permitirá observar as transformações do ciberfeminismo, desde o denominado primeiro ciberfeminismo ao atual. Mas também refletir, desde um pensamento

situado, sobre os traços que adquire um ciberfeminismo nas nossas latitudes.

Pavras chaves

Ciberfeminismo, arte, vns matriz, Jacobo

Résumé

Cet article vise à explorer l'entrecroisement entre l'art et les jeux vidéo du cyberféminisme. Les technologies numériques et l'internet sont devenus un objet d'exploration pour les artistes féministes.

Au début des années 1990, le collectif australien cyber-féministe VNS Matrix recrée les jeux vidéo à partir d'un positionnement critique sur la culture patriarcale. Trente ans plus tard, Monica Jacobo, artiste "cordobesa", de la ville de Córdoba, utilise les jeux vidéo pour refléter les revendications et les luttes féministes en Argentine. Une analyse critique et historique de ces deux manifestations cyber-féministes nous permettra d'observer les transformations du cyberféminisme, du premier cyberféminisme au présent. Mais aussi réfléchir, d'une pensée située, sur les traits qu'il acquiert dans le cyberféminisme sous nos latitudes

Mots clés

Cyberféminisme, art, vns matrix, Jacobo

Резюме

Эта статья направлена на исследование пересечения искусства и видеоигр с точки зрения киберфеминизма. Цифровые технологии и Интернет стали объектом исследования художников-феминисток. В начале 90-х австралийский киберфеминистский коллектив VNS Matrix воссоздал видеоигры с критической позиции по отношению к патриархальной культуре. Тридцать лет спустя Моника Якобо, художница из Кордовы, использует видеоигры, чтобы отразить феминистские требования и борьбу в Аргентине. Критико-исторический анализ этих двух проявлений киберфеминизма позволит нам проследить трансформацию киберфеминизма, от

Ana Clara PUGLIESE. “Nuevo vs. novedad: poéticas insumisas contra imaginarios de modernización hegemónicos en Aceleraditos”, pp. 153-190.

так называемого первого киберфеминизма до нынешнего. Но также и поразмыслить с позиции ситуативной мысли о чертах, которые киберфеминизм приобретает в наших широтах

Слова

Киберфеминизм, искусство, vns matrix, jacobó

Introducción

Las tecnologías digitales y la internet han sido objeto de indagación de artistas feministas. Esto puede deberse a que en el arte canónico fueron rechazadas, por lo cual la producción artística con nuevas tecnologías presentan una menor carga simbólica que las prácticas y técnicas tradicionales,²⁵⁰ pero también porque encuentran en el ciberespacio la posibilidad de una redefinición del cuerpo y de las identidades sexogénicas.²⁵¹

El ciberfeminismo surge en los '90 como una crítica a la sociedad patriarcal frente a la emergencia de las nuevas tecnologías de información y comunicación. Toman como texto de referencia el *Manifiesto cyborg* de Donna Haraway (1985), que, a partir de la figura del *cyborg*, anuncia un mundo posbinario y posgenérico, junto con una mirada crítica sobre las mujeres en el circuito integrado.²⁵² En 1991 se conforma el primer colectivo de artistas ciberfeminista, denominado VNS Matrix, cuya aparición pública fue la escritura del *Manifiesto*

²⁵⁰ Remedios Zafra, “Ciberfeminismo y ‘net-art’, redes interconectadas”, *Mujeres en Red. El periódico feminista*, abril de 2008, acceso enero 2022, <https://www.mujeresenred.net/spip.php?article1454>.

²⁵¹ Este artículo recoge algunas reflexiones que se plasmarán en el libro *¿Tienen género los artefactos?*, de próxima publicación, escrito en co-autoría con Natalia Fischetti, y del curso “Feminismos y tecnología”, de la Maestría en Tecnología, Políticas y Cultura del CEA-FCS-UNC. Agradezco a Anahí Ré por las sugerencias para este escrito.

²⁵² Es importante señalar que a pesar de ser inspiración y usualmente muy citada por las ciberfeministas, Haraway nunca utilizó esta noción.

Ciberfeminista para el Siglo XXI. Posteriormente, se realiza en 1997 la *Primera Internacional Ciberfeminista* en el seno de la Documenta X Kassel, Alemania, organizado por las Old Boys Network (OBD),²⁵³ donde confluyen diversas artistas para debatir el uso de las tecnologías y desarrollar estrategias que aseguren la presencia de mujeres y disidencias en el mundo digital.

Conciben el ciberfeminismo como un “término nuevo y prometedor”, que permite articular a un conjunto de “mujeres” -autoidentificadas como tales, sin tener en cuenta la base biológica- para analizar, inventar y alterar las trayectorias de las nuevas tecnologías.²⁵⁴ Utilizan el prefijo “ciber”, por “ciberespacio” –que deriva de la cibernética- para indicar algo nuevo, propio de la era digital. Si el “ciberespacio” creado por William Gibson, era un mundo virtual, una fantasía con rasgos sexistas, el ciberfeminismo produce un giro irónico y abre un horizonte hacia nuevas reappropriaciones del ciberespacio. Asimismo, puede interpretarse como una estrategia de marketing, en tanto el término “ciber” comenzó a tener gran interés y remite directamente a una nueva era.²⁵⁵

²⁵³El evento permitía encontrarse físicamente a ciberfeministas de diversos países, como forma complementaria a la conexión a través de la red. La II Internacional Ciberfeminista, “Next”, se realiza en 1999 en Amsterdam, Holanda y la III Internacional, “Very”, en 2001 en Hamburgo, Alemania, el último encuentro.

²⁵⁴ AA.VV., *First Cyberfeminist International*, (Kassel: Hybrid WorkSpace, 1998), 2.

²⁵⁵ Cornelia Sollfrank, “La verdad sobre el ciberfeminismo”, en *Ciberfeminismo. De VNS Matrix a Laboria Cuboniks*, editado por Remedios Zafra y Teresa López-Pellisa (Barcelona: Holobionte ediciones, 2019), 253.

Desde sus orígenes el ciberfeminismo ha sido un espacio de mucha discusión y objeto de múltiples y diversas (in)definiciones. En la *I Internacional Ciberfeminista* proponen 100-anti-tesis que resume una postura contra cualquier intento de definición, promueven que el ciberfeminismo sea más bien una expresión de la experiencia singular de cada mujer con las tecnologías. Pero para algunas artistas ciberfeministas, como Faith Wilding,²⁵⁶ es necesario al menos una definición del objeto y de la estrategia de la lucha, ya que se corre el riesgo de que el ciberfeminismo pierda su carácter político. Cuestiona también el primado del aspecto estético sobre los críticos y políticos de algunas propuestas ciberfeministas. Para Wilding es importante reconocer la historia de las luchas de las mujeres, junto con otras luchas sociales como las de raza y clase, y las teorías feministas.²⁵⁷

A pesar que es difícil encontrar una definición única sobre el ciberfeminismo, es posible establecer algunas características que signaron este primer ciberfeminismo.

²⁵⁶Faith Wilding y Hylia Willis crean en 1998 Sub Rosa, un colectivo de arte (ciber) feminista *mutable*, tal como expresa su manifiesto fundador, presentado en la II Internacional ciberfeminista, que combina arte, activismo y política para explorar las interconexiones entre tecnología, género, biomedicina -especialmente las tecnologías de reproducción asistida, clonación y células madre- y capitalismo, y los efectos que producen sobre el trabajo, las vidas y cuerpos de las mujeres.

²⁵⁷Faith Wilding, “Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo?”, *Lectora* 10 (Barcelona: Universitat de Barcelona, 2004): 141-151.

En primer lugar, toma distancia de los feminismos de la segunda ola que tenían una mirada rígida sobre el género: esencialista y binario. Además de estar centrado en la mujer de clase media blanca y heterosexual. En segundo lugar, se aleja de la posición anti-tecnología que tenían los feminismos de la década del ‘70 y ‘80: el feminismo liberal, el feminismo radical -a excepción de Shulamith Firestone- y el ecofeminismo. Por el contrario, tiene una mirada optimista -incluso a veces ingenua- sobre la tecnología. En tercer lugar, está orientado a la imaginería del futuro, donde los acoplamientos entre máquinas y organismos pueden debilitar el dominio patriarcal.²⁵⁸ Por último, plantea un escenario “artístico-transgresivo”,²⁵⁹ aunando una intención estética y política.

Este nuevo feminismo surgido en los 90 era fluido y diverso, recuperaba la sexualidad femenina y la insubordinación al control en el ciberespacio, e indagaba en las interconexiones entre género, corporalidad y nuevas tecnologías. Promovía, además, la creación de redes y reivindicaba la fuerza colaborativa que facilitaba la internet. Las mujeres y disidencias no eran concebidas como víctimas (pasivas) de la tecnología, sino como agentes de transformación. El arte fue un lugar privilegiado desde dónde realizar críticas a la cultura patriarcal, las nuevas tecnologías permitían la

²⁵⁸Aldana D’Andrea, “Ciberfeminismo”, en: *Glosario de Filosofía de la Técnica*, coordinado por Diego Parente, Agustín Berti y Claudio Celis (Buenos Aires: La Cebra, 2022), 87-91.

²⁵⁹Almudena García Manso, “Mujer, Género y Tecnología”. ¿Unas aliadas imperfectas?, en *Sociedad, Consumo y sostenibilidad*, (Toledo: ACMS, 2008), 135.

experimentación y abrían a nuevas formas de resistencia, como infiltrarse en las redes.

El ciberfeminismo tomó como uno de sus objetos de indagación los videojuegos, los cuales tenían -y aún conservan- un amplio uso dentro de la cultura patriarcal. Es difícil saber cuál fue el primer videojuego, se cree que fue *Nought and Crosses* de Alexander S. Douglas de 1952, al cual luego se suman *TennisforTwo* de William Higginbotham en 1958 y *SpaceWar* creado por Steve Russellen 1962. Pero es durante la década del '70 cuando alcanzan popularidad, primero como máquinas recreativas en lugares públicos: bares, salones de juego, aeropuertos, etc., luego como videojuegos domésticos (que se conectaban al televisor) hasta llegar a las consolas portátiles.²⁶⁰

En la última década del siglo XX se reconoce el potencial de los videojuegos como herramienta de producción artística, lo cual se ha denominado GameArt.²⁶¹El Game

²⁶⁰Simone Belli y Cristian López Raventós, “Breve historia de los videojuegos”, *Athenea Digital* 14 (2008): 159-179, <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>.

²⁶¹Se distingue el Game Art del Art Game, el primero es considerado arte, y como tal podrá exhibirse en una galería de arte, mientras que el segundo es parte de la cultura del ocio y su destino será comercial. No obstante, esto no significa que tanto en uno como en el otro puedan tener una finalidad artística en su creación. Algunos videojuegos comerciales pueden considerarse como artísticos: *Okami* (2006), *The Last of Us* (2013), *The Legend of Zelda Skyward Sword* (2011) y *The Legend of Zelda Breath of Wild* (2017). Agnés García Oltra, “La revolución de los píxeles. Arte y videojuegos en el mundo digital”, *Revista Eviterna* 7 (2020): 6-7, doi: [10.24310/Eviternare.v0i7.8382](https://doi.org/10.24310/Eviternare.v0i7.8382).

Art no abarca obras de arte relacionadas con juegos de manera amplia, sino que sólo hace referencia a producciones que giran en torno a los videojuegos, tomando de ellos aspectos diversos como gráficos, personajes, interfases, jugabilidad o sonidos.²⁶² Si bien el arte de los videojuegos "no puede definirse fácil o rígidamente en términos de sus temas, la tecnología o técnicas",²⁶³ sin embargo es posible advertir algunas características identificatorias: 1) apropiación de la iconografía de los videojuegos, 2) adopción del estilo gráfico icónico del videojuego, 3) utilizar y subvertir la propia tecnología de los videojuegos y 4) la apropiación de la jugabilidad.²⁶⁴

En este trabajo nos proponemos analizar críticamente los aportes del ciberfeminismo como práctica artística y

²⁶²No hay acuerdo sobre la nomenclatura Game Art. Para Jacobo bajo esta denominación se puede rastrear con tres líneas diferentes. La primera, proviene de las comunidades de jugadores en Internet mediadas por las facilidades que brindaron los videojuegos como Doom en 1993 y Quake en 1996 de filmar las jugadas. La segunda línea refiere a las obras exhibidas en festivales de arte digital donde se mostraron trabajos interactivos que parodiaban a los videojuegos comerciales. Y, la última, a la confluencia del arte canónico y las prácticas emparentadas con el Pop Art. Mónica Jacobo, "Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina", *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* 41 (2012): 101. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232012000300006.

²⁶³Andy Clark y Grethe Mitchell, *Videogames and Art*, (Bristol: Intellect Books, 2007), 8.

²⁶⁴Clark y Mitchell, *op. cit.*, 8-11.
Ibidem, 8-11.

política. Especialmente nos interesa centrarnos en el videojuego en tanto objeto de exploración y crítica del ciberfeminismo. El videojuego refiere a la estrecha relación entre dispositivo y humano, lo cual puede pensarse como una figuración *cyborg*. “Cuando la máquina y el usuario trabajan juntos en una relación cibernética el hombre deviene en cyborg y se vincula a una ciudadanía de mundos virtuales creados artificialmente y a la creación de realidades sociales paralelas”.²⁶⁵En efecto, el videojuego habilita un encuentro entre lo humano y la tecnología que posibilita nuevos acoplamientos y permite una nueva experiencia entre lo físico y lo digital.

Nuestro interés, entonces, no es abordar los debates en torno al Game Art -existe toda una discusión sobre si los videojuegos comerciales son o no arte, o si tienen una estética propia que hace que sean considerados una creación artística en sí misma, o si deben considerarse como una articulación entre alta cultura y baja cultura o cultura popular-sino más bien reflexionar sobre los videojuegostomados como materiales artísticos realizados desde una perspectiva ciberfeminista.

La metodología que se utilizará será un análisis crítico-histórico de los videojuegos creados por las artistas VNS Matrixen Australia en los '90 y Mónica Jacobo en

²⁶⁵Marcelino García Sedano, “Arte y videojuegos. Reflexiones sobre lo lúdico, el arte y la tecnología en Asturias”, *Liño. Revista Anual de Historia del Arte* 23 (2017): 170. <https://reunido.uniovi.es/index.php/RAHA/article/view/11922/10992>.

Argentina en la segunda década del siglo XXI. Esto nos permitirá indagar sobre las transformaciones del ciberfeminismo, desde el denominado primer ciberfeminismo y el actualo post-ciberfeminismo,²⁶⁶ en torno a los videojuegos. Pero también, reflexionar desde un pensamiento situado sobre los rasgos que adquiere el ciberfeminismo en nuestras latitudes. Para ello, primeramente, nos enfocaremos en el colectivo de artistas VNS Matrix que se propusieron cuestionar el ciberespacio y la cultura patriarcal y, particularmente, la masculinización de la industria de los videojuegos. Para luego ocuparnos de Mónica Jacobo, quien treinta años después, utiliza también el videojuego para dar cuenta de las demandas y luchas feministas en nuestro país.

VNS Matrix

VNS Matrix -La Matrix de Venus- es un colectivo de artistas integrado por: Virginia Barratt, Francesca de Rimini, Julianne Pierce y JosephineStars, surge en 1991 en Adelaide, Australia. Las integrantes de VNS Matrix tienen diversos relatos sobre su origen, para algunas nacieron con el nombre Velvet Down Under para hacer porno de mujeres y para otras como parte del proyecto de la Red Australiana de Arte y Tecnología (ANAT) -donde habían trabajado da Rimmini y Barratt- que ayudaba a

²⁶⁶Hester propone denominar postciberfeminismo al ciberfeminismo contemporáneo. Señala que en vez de las 100 antítesis habría que proponer n hipótesis, de este modo se pasaría de definiciones negativas -del primer ciberfeminismo- a definiciones positivas y especulativas. "After the future: n hypoteses of Post-Cyberfeminism", Helen Hester, *Beingres*, acceso enero 2022, <https://beingres.org/2017/06/30/afterthefuture-helenhester/>.

mujeres y artistas a conectarse con la informática y el software.²⁶⁷ De acuerdo con Virginia Barratt: “VNS Matrix surgió del pantano cibernético durante un verano del sur de Australia alrededor de 1991, con la misión de secuestrar los juguetes de los tecnocowboys y reasignar la cibercultura con una inclinación feminista”.²⁶⁸

Conciben la tecnología como una posibilidad para derribar las normas patriarcales de la sociedad. Principalmente cuestionan el rechazo al cuerpo en las tecnologías informáticas, la sexualización de las mujeres en base a estereotipos en las tecnologías digitales y la hegemonía masculina sobre las tecnologías. Creían que la web podría ser un espacio para la experimentación creativa, un lugar para transformar y crear en colaboración. El lenguaje irónico y la iconología genital fueron la estrategia que utilizaron para infiltrarse en el orden social patriarcal. Sus críticas estaban dirigidas también, aunque en menor medida, al neoliberalismo.

Se apropian de recursos característicos de la tradición de las vanguardias -el manifiesto como forma de expresión artístico-política- y de distintos elementos de la cultura popular (los videojuegos y los primeros canales de chat) y

²⁶⁷Melinda Rackman, “Manifiesto”, en *Ciberfeminismo. De VNS matrix a laboria cuboniks*, editado por Remdios Zafra y Teresa López-Pellisa (Barcelona: Holobionte, 2019): 45.

Zafra y López-Pellisa, *op. cit.*, 45.

²⁶⁸Claire Evans, “An Oral History of the First Cyberfeminists”, *Vice*, 11 de diciembre de 2014, acceso en enero de 2022, <https://www.vice.com/en/article/z4mqa8/an-oral-history-of-the-first-cyberfeminists-vns-matrix>.

de la cultura pop (collage), así como también de poemas, soportes textuales, páginas web, correo electrónico y de la programación. Se inspiran en teóricas feministas como Julia Kristeva, Monique Wittig y Donna Haraway, y se sirven del *cunt art*, las imagerías del *ciberpunk*, los videojuegos, las artes mediales y los espacios virtuales MOOS.²⁶⁹

Utilizan por primera vez el término “ciberfeminismo” en 1991,²⁷⁰ en el *Manifiesto ciberfeminista para el siglo XXI*. Como expresa Julianne Pierce: “Nos basamos en muchas culturas e interactuamos con ideas asociadas al mundo cibernético (*cyberworld*) y al feminismo, por eso hemos llamado a nuestro manifiesto, manifiesto ‘ciberfeminista’. Sentimos que el feminismo necesita reclamar un espacio en esta área porque el lenguaje y las ideas están muy dominadas por los hombres”.²⁷¹ Estas artistas realizan una afirmación de lo femenino -en el que exaltan la iconología genital- como elemento disruptivo y subversivo en el computador central, usualmente asociado a lo masculino.

Algunas de las más reconocidas frases que componen el *Manifiesto Ciberfeminista*²⁷² son “Somos el virus del

²⁶⁹MOOS (*MUDs Object Oriented*) son entornos multiusuarios, donde los usuarios son creadores de mundos virtuales.

²⁷⁰Existe un debate si quienes utilizaron por primera vez este término fue VNS Matrix o si fue acuñado paralelamente con la teórica ciberfeminista Sadie Plant.

²⁷¹VNS Matrix, “Interviewed by Bernadette Flynn”, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, n°1, vol. 8 (1994): 426.

²⁷²El *Manifiesto* se distribuyó utilizando distintos tipos de tecnologías: fotocopias que se repartieron por las calles de Adelaida y Sidney, posters en galerías de arte, carteleras en el espacio público, enviaron

nuevo desorden mundial”, “El clítoris es una línea directa a la matriz” -que se convertirá en el lema central de VNS Matrix- y “somos el coño del futuro”. El *Manifiesto* busca provocar a espectadores a través de un lenguaje irónico e irreverente. Utiliza términos hasta el momento ajenos a los manifiestos políticos como: coño, fluido, baba, clítoris, matriz, los cuales fueron acompañados de imágenes de genitales femeninos. Este recurso les permite señalar un estrecho vínculo material entre el cuerpo femenino y las computadoras.²⁷³Dicha irrupción de lo femenino en las tecnologías digitales, en el arte y la política, tenían como intención alterar el orden de lo simbólico, social, político y cultural.

VNS Matrix buscaba insertar el cuerpo y género en relación a las computadoras y la internet –a las nociones de sexualidad, los clichés comerciales, las estructuras de poder, los roles de género, la historia del arte y los desarrollos tecnológicos.²⁷⁴ De acuerdo con

el manifiesto por correo postal y lista de correos, realizaron lecturas piratas en radio, y se podía acceder al mismo en un sitio web. En 1992 fue exhibido en la exposición CyMish Mash World, en la galería Elaine de Melborne. Posteriormente fue incluido como proyecto de arte público *WatchThisSpace*- en forma de cartel publicitario de seis metros de largo por tres de alto-, en una arteria principal cerca de la Universidad de Sidney. Rackman, “Manifiesto”, 47.

Rackman, Melinda, *op. cit.*, 47.

²⁷³Alex Galloway, “Un informe sobre ciberfeminismo. SadiePlant y VNS Matrix: análisis comparativo”, *Mujeres en red*, noviembre de 1997, acceso enero 2022, <https://www.mujeresenred.net/spip.php?article1531>.

²⁷⁴Bill Seaman, “The emergence of new electronic forms in Australian art: Rodney Berry, John Colette, Linda Dement, Phillip George, Joyce

JosephineStarrs: "La celebración del cuerpo es definitivamente una reacción a la filosofía realizada por muchos tecnófilos informáticos que se conectan a la máquina y quieren olvidarse del cuerpo, rechazan la carne del cuerpo".²⁷⁵ En consonancia con la centralidad que tiene el cuerpo para el feminismo, para VNS Matrix el cuerpo es un lugar de disputa y placer que se pone en juego en el ciberespacio. Así, se enfrentan también a los discursos de dominación y control en el ciberespacio por parte de los varones, que se materializa en el porno *mainstream* y en los videojuegos.

En 1992 realizan un prototipo del videojuego *All New Gen* -gen como apócope de género-, aunque originalmente lo denominaron "Gamegirl", desde una mirada crítica y contestataria de los videojuegos. Al año siguiente, elaboran un CD-Rom interactivo que fue presentado como juego-instalación en la Galería de la Fundación de Arte experimental en Adelaide. El videojuego es una crítica del Nintendo "Gameboy", videoconsola portátil que tuvo mucha repercusión entre niñas y adolescentes.

El nuevo videojuego consistía en que una superheroína -Gen- luchaba para derrocar a un computador central, el cual representaba el código moral y la estructura jerárquica, militar y autoritaria. Como expresa Barratt: "La misión de sabotaje de All New Gen es actuar como un virus en el ordenador central, infiltrando y corrompiendo

Hinterding, Jon McCormack, Stelarc, VNS Matrix", *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, n° 1, vol. 8 (1994): 363.

²⁷⁵VNS Matrix, "Interviewed by Bernadette Flynn", 430.

VNS Matrix, *op. cit.*, 430.

la base de datos. Ella es el modem del descontento de Big Daddy, la última mercenaria del fluido.”²⁷⁶ La superheroína era una especie de virus, alguien que no solo rompía con los imaginarios asociados al héroe -su masculinidad- sino que también daba cuenta de la estrategia ciberfeminista, irrumpir en la red para así sabotear los códigos y subvertir el orden.

All New Gent también se proponía desafiar los binarismos de género asociados a la cultura patriarcal. Luego que se iniciaba la sesión, la primera pregunta que se hacía a los jugadores era: ¿Cuál es su género? Masculino, Femenino, Ninguno. Si se respondía Masculino o Femenino, le jugadore era eliminade del juego, solo si respondía “Ninguno” podía continuar. De esta manera, ponen en cuestión no sólo la hegemonía masculina sobre los videojuegos sino a una racionalidad que distingue de manera exclusiva y excluyente entre varones y mujeres - que también estaba presente en cierto feminismo de la segunda ola. Por el contrario, VNS Matrix se apropiaba del ciberespacio como un lugar posible para un mundo posgenérico y posbinario.

²⁷⁶Seaman, “The emergence of new electronic forms”, *op. cit.*, 362.

Ana Clara PUGLIESE. “Nuevo vs. novedad: poéticas insumisas contra imaginarios de modernización hegemónicos en Aceleraditos”, pp. 153-190.



Fig. 1. *All New Gen* <https://ynsmatrix.net/projects/all-new-gen>

Como parte de la video-instalación *All New Gen* en 1993 se exhibía el video *BondingBooth*, como un espacio para “distracciones placenteras” y “segregar babas vaginales”. Un sitio para “reponer su g-slime”, el combustible para necesario aniquilar al computador

central: “Big Daddy Mainframe”. El video muestra imágenes sugerentes y alusiones sexuales que invitan a la exploración del placer y el deseo, las imágenes son acompañadas de una lectura con voz en *off* que relata la historia de unión (*bonding*) entre Gen y Ben en la forma de datos profundos de densidad-sentido (*dense-sense*).²⁷⁷ Esta actitud afirmativa hacia el porno marca una diferencia con la oposición feminista a la pornografía, y se entronca con el *cunt art* de los 70 y su reivindicación de los genitales femeninos.



Fig. 2. *All New Gen* <https://vnsmatrix.net/projects/all-new-gen>

²⁷⁷ Algunos fragmentos pueden verse en: <https://vimeo.com/343889237> y <https://vimeo.com/336242845>

En términos generales, tal como expresa Barratt: “Desarrollamos ‘All New Gen’ para abordar la inequidad de género en la representación de las mujeres en los nuevos medios, y realizar críticas en torno a las ‘nuevas’ tecnologías, el feminismo, el género e ideas como el racionalismo, el acceso, la teoría cibernética, los cyborgs (a través de Haraway) y lo posthumano, entre otras cosas como la encarnación y la pornografía”.²⁷⁸

All New Gen es el primer videojuego creado por artistas con perspectiva feminista.²⁷⁹ Si bien los videojuegos surgieron en la década del ’60 es a mediados de los ’90, con el surgimiento del ciberfeminismo, que se convierten en un objeto de indagación sobre la masculinización de la industria del videojuego, que involucraba el ideal de jugador varón, estereotipos de género y la hipersexualización de los cuerpos femeninos. En esta misma línea se pueden mencionar *Mutation.Fem* de Anne-Marie Schleiner de 2000, que reunió una selección de iconografías de videojuegos donde se experimentaba el génerofemenino (ver: <http://www.opensorcery.net/mutation/>) y *Domestic* de Mary Flanagan de 2003, basado en *UnrealTournament*, donde en vez de escenarios de guerra se presentan habitaciones de una casa y van apareciendo fotografías, cubiertas de libros románticos y recuerdos de la infancia como experiencia doméstica (ver: <https://maryflanagan.com/domestic/>).

²⁷⁸ Virginia Barratt, “On the origins of ‘All New Gen’, unrealized plans and the renewal of cyberfeminism”, *Game Studies*, n° 7 (2018).

²⁷⁹ Emma Westecott, Hannah Epstein y Alexandra Leitch, “Feminist Art Game Praxis”, *DIGRA*, vol. 7 (2014): 5.

All New Gen es un videojuego que las artistas proponen de manera contestataria a la cultura patriarcal, expresando al mismo tiempo los principios que movilizan al ciberfeminismo. El género y el cuerpo son objeto de indagación en el ciberespacio, donde la experiencia que articula lo virtual y lo real promueve “una visión *posgénero* y *poscuerpo*, un futuro no tripulado ni sentenciado, una oportunidad de resistencia frente al poder masculino de siempre”.²⁸⁰ Pero, además, la relevancia de la corporalidad en el espacio de lo virtual pone en escena la sexualidad, ahora no regida por el mandato heteronormativo sino entregada al deseo y placer de cada singularidad. Asimismo, revela la estrategia ciberfeminista de infiltración, de “virus”, en la red para la subversión del orden patriarcal del computador central. Toda una política de la parodia y de la ironía” -de un “como si”-²⁸¹se pone en acción desde el arte y la tecnología para trastocar el orden social.

Mónica Jacobo

Mónica Jacobo es una artista cordobesa, investigadora de arte y medios y docente de la Universidad Nacional de Córdoba. Estudió durante los ‘90 en la Facultad de Artes, en el contexto de aparición de las tecnologías digitales, en

²⁸⁰ Remedios Zafra, “Redes Y (Ciber) Feminismos. La revolución de la representación que derivó en alianza”, *Revista Dígitos* 4 (2018): 14, doi: [10.7203/rd.v0i4.116](https://doi.org/10.7203/rd.v0i4.116).

²⁸¹ Rosi Braidotti, “Ciberfeminismo con una diferencia”, en *Ciberfeminismo. De VNS matrix a laboria cuboniks*, editado por Remedios Zafra y Teresa López-Pellisa, *op. cit.*, 189-211.

una época donde se incitaba a la experimentación desde el arte con nuevas materialidades, de allí su interés por el mundo del arte digital. Sus obras se centran en el uso de la fotografía y la tecnología digital, especialmente el Game Art y el Arte Interactivo.²⁸²

En algunos de sus trabajos recrea videojuegos que emulan el escenario donde se exhibe la obra, generando así una video-instalación que pone en tensión lo real y lo virtual, en otros utiliza videojuegos que ya existen y fueron puestos a disposición de los usuarios los motores de edición, como *HalfLife*. También experimenta con la interactividad, proponiéndole al público que realice ciertas acciones como parte de la obra, por ejemplo en *Counikt/adicción* (2006) y *comunikt/fobia* (2006), que utilizaba la interactividad a través de los teléfonos celulares, donde le pedía a los espectadores que expresaran cuáles eran sus fobias y adicciones.

Su trabajo no busca problematizar la herramienta tecnológica en sí misma, es decir, su obra no tiene como finalidad un desvío del software, sino explorar las posibilidades comunicativas de la tecnología respecto del público y las problemáticas que atraviesan su cotidianidad.²⁸³ Para Jacobo: “A veces la evolución de la

²⁸²Para acceder a su biografía y a sus obras, ver: “Mónica Jacobo”, Mónica Jacobo, acceso enero de 2022, <https://monicajacobo.myportfolio.com/>. Y “Mónica Jacobo”, Bola de nieve, acceso enero de 2022, <http://www.boladenieve.org.ar/artista/867/jacobo-monica>

²⁸³“Mónica Jacobo”, Ludión. Radar de artistas, acceso enero de 2022., https://www.ludion.org/radar.php?artista_id=22.

tecnología es tan rápida que hace imposible ver qué pasa realmente a medida que uno va haciendo las obras. Sin embargo, en algunos casos, con el paso del tiempo se puede ver si el uso artístico de la tecnología fue diferente al mainstream o no”.²⁸⁴ En este sentido, la artista busca experimentar a través del uso de tecnologías que nos son familiares, para reflexionar sobre su incidencia en nuestras vidas.

La obra de Jacobo debe entenderse dentro de un ámbito escasamente desarrollado en la Argentina. En nuestro país, algunos de los primeros antecedentes de obras vinculadas a videojuegos son: *Pulqui II* de Ricardo Pons del año 2004, que muestra el vuelo inaugural del Pulqui recogidas en imágenes televisivas editadas junto a escenas de un modelo virtual a través de un simulador creado por el artista; *Casa de juegos*, CD online de Creación colectiva coordinada por Andrés Oddone del 2004, que compila música electrónica compuesta por variesmúsiques a partir de una grabación de 20 segundos en una casa de juegos electrónicos, el público puede elegir las gráficas de las tapas; *00:04:44* de la propia Jacobo del 2005, un video en un televisor muestra una animación donde se realiza la acción de atravesar un puente utilizando el teclado de la computadora como interfaz; y *Cartonero de Estanislao Florido* del 2006, donde un joven cartonero debe atravesar la ciudad de Buenos Aires sorteando obstáculos.²⁸⁵

²⁸⁴ Lucía Sturbin y Lila Pagola, “Entrevista a Mónica Jacobo”, *Ludión. Políticas y poéticas tecnológicas* (2011), 5.

²⁸⁵ Jacobo, “Videojuegos y arte.”, *op. cit.*, 99-108.

De acuerdo con Mónico experimentar con videojuegos “te permite sumergirte en otro mundo (...) Me gusta trabajar con estos límites de lo que es la realidad, la ficción y cómo se construye o deconstruye, se separa o se junta lo real y lo virtual, que cada vez están menos separados”.²⁸⁶ Su obra busca, entonces, hacer más visible esa articulación entre lo virtual y lo real, que se ha ido estrechando con la aparición de las nuevas tecnologías en nuestras vidas, y que se experimenta de manera privilegiada en los videojuegos.

En sus trabajos más recientes, Jacobo incorpora al Game Art y el Arte Interactivo la perspectiva feminista. En la obra *Violeta, secuelas del Pong* (2022) y *Verde* (2021), exhibidas en la muestra *Movimientos del deseo. Feminismos simultáneos* en el Espacio Cultural Museo de las Mujeres de Córdoba,²⁸⁷ se advierte este entrelazamiento entre videojuegos y ciberfeminismo. *Violeta, Secuelas del Pong* es una video instalación interactiva basada en el famoso videojuego “Pong” creado en 1972, donde se jugaba al tenis de mesa o ping pong -de allí su nombre. Jacobo recrea este juego, pero en vez de

²⁸⁶Strubin y Pagola, “Entrevista a Mónica Jacobo”, *op. cit.*, 2.

²⁸⁷La muestra se inauguró el 4 de marzo de 2022 y estará disponible durante todo marzo. En la misma se exhiben, además de las obras mencionadas de Jacobo, cortometrajes de María Luisa Bemberg, instalaciones audiovisuales del Colectivo LasTesis y de El Pelele, performance y video-instalación de Ana Volonté, intervención con consignas feministas por Manifiesto Textil y música de Dj Lucy AKA Lucyrealg, cuya curaduría está a cargo de Cecilia Salomón y Laura del Barco.

que una paleta le pegue a una bola, cinco corazones violetas unidos en una barra vertical deben pegarle a una palabra. Los términos que aparecen están en masculino, algunos son: amigo, ciudadano, humano, cuerpo, miembro, ídolo, autor, posthumanos, etc., y al pegarle, se transforman en femenino o en inclusivo. Se escucha una voz en *off* femenina que reproduce las palabras modificadas. La instalación tiene una gran pantalla y un teclado donde le espectadore puede jugar. Los corazones violetas representan los emojis usados por feministas -el color violeta se asocia a las lucha feministas- en las redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea.

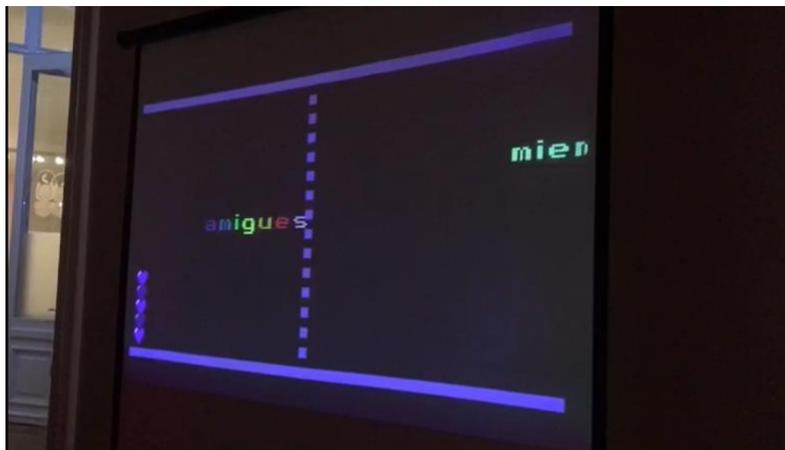


Fig. 3. Fotografía Violeta, Secuelas del Pong, de Movimientos del deseo. Feminismos simultáneos.

El videojuego se propone reconocer y cuestionar el sexismo de nuestro lenguaje. El lenguaje tiene un rol central en la producción de la subjetividad y la (re)producción de las relaciones sociales de género. El uso del universal como masculino, relega lo femenino a lo particular y lo condena a ser una “parte” frente al “todo” masculino. La conversión de las palabras del masculino al femenino no implica sustituir un régimen opresivo del lenguaje por otro, sino revelar aquello que el lenguaje esconde, una pretendida neutralidad.

La convulsión lingüística es la expresión material de la resistencia a la normalización de los cuerpos y las identidades sexogénicas. “La lengua como una tecnología de gobierno del género exhibe su radical condición inestable, histórica y variable, dando lugar hoy a construcciones lingüísticas que con el uso de la e y la x”.²⁸⁸ Las luchas de los feminismos y la disidencia sexual contra la subordinación de nuestros cuerpos y sexualidades ha cobrado fuerza también en el orden del lenguaje. Así, sublevarse a un uso de la lengua patriarcal supone visibilizar lo femenino y hacer emerger denominaciones inclusivas por fuera del binarismo (exclusivo y excluyente) de género.

Verde, es un videojuego que aborda la temática de las luchas feminista como la Ley de Interrupción Voluntaria del Embarazo (IVE) que fue sancionada finalmente por el

²⁸⁸FLORES, Val Flores, “Lengua viva, disturbios somáticos, ¿deseo de normalización?”, en *Antología degenerada. Una cartografía del lenguaje inclusivo*, ed. por Sofía de Mauro (Buenos Aires: Ediciones de la Biblioteca Nacional, 2021), 21.

Congreso Nacional el 30 de diciembre de 2020 -había sido promesa de la Campaña electoral de Frente de Todos-, luego de ser presentada anteriormente en el 2018 y que no alcanzara los votos necesarios en la cámara de senadores.²⁸⁹El emoji de un corazón verde -que evoca los pañuelos por la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito- deben eludir las letras de la palabra PATRIARCADO. Cuando se logran sobrepasar las letras, se obtienen puntos. Pero si se choca con alguna de ellas el corazón se agranda y muestra las luchas que faltan. Al finalizar aparece la leyenda en fondo verde: “Es Ley! En Latinoamérica solo Uruguay, Cuba, Guyana y algunos estados de México cuentan con leyes similares”.²⁹⁰

²⁸⁹En el 2020 se aprueba el séptimo proyecto de Ley presentando ante el Congreso.

²⁹⁰ “Verde”, Mónica Jacobo, Google Play, acceso enero de 2022 <https://play.google.com/store/apps/details?id=monicajacobo.verde>.



Fig. 4. Fotografía Verde, de Movimientos del deseo. Feminismos simultáneos.

En los últimos treinta años la demanda por la despenalización y la legalización del aborto ha sido central para el movimiento feminista. A mediados de la década del '80 surge la Comisión por el Derecho al Aborto (CDA). Durante la década de los '90 aparecen los debates referidos a los derechos sexuales y reproductivos y estos se convierten en un eje central en los Encuentros Nacionales de Mujeres (ENM), en los años 2003 y 2004. Estas experiencias confluyen como antecedentes del surgimiento de la Campaña Nacional por el Derecho al Aborto Legal, Seguro y Gratuito, una de las mayores

expresiones de articulación federal que logró poner al aborto en el centro de la escena pública y política.²⁹¹ En el 2018 adquiere gran notoriedad -se presenta en el congreso con 71 firmas de parlamentaries-, y se instala como tema de debate ineludible en la opinión pública. El reclamo por el aborto legal alcanza movilizaciones masivas en distintos lugares del país y días de vigilia durante su tratamiento en el congreso.

Los pañuelos verdes en cuellos, muñecas y cabezas fue parte del simbolismo que acompañó a la demanda por la legalización del aborto. El color verde, la masividad y la intensidad de esta lucha hizo que el movimiento feminista en Argentina sea denominado “marea verde”. Marea que refleja la potencia de las luchas feministas, la conquista de la calle y la desobediencia de los cuerpos que se resisten a ser subsumidos bajo un orden patriarcal. La sanción de la Ley de la Interrupción Voluntaria del Embarazo es una conquista del feminismo que hace patente la importancia de las luchas colectivas -y transversales- y que nos recuerda que aún queda mucho por transformar.

Conclusión

Este análisis sobre los videojuegos como herramienta artística del ciberfeminismo ha permitido observar algunas diferencias entre el primer ciberfeminismo y el

²⁹¹Julia Burton, “De la Comisión al Socorro: trazos de militancia feminista por el derecho al aborto en Argentina”, *Descentrada*, n°2, vol. 1 (2017): 1-17. <https://www.descentrada.fahce.unlp.edu.ar/article/view/DESe020/862>
5.

ciberfeminismo actual. En *All New Gen* de VNS Matrix encontrábamos que había una fuerte intención de introducir el cuerpo y la sexualidad en el ciberespacio. Infiltrarse en la red suponía no sólo una actitud de rebeldía sino que involucraba el deseo sexual -no heteronormado. Lo cual se podía apreciar en la utilización de iconología genital femenina, que aludía a la sexualidad como también a la insistencia en la estrecha conexión entre digitalización y feminización. Esto desaparece en el *Verde y Violeta, Secuelas del Pong* de Mónica Jacobo. No hay una intención de inscribir al cuerpo en las tecnologías digitales -podríamos asumir que este debate ya está en cierta medida superado-, por el contrario, no aparecen imágenes ni referencias a los cuerpos en las obras de Jacobo. Tampoco el sexo ni la iconología genital es un tema que se pone de relieve en sus videojuegos.

La parodia y la ironía, que eran claves como estrategia de comunicación de VNS Matrix, no están presentes en las obras de Jacobo. Nos encontramos con una apelación a elementos cotidianos -emojis de corazones verdes y violetas- que más que exagerar y subvertir el sentido - como puede entenderse el funcionamiento de la parodia y la ironía-, refuerza los usos habituales de esas imágenes. La iconología de los corazones, apela a la identificación de estas imágenes con el movimiento feminista, asimismo, exhibe la potencia de dichas imágenes en su proyección transformadora.

Otra diferencia que podemos mencionar es la apelación al futuro -con la influencia de la ciencia ficción y el ciberpunk- que tenía VNS Matrix, mientras que Jacobo

alude al presente. Un presente que revela las luchas feministas que nos atraviesan: la conquista del derecho al aborto legal, seguro y gratuito y el debate en torno al lenguaje. La obra de Jacobo pone en escena la importancia y temáticas de las luchas feministas que se han desplegado en nuestro país, aunque sin desconocer que se trata de luchas que tienen una dimensión regional -tal como se muestra al final de *Verde*. Recordemos que VNS Matrix tenía cierta pretensión internacionalista -algo que se refleja también en la *I Internacional Ciberfeminista*- mientras que Jacobo remite a lo local. Esto le permite alejarse de cierta paradoja que encerró al primer ciberfeminismo, que se pretendió internacional pero en realidad estaba integrado por mujeres blancas de clase media y en su gran mayoría europeas.

Esto está en consonancia con otra distinción que encontramos entre estos dos ciberfeminismos. VNS Matrix apuntaba en primer lugar a una crítica al ciberespacio, las tecnologías digitales y la internet. Las desigualdades y relaciones sociales de género que encontraban en la virtualidad debían también ser combatidas -en el mejor de los casos- en la realidad. Por el contrario, en la obra de Jacobo advertimos que son las luchas feministas iniciadas en la calle, en el espacio público, las que se vuelcan en las tecnologías.

Si bien en sus orígenes el ciberfeminismo estaba estrechamente ligado con el arte, los ciberfeminismos actuales se han inclinado más por promover una incorporación de las mujeres en el mundo digital, más que cuestionar las estructuras de una a la

Ana Clara PUGLIESE. "Nuevo vs. novedad: poéticas insumisas contra imaginarios de modernización hegemónicos en Aceleraditos", pp. 153-190.

ciberculturapatriarcal. No obstante, como vimos en las obras de VNS Matrix y de Jacobo, el arte sigue siendo un espacio privilegiado para cuestionar y trastocar la estrecha conexión entre tecnología y patriarcado.

Bibliografía

- AA.VV., *First Cyberfeminist International*. Kassel: Hybrid WorkSpace, 1998.
- Barratt, Virginia, “On the origins of ‘All New Gen’, unrealized plans and the renewal of cyberfeminism”. *Game Studies*, n° 7 (2018).
- Belli, Simone y Cristian López Raventós “Breve historia de los videojuegos”, *Athenea Digital* 14 (2008): 159-179. <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Braidotti, Rosi, “Ciberfeminismo con una diferencia”, en: Zafra, R. y López-Pelliza, T. (eds.), *Ciberfeminismo. De VNS matrix a laboria cuboniks* (Barcelona: Holobionte, 2019), 189-211.
- Burton, Julia. “De la Comisión al Socorro: trazos de militancia feminista por el derecho al aborto en Argentina”, *Descentrada*, n° 2, vol. 1 (2017): 1-17. <https://www.descentrada.fahce.unlp.edu.ar/article/view/DESe020/8625>.
- Clark, Andy y Grethe Mitchell, *Videogames and Art*, (Bristol: Intellect Books, 2007).
- D’Andrea, Aldana. “Ciberfeminismo”. En *Glosario de Filosofía de la Técnica*. Coordinado por Diego Parente, Agustín Berti y Claudio Celis, 87-91. Buenos Aires: La Cebra, 2022.
- Evans, Claire. “An Oral History of the First Cyberfeminists”. *Vice*, 11 de diciembre de 2014. Acceso en enero de 2022. <https://vnsmatrix.net/wordpress/wp-content/uploads/an-oral-history-of-the-first-cyberfeminists-claire-l-evans-motherboard-vice-dec-11-2014-online-article.pdf>.
- Flores, Val. “Lengua viva, disturbios somáticos, ¿deseo de normalización?”. En *Antología degenerada. Una cartografía del lenguaje inclusivo*, Editado por Sofía de

- Mauro, 19-39. Buenos Aires: Ediciones de la Biblioteca Nacional, 2021.
- García Manso, Almudena. “Mujer, Género y Tecnología”. ¿Unas aliadas imperfectas?”, *Sociedad, Consumo y sostenibilidad* (Toledo: ACMS, 2008), 131-141.
 - García Sedano, Marcelino. “Arte y videojuegos. Reflexiones sobre lo lúdico, el arte y la tecnología en Asturias”. *Liño. Revista Anual de Historia del Arte* 23 (2017): 175-184.
<https://reunido.uniovi.es/index.php/RAHA/article/view/11922/10992>.
 - García Oltra, Agnés. “La revolución de los píxeles. Arte y videojuegos en el mundo digital”, *Revista Eviterna* 7 (2020): 88-102. doi: 10.24310/Eviternare.v0i7.8382.
 - Galloway, Alex. “Un informe sobre ciberfeminismo. SadiePlant y VNS Matrix: análisis comparativo”. *Mujeres en red*, noviembre de 1997. Acceso enero de 2022.
<https://www.mujeresenred.net/spip.php?article1531>.
 - Hester, Helen. “After the future: n hipótesis of Post-Cyberfeminism”. *Beingres*. Acceso enero 2022.
<https://beingres.org/2017/06/30/afterthefuture-helenhester/>.
 - Jacobo, Mónica. “Videojuegos y arte. Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* 41 (2012): 99-108.
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232012000300006.
 - Rackman, Melinda. “Manifiesto”. En *Ciberfeminismo. De VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Editado por Remdios Zafra y Teresa López-Pellisa, 45-49. Barcelona: Holobionte, 2019.
 - Seaman, Bill. “The emergence of new electronic forms in Australian art: Rodney Berry, John Colette, Linda Dement, Phillip George, Joyce Hinterding, Jon McCormack,

- Stelarc, VNS Matrix”. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, n° 1, vol. 8 (1994): 352-363.
- Sollfrank, Cornelia, “La verdad sobre el ciberfeminismo”. En *Ciberfeminismo. De VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Editado por Remedios Zafra y Teresa López-Pellisa, 251-263. Barcelona: Holobionte Ediciones, 2019.
 - Strubin, Lucía y Lila Pagola. “Entrevista a Mónica Jacobo”. *Ludió. Políticas y poéticas tecnológicas* (2011). <https://docplayer.es/21486424-Entrevista-a-monica-jacobo.html>.
 - VNS Matrix, “Interviewed by Bernadette Flynn”. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, n° 1, vol. 8 (1994): 419-432.
 - Westecott, Emma, Hannah Epstein y Alexandra Leitch. “Feminist Art Game Praxis”, *DIGRA*, vol. 7 (2014). <http://www.digra.org/digital-library/publications/feminist-art-game-praxis/>.
 - Wilding, Faith. “¿Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo?”, *Lectora*, n° 10, (Barcelona: Universitat de Barcelona, 2004): 141-151.
 - Zafra, Remedios. “Ciberfeminismo y ‘net-art’, redes interconectadas”. *Mujeres en Red*, abril de 2008. Acceso enero de 2022. <https://www.mujeresenred.net/spip.php?article1454>
 - Zafra, Remedios. “Redes Y (Ciber)feminismos. La revolución de la representación que derivó en alianza”. *Revista Dígitos* 4 (2018): 11-22. doi: [10.7203/rd.v0i4.116](https://doi.org/10.7203/rd.v0i4.116) <https://revistadigitos.com/index.php/digitos>.