

hhhh

Escandell Montiel, Daniel (2022). "La escritura digital tiene nombre de mujer". The Conversation. <https://theconversation.com/la-escritura-digital-tiene-nombre-de-mujer-190955>.

hh hhhh

hhhh

hh hhhh

La escritura digital tiene nombre de mujer

Published: October 13, 2022 12.03am CEST

'Más centauros 2', un 'anipoema' de Ana María Uribe. Ana María Uribe

Email

Twitter

Facebook

LinkedIn

Print

En los primeros compases de la informática, se consideró que la programación era una profesión orientada a mujeres. Los sesgos machistas vieron en eso de picar código un trabajo repetitivo y menesteroso, ideal para ellas.

Cuando se empezó a apreciar la creatividad inherente al proceso intelectual que conlleva crear código informático, se estimó que podía ser un trabajo propio de los hombres. Desde entonces, pese a las aportaciones históricas de mujeres como [Ada Lovelace](#), [Lynn Conway](#) o [Hedy Lamarr](#) en diferentes áreas de la informática, los prejuicios se han mantenido hasta nuestros días y son todavía hoy pocas las mujeres que apuestan por este mundillo (afortunadamente, con [esfuerzos para revertirlo y grandes excepciones](#)).

Literatura y tecnología

Sería un error asumir que el mundo creativo ha sido tradicionalmente más amable con las autoras, pues el canon tradicional ha tenido un [sesgo cultural, ideológico y de género](#). Con todo, en nuestro espacio contemporáneo la situación parece [\(solo un poco\)](#) más amable para las artistas que para sus [compañeras del mundo STEM](#). Resulta lógico preguntarnos qué pasa cuando nos centramos en la escritura que utiliza la tecnología como parte misma del lenguaje.

La historia compartida de la literatura y la informática es más antigua de lo que se asume. De hecho, empieza de mano de las tarjetas perforadas, como muestra el poema animado "[Correcaminos](#)" (1965) del uruguayo Eduardo Darino.



Correcaminos (1965) de E. Darino. Animación creada originalmente con microfichas y fotogramas grabados con cámara. Antología LiteLat. CC BY-NC

A esos primeros experimentos literarios sobre computadora de los 60 les siguen las [aventuras de texto](#) para ordenador a mediados de los 70 y la aparición de

Author



Daniel Escandell-Montiel

Profesor del Depto. de Literatura Española e Hispanoamericana, Universidad de Salamanca

Disclosure statement

Este artículo se enmarca en el proyecto PID2019-104957GA-I00 (Exocanónicos: márgenes y descentramiento en la literatura en español del siglo XXI) financiado por MCIN/ AEI /10.13039/501100011033, cuyo IP es Daniel Escandell Montiel (Universidad de Salamanca), y es resultado parcial de la estancia de investigación realizada en la Universidad de Estocolmo bajo el programa de Ayudas para la recualificación del sistema universitario español 2021-2023 financiado por el Ministerio de Universidades/ NextGenerationEU/ PRTR.

Partners



Universidad de Salamanca provides funding as a founding partner of The Conversation ES.

[View all partners](#)



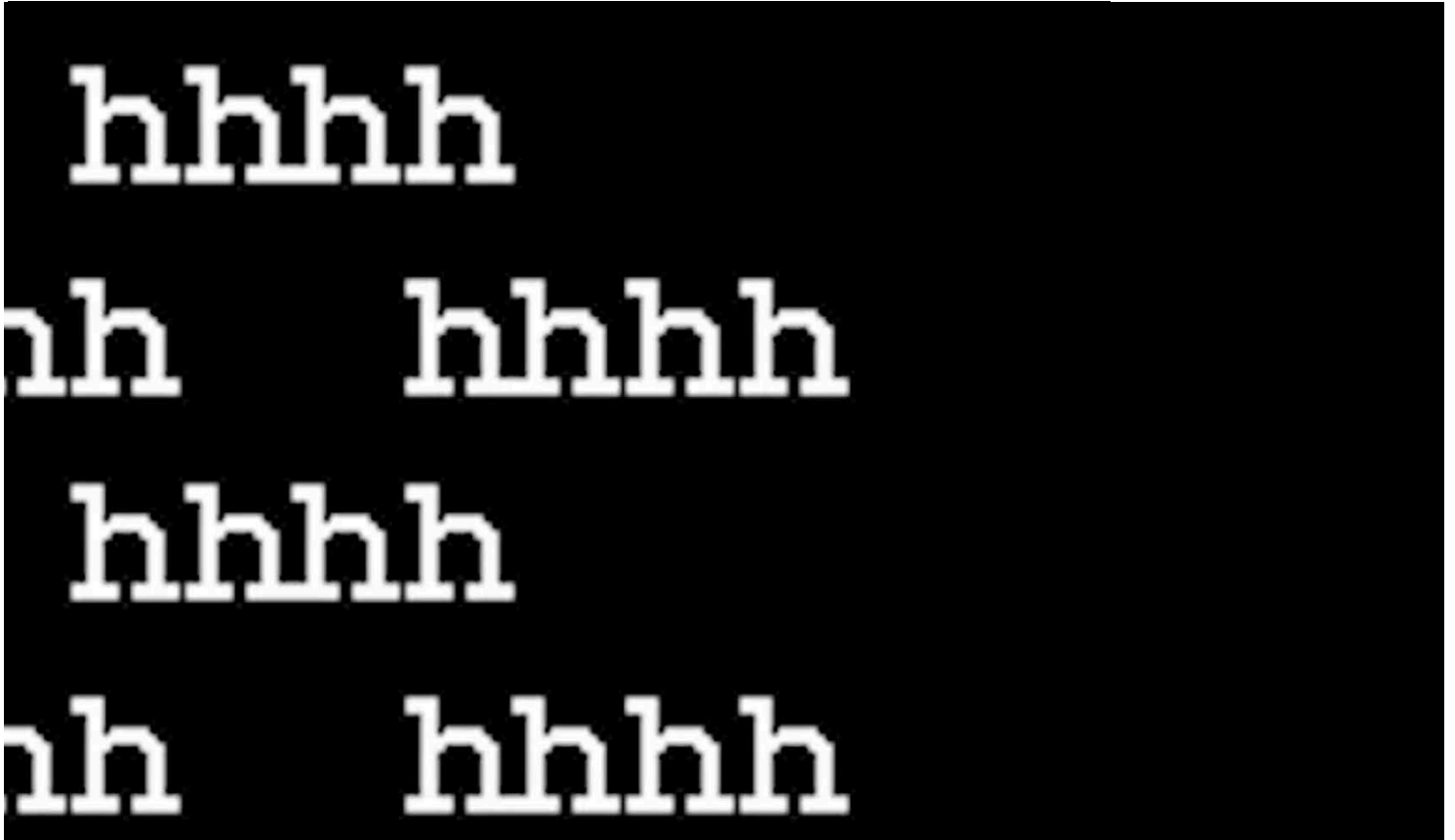
We believe in the free flow of information

Republish our articles for free, online or in print, under Creative Commons licence.

[Republish this article](#)

THE CONVERSATION

Academic rigour, journalistic flair



'Más centauros 2', un 'anipoema' de Ana María Uribe. Ana María Uribe

La escritura digital tiene nombre de mujer

Published: October 13, 2022 12.03am CEST

Daniel Escandell-Montiel

Profesor del Depto. de Literatura Española e Hispanoamericana, Universidad de Salamanca

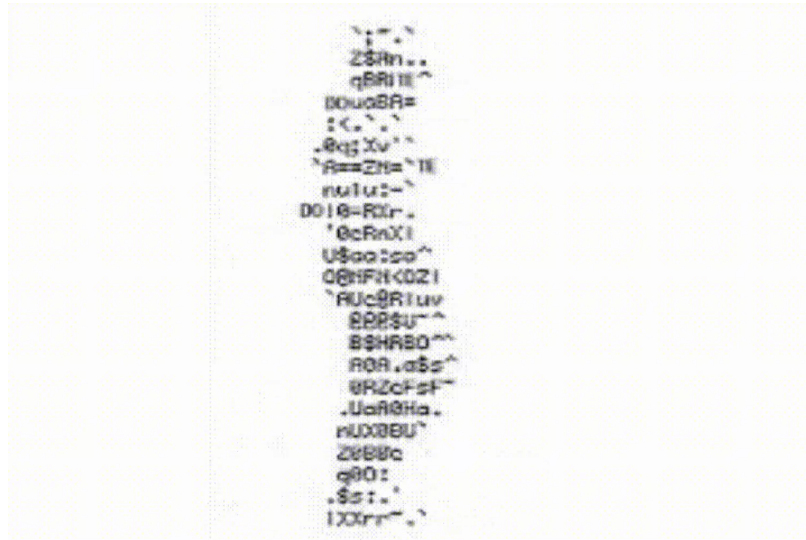
En los primeros compases de la informática, se consideró que la programación era una profesión orientada a mujeres. Los sesgos machistas vieron en eso de picar código un trabajo repetitivo y menesteroso, ideal para ellas.

Cuando se empezó a apreciar la creatividad inherente al proceso intelectual que conlleva crear código informático, se estimó que podía ser un trabajo propio de los hombres. Desde entonces, pese a las aportaciones históricas de mujeres como Ada Lovelace, Lynn Conway o Hedy Lamarr en diferentes áreas de la informática, los prejuicios se han mantenido hasta nuestros días y son todavía hoy pocas las mujeres que apuestan por este mundillo (afortunadamente, con esfuerzos para revertirlo y grandes excepciones).

Literatura y tecnología

Sería un error asumir que el mundo creativo ha sido tradicionalmente más amable con las autoras, pues el canon tradicional ha tenido un sesgo cultural, ideológico y de género. Con todo, en nuestro espacio contemporáneo la situación parece (solo un poco) más amable para las artistas que para sus compañeras del mundo STEM. Resulta lógico preguntarnos qué pasa cuando nos centramos en la escritura que utiliza la tecnología como parte misma del lenguaje.

La historia compartida de la literatura y la informática es más antigua de lo que se asume. De hecho, empieza de mano de las tarjetas perforadas, como muestra el poema animado “Correcaminos” (1965) del uruguayo Eduardo Darino.



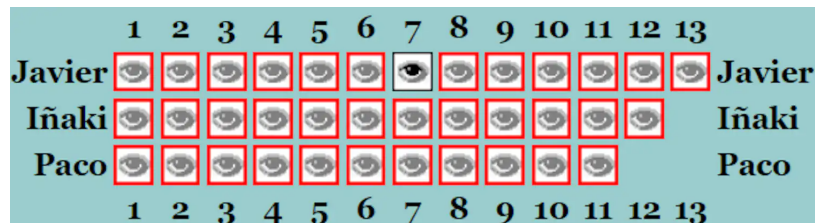
Correcaminos (1965) de E. Darino. Animación creada originalmente con microfichas y fotogramas grabados con cámara. Antología LiteLat, CC BY-NC

A esos primeros experimentos literarios sobre computadora de los 60 les siguen las aventuras de texto para ordenador a mediados de los 70 y la aparición de herramientas como Storyspace a finales de los 80. Con ella se escribieron la hipertextual *Afternoon, a story* (1987) de Michael Joyce y *Patchwork Girl* (1995) de Shelley Jackson.

Ellas abrieron el camino en lengua española

En estas líneas vamos a destacar una breve muestra de cinco autoras que han ayudado a que la literatura en formato digital progrese. Se trata de autoras que han experimentado con una vocación vanguardista con la tecnología y la palabra; autoras que contribuyeron a dar forma a este espacio creativo. Y no solo eso: lo han hecho en español.

En España, Edith Checa (1957-2017) experimentó con la hiperficción explorativa –es decir, textos narrativos construidos en forma de hipertexto– y publicó *Como el cielo los ojos* (1995). Poeta y periodista, su experiencia profesional fue un impulso para su voluntad experimentadora.



Cuadrícula de la novela *Como el cielo los ojos*, de Edith Checa. Badosa.com

El lector-usuario se sitúa frente a una cuadrícula en la que en el eje vertical aparecen tres nombres propios y en el horizontal una numeración (del uno al trece). Esta novela breve parte de la premisa de la muerte de Isabel, y a partir de ahí conocemos diferentes puntos de vista unidos, claro, a cada uno de esos tres personajes. Elegimos por dónde entramos al texto y cómo avanzamos, y hasta dónde, en la cuadrícula. De este modo, la lectura ofrece múltiples secuencias fragmentarias y completas.

hojas rojas secas
 rojas secas
 secas



Anipoema *Hojas rojas secas* (1997), de Ana María Uribe. Ana María Uribe

La poesía visual es tan antigua como la lengua escrita. Y el uso de la propia caligrafía (y tipografía) nos ha dado ejemplos tan populares como la popularización de las letras capitulares.

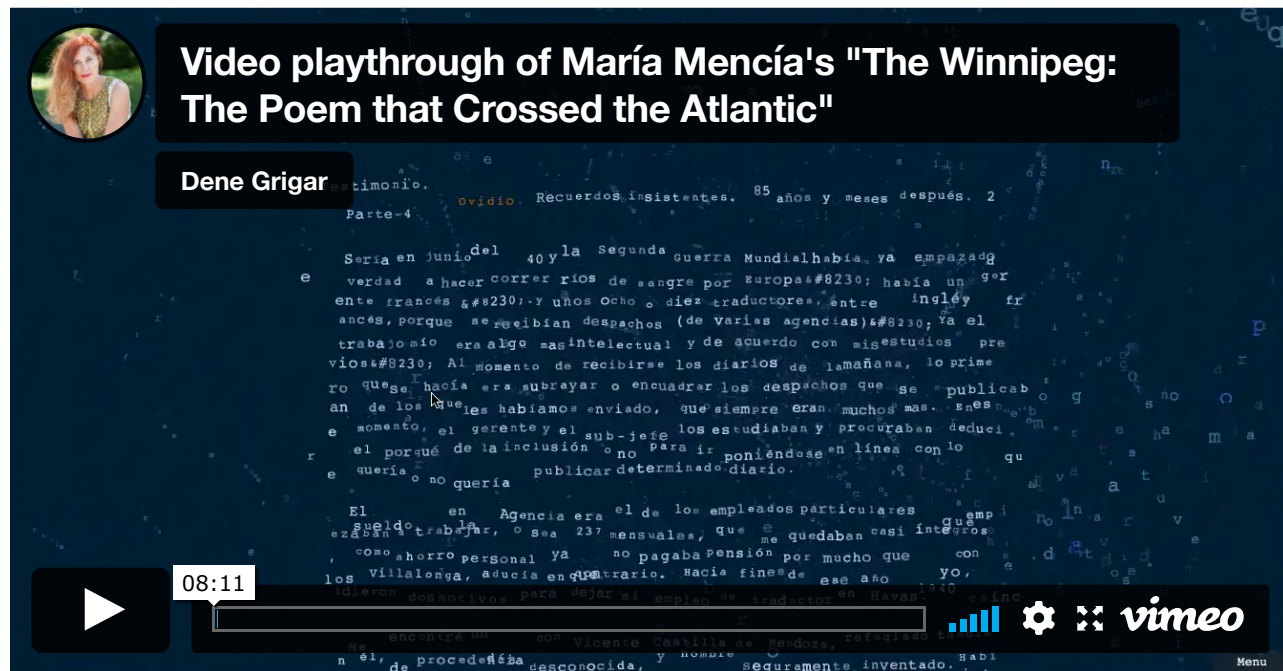
La argentina Ana María Uribe (1944-2004), que ya había explorado la poesía visual centrada en la tipografía, trabajó entre finales de los 90 y principios del siglo XXI en pequeños poemas animados, los *Anipoemas*. Uribe utilizó el formato GIF y animaciones Flash. Son poemas visuales sencillos que aprovechan estas tecnologías para basarse en ciclos de unas pocas imágenes, pero resultan ingeniosos y nos animan a ver más allá de las letras y palabras.

En 2000, la zamorana Tina Escaja (1965) –bajo el seudónimo de Alm@ Pérez– publicó *VeloCity*, poesía sobre tecnología Flash (incluye dos poemas: “Sumergida” y “Desprendiendo”). La empresa Adobe puso punto final a ese *software* en 2020, pero la autora ha ofrecido una versión actualizada.

Los versos emergen y desaparecen en pantalla, se hunden... Así se exploran las posibilidades de una tecnología que Macromedia popularizó en 1996 y que el HTML5 hizo obsoleta.

María Mencía nació en Caracas (Venezuela) en 1960 y escribe en español y en inglés. A principios de este siglo sorprendió con la instalación *Birds Singing Other Birds' Songs* (2001), combinando recursos audiovisuales, onomatopeyas y múltiples lenguas. De la galería pasó a la web gracias a Flash. Por su desaparición, ahora no es posible disfrutarla, aunque la ELO –*Electronic Literature Organization*, asociación internacional centrada en seleccionar y preservar los textos digitales más importantes en cualquier lengua– está trabajando en adaptarla para su recuperación.

Su literatura digital es plurilingüe, y obras recientes como *Voces invisibles* (2019) han aparecido también en ambos idiomas. En ella reflexiona –combinando investigación, reivindicación y poesía– sobre el silenciamiento a las víctimas del conflicto y la violencia en Colombia. En el caso del sitio web *The Winnipeg. El barco de la esperanza* (2018) nos encontramos con una obra multilingüe en la que integra investigación histórica y creación.



The image shows a video player interface. At the top left, there is a circular profile picture of a woman with red hair. To its right, the title "Video playthrough of María Mencía's 'The Winnipeg: The Poem that Crossed the Atlantic'" is displayed in white text on a dark background. Below the title, the name "Dene Grigar" is shown. The main area of the player contains a video frame with a dark blue background and white text. The text is a mix of English and Spanish, appearing to be a transcript or a playthrough of a video. A play button is visible on the left side of the video frame. At the bottom of the video frame, there is a progress bar and a timestamp "08:11". The Vimeo logo is visible in the bottom right corner of the video frame.

María Mencía muestra (en inglés y español) su obra *The Winnipeg. El poema que cruzó el Atlántico* (2018).

Belén Gache (Buenos Aires, 1960) inició *WordToys* en 1995. Son series de poemas digitales e interactivos. Nuestra acción sobre la pantalla es esencial. Vemos, así, un importante cambio con respecto a los cinetextos: el lector debe hacer legible la obra. En 2011 sumó otra tanda, inspirada en Góngora. Como otras obras, fueron creadas con Flash, pero la autora las ha restaurado y podemos seguir disfrutándolas.

La autora, además, ha explorado muchas otras formas de creación en el mundo digital, incluyendo la *performance* en mundos virtuales, como *Second Life*.



Belén Gache nos muestra 'Delicias del Parnaso', parte de sus *Góngora WordToys* (2011), una pieza inspirada en la estética de los videojuegos de 8 bits.

Un gran presente, un magnífico futuro

Desde jugar con las letras para construir nuevos mensajes, imágenes y secuencias hasta retomar el espíritu más experimental de la palabra, estas y otras autoras han sabido arriesgar y adelantarse a su tiempo.

Sus pasos los siguen muchas más, como Élika Ortega, Carolina López o Alex Saum, todas ellas ya con obras seleccionadas para su preservación por la ELO.

Al igual que sus predecesoras y coetáneas más veteranas, la búsqueda de los límites del medio y la voluntad de abrir nuevos caminos impulsa su obra. Reivindicativas, originales y transgresoras siguen dándonos algunas de las aportaciones más atrevidas y llamativas de la literatura contemporánea.