

---

## **REDES QUE CREAN ARTE: PLATAFORMAS DE COMUNICACIÓN VIRTUAL ENTRE ARTISTAS DIGITALES**

---

**Elena Robles Mateo**

Universitat Politècnica de València (UPV). Dpto. Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte

### **Resumen**

Con la aparición de las comunidades virtuales en Internet se han dado lugar espacios de comunicación remota, así como la generación de contenido teórico sobre arte digital. Este artículo presenta los primeros espacios virtuales formados por artistas digitales en Estados Unidos de América y en Europa a lo largo de los años 80 y 90. Este trabajo se basa en el concepto de red como arte, redes que crean arte, profundizando en la relevancia del contenido generado en estos canales de comunicación en la historia del arte. A través de métodos de arqueología de los medios, se estudia el contexto en el cual surgieron estas plataformas digitales de comunicación y la forma en la que los participantes generaron contenido de archivo artístico e histórico a través de conversaciones privadas de email, debates en foros, conferencias y exposiciones virtuales.

**Palabras clave:** COMUNIDADES VIRTUALES; ARTE DIGITAL; REDES; ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS; COMUNICACIÓN

---

## **NETWORKS CREATING ART: VIRTUAL COMMUNICATION PLATFORMS FOR DIGITAL ARTISTS**

---

### **Abstract**

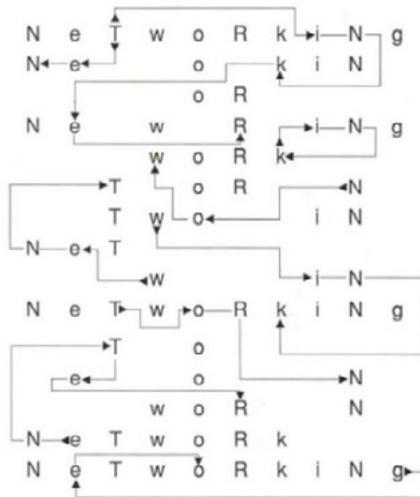
With the appearance of virtual communities on the Internet, places of remote communication were created, as well as the generation of theoretical content on digital art. This article presents the first virtual spaces formed by digital artists in the United States of America and in Europe throughout the 1980s and 1990s. The work is based on the concept of the network as art, networks that create art, delving into the relevance of the content generated in these communication channels for the history of art. Through media archeology methods, we study the context in which these digital communication platforms emerged and the way in which participants generate artistic and historical archive content through private email conversations, forum discussions conferences and virtual exhibitions.

**Keywords:** VIRTUAL COMMUNITIES; DIGITAL ARTS; NETWORKING; MEDIA ARCHEOLOGY; COMMUNICATION

Robles Mateo, Elena. 2022. "Redes que crean arte: Plataformas de comunicación virtual entre artistas digitales". *AusArt* 10 (1): pp 129-141. DOI: 10.1387/AusArt.23579

## Antecedentes: La *rette* come Arte

El significado de *networking* va más allá del contexto social teniendo también implicaciones artísticas. Traducido literalmente del inglés, '*hacer redes*' significa "*to create relationship networks, to share experiences and ideas*" (Bazzichelli 2008, 37). Al hacer referencia al concepto de *networking* como una práctica artística, el arte de *networking* funciona como "*a metaphor of art as a network: art that creates network*" (ibid., 26). Aunque desde los años 80 este término hace referencia a las redes computacionales, las primeras prácticas del arte de *networking* se encuentra en artes analógicas (Bazzichelli 2008, Couey 2003), ya que los artistas siempre se han apropiado de los sistemas de comunicación para sus prácticas. *Networking* se ha relacionado con el Arte postal o El Arte de correspondencia, a pesar de las diferentes raíces de cada uno (Held 1995, 17). Los artistas que formaron parte del Arte postal convirtieron la red de correspondencia en una '*global village*', la cual desencadenó desde the *Eternal Network* a las prácticas con telefax, email electrónico y redes computacionales (Friedman 1995, xv). Primero la máquina de fax y después el arte de email electrónico, expandieron las posibilidades de eliminar las fronteras insituacionales y geográficas para aquellos artistas que buscaban nuevas formas de expresión artística (Coco citado en Friedman 1995, 121).



**Figura 1.** Kathy Ernst, *Networking, U.S.A., 1991*. Computer generated visual poem

El paso de las redes telemáticas a las computacionales impactó el concepto de espacio de encuentro: el ciberespacio a lo largo de los años 90. Las redes computacionales ofrecieron un espacio de encuentro electrónico como espacio para el trabajo creativo (Ascott 1984). *Social networking* significó la

aparición de comunidades especializadas conectadas a través de servidores de correo electrónico (Couey 2003, 63). Cuando el ARPANET salió del marco académico al civil, los mensajes instantáneos se convirtieron en una red de comunicación abierta (Evans 2018, 130), y comunidades virtuales como Echo NYC o The WELL surgieron antes de las páginas web gráficas, cuando la gente solía conectarse 'en línea' conectando con el dial en ordenadores *host* para intercambiar ficheros, archivos y mensajes (Shanken 2003, 69). Del acceso local FreeNets al BBS (*Bulletin Board System*), viniendo después FidoNet, la conexión entre todos formó una '*national community of villages*' (Evans 2018, 130). Uno de los primeros trabajos sobre comunidades mediadas por ordenador fue el de Howard Rheingold, cuando escribió sobre The WELL (*Whole Earth'LECTronic Link*), un sistema BBS para intelectuales de la costa oeste de los Estados Unidos, una de las primeras comunidades virtuales aún activas a día de hoy, establecida con una empresa de conferencias por ordenador y the *Whole Earth Review*. The WELL ha estado funcionando en todo el mundo desde 1985, permitiendo a la gente tener conversaciones privadas y públicas a través de chat rooms y de emails (Rheingold 1993). The WELL tuvo una predominancia de usuarios masculinos y fue por ese motivo que en 1990 el Echo NYC Internet Saloon fue fundado por una de sus pocas usuarias femeninas, la neoyorquina Stacy Horn, lo que creó la '*East coast hang out*'. Horn empezó el proyecto en su apartamento en Greenwich Village, y su principal objetivo fue hacer un espacio virtual que fuera atractivo para mujeres. Consiguió ofrecer un espacio donde el número de mujeres y hombres fue equivalente, hecho que no se había conseguido hasta la fecha. Por los años 80 la presencia femenina en Internet era de 10-15% en EEUU, Horn consiguió la mitad de presencia femenina entre los usuarios de Echo, con chats sobre problemas de mujeres, foros sólo para mujeres como el de Mujeres en telecomunicaciones (Evans 2018, 132)

Hacia la mitad de los años 90 el mundo de las artes electrónicas experimentó un gran aumento de profesionales, centros, formatos y medios. Asimismo, su red y comunidad se reforzó gracias a las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Comunidades de artistas digitales que ya existían previamente como [*New*] *Tendencias*, E.A.T. y the *Computer Arts Society* se adaptaron a nuevas plataformas de comunicación computacionales, permitiendo nuevas formas de participación social, lo cual sirvió como puente de transición entre arte y sociedad análogo a la sociedad de la información, de la cibernética a las artes digitales (Fritz 2016, 65). Esta *meta red* (ibid., 61) dio lugar a un espacio creativo interdisciplinario internacional, en rápida expansión y desarrollo, definido por Vittorio Fagone como *tercera cultura*, que llenó la brecha entre ciencia y humanidades (Fagone citado en Bazzichelli 2008, 95). Fue en este escenario de colaboración internacional que los artistas del networking trabajaron a través de redes informáticas y telemáticas, y del cual surgieron las redes sociales internas (Bazzichelli 2008, 95) con contenido teórico sobre arte. Las comunidades virtuales que surgen en este contexto sobre arte y nuevos medios tienen un aspecto creativo

(Cilleruelo 2006) a través de la construcción de contenido teórico y crítico entorno al arte en sus canales de comunicación.

## Primeras plataformas virtuales de artistas en EEUU

En la misma red de las artes digitales, la colaboración fue una estrategia necesaria para acceder a la comunidad de conocimiento especializado (Cox et al. 2018, 43), y aquellas comunidades fueron construidas a través de redes computacionales desde las primeras fases de Internet. En 1975 se fundó un proyecto de noticias dentro del sistema de red de conferencias global USENET: **ArtCom**, una organización de artistas dedicada a las artes de los nuevos medios, la cual se considera como una obra de arte en sí misma. En ella se exhibió y publicó durante más de veinte años sobre arte conceptual, escénico, video, televisión y comunicación.

La primera red computacional creada por artistas fue *Artist's Electronica Exchange Network*, conocido como **ARTEX**, fundada en 1980 y activa hasta 1991. Fue un sistema de email ASCII que conectaba a usuarios través de continentes, interactivo, un programa de intercambio de arte electrónico diseñado por artistas y apasionados de las nuevas tecnologías (Bosna 2005). La comunidad de ARTEX fue internacional y organizaron una serie de eventos sobre arte telemáticos a lo largo de la década de los 80, trabajos de texto realizados de forma colaborativa, como *La Plissure du Texte*, una pieza de cuento de hadas escrita de forma colaborativa producida en diferentes nodos de artistas en Europa, Canadá, EEUU y Australia, organizada por Roy Ascott y Planetary Network (Couey 1991).

En 1986 se fundó en San Francisco una revista online llamada **Art Com Electronic Network**. ACEN, se dedicó a la temática del arte contemporáneo y las nuevas tecnologías de la comunicación, y que aún funciona como un espacio virtual de artistas para colaboraciones creativas que surgen entre el ciberespacio público y los artistas. ACEN funciona en The WELL, como una conferencia, participando como una galería de arte en línea (Couey 1991). ACEN fue un proyecto de ArtCom, ACEN fue fundado por Carl Eugene Loeffler y Fred Truck, un grupo de mujeres artistas (Anna Couey, Nancy Frank, Donna Hall, Darlene Tong y Lorna Truck) contribuyeron notablemente en su diseño e implementación. Los artistas Judy Malloy y Abbe Don también formaron parte de la comunidad ACEN con sus obras colaborativas de hipertexto (Couey 2003). ACEN ofreció publicaciones electrónicas, sistema de correo y una calle comercial virtual con tienda de lectura sobre arte (Bazzichelli 2008, 100).

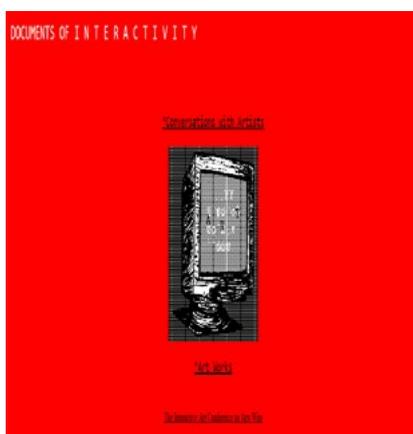
En 1991 Gisela Ehrenfried junto a Wolfgang Staehle fundaron **The Thing**, el primer Proyecto de mayor relevancia que apareció entonces. *The Thing* creó una red de nodos *Thing* en Europa, fue una de las primeras plataformas de comunicación BBS, fue un lugar de debate sobre arte de nuevos medios y más tarde de Net Art. La plataforma era accesible a través de la red telefónica

de Nueva York y ofrecía su contenido a través de proveedores de internet BBS con sucursales regionales (Bosma 2004 citado en Bazzichelli 2008, 100).

En 1992 Anne Focke fundó un Sistema en línea para artistas y organizaciones de arte llamado **Arts Wire**, en la red Meta de Los Estados Unidos de América, centrada en construir una comunidad culturalmente diversa, donde la artista de arte de telecomunicaciones Anna Couey fue la primera coordinadora de la red (Couey 1991). La artista Judy Malloy se unió el año siguiente en 1993 como editor FrontDesk de *Arts Wire Current*. *Arts Wire* ofreció una red de comunicación para la comunidad de artistas, con “*strong voices of artist and community-based cultural groups*” como motor principal (Malloy 2016).

En *Arts Wire* se llevaron a cabo dos proyectos de telecomunicación realizados por artistas. El 2 de noviembre de 1991, Anna Couey, Judy Malloy, George Baldwin (Osage/Kaw), Phillip Bannigan, Anne Fines), Susan Harris, Joe Matuzak, John Quarterman, Randy Ross (Ponca/Otoe), y Eric Theise. Todos ellos organizaron una conferencia virtual que se tituló **Cultures in Cyberspace**, la cual también se retransmitió en BBS (USA), ArtsNET (Pegasus, Australia), USENET (Internacional) and The WELL (USA)!. **Cultures in Cyberspace**, propuso como temática concreta: expresiones creativas e identidad cultural online, acceso al ciberespacio por los artistas y el público, el impacto del ciberespacio en diferentes grupos culturales y viceversa.

También en *Arts Wire*, en 1993 Anna Couey y Judy Malloy fundaron **The Interactive Art Conference**, la cual estuvo activa hasta 1998. Una conferencia diseñada como foro de experimentación y de diálogo sobre el arte interactivo, para hablar sobre la electrónica a través de disciplinas y culturas, “así como llevar el arte interactivo más allá de los márgenes del mundo del arte” (Couey 2018). Los textos de las presentaciones de todos los artistas participantes, así como los debates siguen siendo accesibles en el archivo de la web de *Arts Wire*.



**Figura 2.** Portada de “Conversations with Artists\*Art Works” The Interactive Art Conference on Arts Wire. <http://www.artswire.org>

## Plataformas de Net Art en Europa

Entre 1994 y 1995 aparecieron en Europa las primeras plataformas de networking en torno a la *Net Culture*, que ofrecían espacios de debate a bajo coste, como por ejemplo *De Digitale Stad* en Amsterdam (1994), *International City Federation* en Berlín (1994), *Public Netbase* en Viena (1995), Digital Media Lab en Ljubliana (1995) y Backspace en Londres (1996). Fue en 1995 cuando empezaron a aparecer las primeras listas de correo internacionales dedicadas a temas de arte de nuevos medios y cultura digital. Las más relevantes fueron *Syndicate* (1995), con Inke Arns como co-moderadora; *Nettime* (1995), *Rhizome* (1996, primero en Berlín y luego se trasladó a Nueva York), *7-11* (1997) y *Faces* (1997), entre otros (Bazzichelli 2008, 101).

*Nettime* se formó en 1995 durante una reunión llamada *<nettime>* en la Bienal de Venecia, parte del evento del Club Berlín. *Nettime* se convirtió en la lista de correo internacional más famosa en torno a la cultura de Internet, una red de vanguardia europea con ideología de políticas de izquierda y visiones críticas sobre la tecnología, activismo y arte. Surgió como una reacción a la '*ideología californiana*', la línea predominante estadounidense en tecnología, descrita por Diana McCarty como un neoliberal de una tecno-élite masculina blanca (Bazzichelli 2008, 102). *Nettime* traspasó los límites de la lista de correo, construyendo una comunidad, una red de personas, proyectos y propuestas en torno al Net Art y la Net Culture, que dio lugar a una serie de publicaciones, plataformas internacionales y encuentros. Desde principios de la década de 1990, el mundo del arte cibernético e informático comenzó a superar su estigma dentro del mundo del arte, su nombre cambió a artes digitales, abarcando una amplia gama de prácticas interdisciplinarias y perfiles de artistas que combinan ingenierías, matemáticas, ciencias naturales y artes. El mundo del arte de los nuevos medios siguió creciendo y sus redes continuaron expandiéndose a través de los Festivales internacionales ya establecidos, que aumentaron su audiencia y programas (Fritz 2016, 60).

Aunque las redes creativas emergentes y las listas de correo como *Nettime* promovieron una participación abierta y nuevas posibilidades de expresión, hubo una evidente falta de participación de las mujeres en los foros: "*La cultura masculina de las estructuras científicas, empresariales y militares y los sesgos integrados en la tecnología de las comunicaciones es desalentador y extraño para muchas personas de diferentes sectores culturales, raciales y de clase*" (Smite 2012, 76). Las mujeres artistas percibieron las listas de correo en cultura de la red, especialmente *Nettime*, 'abrumadoramente masculinas' (Huffman, comunicación personal, 19 marzo 2019) y difícil de descifrar, a pesar de los intentos de los servidores por abordar las cuestiones ciberfeministas de entonces (ibid., 6).



**Figura 3.** *Face Settings*, septiembre de 1996, cena en Rotterdam, *the Netherlands*. Cortesía de: Kathy Rae Huffman

En 1996, Eva Wohlgemuth, artista conceptual austriaca, y Kathy Rae Huffman, comisaria de arte digital y productora norteamericana, iniciaron ***Faces Settings***, un proyecto de *co-cooking* y comunicación en Internet basado en una investigación centrada en la comunicación de las mujeres en línea y en la vida real. La idea surgió después de compartir experiencias personales relacionadas con la comunicación, el origen cultural y el género durante su anterior proyecto de Internet titulado *Siberian Deal*, una obra de arte basada en un diario cibernético. Tras esto, decidieron trabajar juntas en un proyecto dedicado a conectar a las mujeres artistas a través de redes de comunicación (Huffman 2003, 401). Ambas ya habían organizado varias cenas con otras artistas femeninas y también habían impartido talleres de formación de artistas para la creación de sitios web (Huffman 2017). *Face Settings* fue una serie de cenas-espectáculos desarrollados entre 1996 y 1998 entre doce grupos de mujeres ubicados en cinco regiones diferentes, junto con entrevistas y otros métodos de investigación que Huffman y Wohlgemuth realizaron colectivamente a través de sus redes profesionales durante los eventos de arte digital. Combinando 'mujeres, cocina y comunicación', diseñaron una serie de eventos que conectaron las actividades locales con la plataforma virtual, vinculando y promoviendo el trabajo de las integrantes en línea (Huffman 2003, 401). El objetivo era construir una red basada en: comunicación en línea (grupos definidos en cada lugar), representación en línea (el sitio web, vinculando los eventos locales reales entre los grupos regionales), eventos de instalación en vivo (cenas locales en grupos de doce, creando un sentimiento de encuentro vocacional y familiar), artefactos (intercambio de recompensas), y publicaciones (un catálogo recopilatorio de recetas de las cenas), entre otros.

Siguiendo este interés por la comunicación entre mujeres, Huffman desarrolló otro proyecto junto con Margarete Jahrman, llamado **'Pop ~ TARTS'** durante 1996 y 1997 como una revista en línea sobre la cultura de la red desde una perspectiva femenina para la revista en línea alemana *Telepolis*. Al igual que *Face Settings*, era un proyecto que tenía como objetivo construir una comunidad en línea de mujeres artistas y teorías del arte de los nuevos medios a través de combinación de comunicación en línea y encuentros en presenciales (Huffman 2017).



**Figura 4.** Kathy Rae Huffman (detrás) and Margarete Jahrman en *Pop~TARTS*, 1997. Fuente: [www.heise.de](http://www.heise.de)

Durante la segunda cena de *Faces Settings* celebrada en Viena en diciembre de 1996, se unió la artista de medios Diana McCarty, y ella junto con Huffman -ambos estuvieron en la primera reunión de *Nettime* en 1995- tuvieron la idea de una lista de correo moderada que ayudaría a mantener conectadas e informadas a los participantes de los eventos de ***Face Settings***. Esto significaba también una forma de tener su propio espacio para comunicarse y apoyarse mutuamente fuera del competitivo foro de *Nettime* (Huffman, comunicación personal, 19 marzo 2019). Se llamó *Faces* y se lanzó en la primavera de 2017. En un encuentro en Berlín, Valie Djordjevic se unió al proyecto y para el próximo verano la lista de correo había aumentado el número de miembros, experimentando un contenido *in crescendo*, en parte debido a la colaboración con el primer evento organizado por la alianza internacional de ciberfeminismo *Old Boys Network*, durante el *Cyberfeminism International in documenta X* celebrado en Kassel en el Hybrid Workspace. Los miembros de la *Internacional* utilizaron la lista de correo para comunicar y organizar la exposición, y además para debatir abiertamente sobre los significados del ciberfeminismo, las posibles políticas y prácticas en la red (Wilding 1998). *documenta X* fue el primer evento internacional de Net Art en 1997, y *Face Settings* participó con una muestra

de proyectos de comunicación online de mujeres y preparó la cena de apertura para todas las mujeres ciberfeministas (Huffman 2003, 40). El año 1997 fue una fecha importante para el establecimiento de redes y alianzas de mujeres a través de las redes de Internet (Boix 2001), y también lo fue para las de las artes de los nuevos medios.

Sin esperararlo, *Faces* se convirtió en una red creativa de mujeres en las artes de los medios a nivel internacional, establecida a través de reuniones informales autoorganizadas que han tenido lugar en la base de conferencias, festivales, exposiciones y simposios internacionales. La lista de correo se convirtió en un foro en línea para discutir temas internacionales sobre arte, tecnología, comunicación y política en línea. También, un nuevo formato para dar a conocer, promover y compartir la comunicación y los proyectos de mujeres artistas, comisarias, docentes, investigadoras, productoras, etc., que en otras circunstancias no hubiera sido posible. A través de contactos informales y de boca en boca, en 2002 la lista de correo llegó a cuatrocientos miembros internacionales más allá de los países de Europa de los treinta miembros iniciales del primer año. Actualmente, la lista llega a casi quinientos suscriptores (Huffman, comunicación personal, 19 marzo 2019). En términos de calidad, las mujeres en *Faces* representan un cuerpo significativo de trabajo, conocimiento y producción en el campo de las artes mediáticas. Los miembros de la lista son figuras destacadas y aclamadas en la academia y el mundo creativo, con contribuciones notables a la historia del arte de los nuevos medios, hackerspaces feministas, radios feministas libres y centros culturales.

## Conclusiones

La actividad y trabajo textual que se generó durante los años 80 y 90 en las primeras plataformas y redes computacionales de artistas de los nuevos medios conforma un archivo de gran relevancia en el mundo del arte. Como explica Judy Mallloy (2018), echando la vista atrás desde la perspectiva de la arqueología contemporánea de los medios, todo el material y documentación que se generó en los foros y conferencias virtuales citados, forma hoy en día una fuente esencial sobre el papel que tuvo el arte interactivo, electrónico y Net Art a lo largo de esas dos décadas. Los artistas que participaron con sus textos y conferencias en línea experimentaron la transición de los medios analógicos a los digitales, y esta transición y la documentación generada en estos foros es según Robert Edgar (citado en Malloy 2018) de gran importancia porque en el mundo digital en el que funcionamos hoy, es difícil imaginar el contexto de confusión de aquellos artistas que experimentaron por primera vez la fluidez y efimeridad de la acción textual en las redes informáticas.

Con la evolución de las plataformas virtuales de comunicación, han desaparecido o han quedado en desuso varios de los foros mencionados en

este artículo. Sin embargo, el ejemplo de la lista de correo Faces evidencia un formato de comunicación que ha vencido a la evolución tecnológica, y que siendo un proyecto con humildes objetivos ha conseguido establecer una comunidad transnacional y transgeneracional en las artes digitales a lo largo de tres décadas. La comunicación virtual en red entre los participantes tanto de Faces como de las demás plataformas ha generado inintencionadamente un archivo textual y también visual de diferentes fases de las artes digitales que de otra manera podrían haber quedado en el olvido. Es interesante apreciar que cuanto más sencilla era la estructura de comunicación más se dieron lugar proyectos creativos basados en la interacción e intercambio entre los artistas, algo irónico si tenemos en cuenta el alto desarrollo de las herramientas de comunicación y la carencia de dichas plataformas en la actualidad.

## Referencias bibliográficas

- Ascott, Roy. 1984. "Art and telematics: Towards a network consciousness". En *Art + telecommunication*, H. Grundmann, ed. 25-67. Vancouver BC: The Western Front
- Bazzichelli, Tatiana. 2009. *Networking: The net as artwork*. Aarhus DK: Aarhus University
- Boix Piqué, Montserrat. 2001. "La comunicación como aliada: Tejiendo redes de mujeres". Monográfico "El viaje de las internautas", *Género y Comunicación* 3. <http://repositorio.ciem.ucr.ac.cr/jspui/handle/123456789/82>
- Cilleruelo Gutiérrez, Lourdes. 2006. "Arte y comunidades virtuales: El aspecto creativo de la comunicación". En *Net Art: Prácticas estéticas y políticas en la red*, Laura Baigorri & Lourdes Cilleruelo, 29-39. Madrid: Brumaria
- Couey, Anna. 1991. "Cyber art: The art of communication systems". *Matrix Information and Discovery* 1(4)
- Couey, Anna. 2003. "Restructuring power: Telecommunication works produced by women". En *Women, art, and technology*, edited by Judy Malloy; foreword by Pat Bentson. Cambridge MA: MIT
- Couey, Anna. 2018. "Anna Couey and Judy Malloy". A conversation on the Arts Wire Interactive Art Conference. *Social Media Archeology and Poetics Web Archive*. <https://www.narrabase.net/Interactive.html>
- Cox, Donna J., Ellen Sandor & Janine Fron. eds. 2018. *New media futures: The rise of women in the digital arts*. Forewords by Lisa Wainwright, Anne Balsamo & Judy Malloy. Chicago IL: University of Illinois
- Evans, Claire L. 2018. *Broad band: The untold story of the women who made the Internet*. New York: Portfolio
- Friedman, Ken. 1995. "The early days of mail art: A historical overview". En *Eternal network: A mail art anthology*, edited by Chuck Welch, 3-16. Calgary AB: University of Calgary
- Fritz, Darko. 2016. "International networks of early digital art". En *A companion to digital art*, edited by Christiane Paul, 46-68. Chichester SXW: Wiley Blackwell
- Held, John. 1995. "New directions: Into the nineties". En *Eternal network: A mail art anthology*, edited by Chuck Welch, 103-112. Calgary AB: University of Calgary
- Huffman, Kathy Rae & Djordjevic, Valie. 2018. "Where are the women? Interview with Kathy Rae Huffman & Valie Djordjevic". By Anna Gorchakovskaya. *Digicult.it*, July 25. <http://digicult.it/hackivism/>

[where-are-the-women-interview-with-kathy-rae-huffman-and-valie-djordjevic/](#)

- Huffman, Kathy Rae. 2003. "Face Settings: An international co-cooking and communication project". En *Women, art and technology*, edited by Judy Malloy; foreword by Pat Bentson, 398-411. Cambridge MA: MIT
- Malloy, Judy, ed. 2016. *Social media archeology and poetics*. Cambridge MA: MIT
- Rheingold, Howard. 1994. *The virtual community: Finding connection in a computerized world*. London: Secker & Warburg
- Shanken, Edward A. 2003. "From cybernetics to telematics: The art, pedagogy, and theory of Roy Ascott". En *Telematic embrace: Visionary theories of art, technology, and consciousness*, edited and with an essay by Edward A. Shanken. Berkeley CA: University of California
- Smite, Rasa. 2012. *Creative networks: In the rearview mirror of Eastern European history*. Translation, Linda Veberé. Amsterdam: Institute of Network Cultures
- Wilding, Faith. 1998. "Where is feminism in cyberfeminism?" *N.paradoxa* 2: 6-13. [https://www.obn.org/cfundef/faith\\_def.html](https://www.obn.org/cfundef/faith_def.html)

## Notas

1. Anna Couey & Judy Malloy. Cultures in Cyberspace, discussion nr. 4: The WELL (Topic 83, 69 responses, Nov 2, 1992- Mar 17, 1994) <https://people.well.com/user/couey/cultures/cultures4.html>

(Artículo recibido: 31-03-22; aceptado: 12-05-22)

