

ESPACIOS FEMENINOS EN LA NARRATIVA DIGITAL ANGLÓFONA

FEMININE SPACES IN ANGLOPHONE DIGITAL NARRATIVE

Yolanda DE GREGORIO ROBLEDO

Universidad de Cádiz
yolanda.degregorio@uca.es

Resumen: La literatura digital o electrónica es un campo teórico y creativo que en los años noventa se hacía un hueco en importantes universidades estadounidenses, se desarrolló al inicio del nuevo milenio en la academia anglosajona y se expandió al resto de continentes ganando espacio no solo en los centros de enseñanza superiores, sino entre los usuarios de las nuevas redes sociales. Al encontrarnos ante un campo de reciente creación podemos considerar que los errores de los grandes estudios literarios, como el olvido de las escritoras y la potencialización de los autores masculinos sobre los femeninos, ha quedado superado. Pero, como ha señalado la gran teórica N. K. Hayles, en la literatura digital continúa siendo necesario el estudio y la visibilización de las obras escritas por mujeres. Por todo ello el objetivo de este trabajo es visibilizar el papel de la mujer en la narrativa digital anglófona presentando alguna de sus aportaciones, para mostrar la necesidad que tiene la teoría de la literatura de seguir creando espacios de estudio en este campo he ir creando un canon en el que las escritoras estén presentes. Para alcanzar este propósito se ofrecen las principales aportaciones realizadas por cuatro escritoras que han ido configurando la narrativa digital destacando sus aportaciones.

Palabras clave: Literatura digital. Literatura electrónica. Mujer. Narrativa. Canon.

Abstract: Digital or electronic literature is a theoretical and creative field that, in the 1990s, began to establish itself in prominent United States universities. It developed at the start of the new millennium in the Anglo-Saxon academy and expanded to other continents, gaining ground not only in higher education institutions but also among users of new social networks. Given that this is a recently created field, we can consider that the mistakes of major literary studies, such as the neglect of female writers and the amplification of male authors over female ones, have been overcome. However, as noted by the prominent theorist N. K. Hayles, in digital literature, it remains necessary to study and bring visibility to works written by women. Therefore, the objective of this work is to shed light on the role of women in Anglophone digital narrative by presenting some of their contributions. This is intended to demonstrate the need for literary theory to continue creating study spaces in this field and to establish a canon where female writers are prominently featured. To achieve this purpose, the primary contributions made by four writers who have shaped digital narrative are presented, highlighting their significant contributions.

Keywords: Digital literatura. Electronic literatura. Women. Narrative. Canon.

1 Introducción

La literatura digital es un campo teórico y creativo que en los años noventa se hacía un hueco en importantes universidades estadounidenses y que en el siglo XXI se expandió al resto de continentes ganando espacio no solo en los centros de enseñanza superior, sino entre los usuarios de las nuevas redes sociales.

Al encontrarnos ante un campo de reciente creación podemos considerar que los errores de los grandes estudios literarios, como el olvido de las escritoras y la potencialización de los autores masculinos sobre los femeninos, ha quedado superados. Más aun teniendo en cuenta que la programación era una profesión orientada a mujeres, ya que, como indica Escandell, el picar código se consideraba un trabajo repetitivo ideal para nosotras (Escandell, 1). E incluso N. Katherine Hayles en su libro *My Mother Was a Computer* nos explica cómo en los años 30 y 40 del siglo XX muchas mujeres eran contratadas para realizar cálculos y eran llamadas *computers* (Hayles, 1). Pero, como ella misma ha afirmado, en la literatura digital continúa siendo necesario el estudio y la visibilización de las obras escritas por mujeres y como afirma Navas Ocaña, «las escritoras brillan por su ausencia en alguno de los textos teóricos considerados influyentes, más determinantes» (Hayles, 2017 IX; Navas Ocaña, 16). Porque, como James O'Sullivan apunta, la invisibilidad de la mujer se debe a que la historia de la literatura digital es una historia social y cultural que va más allá de lo literario:

This is significant, in that it shows that women were amongst the pioneers of this creative and technological movement, a reality that is often disregarded —the history of electronic literature is not just a history of computational art, it is a social and cultural history that has relevance far beyond the literary. Such a lack of visibility may well be one of the chief contributors to the ambiguity that surrounds e-lit as a discipline. Electronic literature is increasingly piquing the interest of literary scholars, and indeed, finding its way into the third-level curriculum, but, in many respects, it remains utterly esoteric. (41)

Por todo ello el objetivo de este trabajo es visibilizar el papel de la mujer en la creación de la narrativa digital inglesa, reflejando alguna de sus aportaciones, para mostrar la necesidad que tiene la teoría de la literatura de seguir creando espacios de estudio en este campo. Para alcanzar este propósito se ofrecen tres de las principales creadoras anglófonas y sus aportaciones realizadas en la narrativa digital proponiendo con ello el inicio de un canon de autoras de narrativas digitales.

La mayoría de los académicos, al referirse a los pioneros de las obras de narrativa digital, citan como primeras obras hipertextuales las publicadas a inicios de los años 90 por Michael Joyce, Stuart Moulthrop y Shelley Jackson, escritas con el programa de la compañía Eastgate Systems, denominado Storyspace. Pero en reiteradas ocasiones se olvidan de *Uncle Roger* de Judy Malloy publicado en 1986 y programado a mano, desde cero, por ella misma. Es decir, nos encontramos ante la primera obra escrita y programada solo por una mujer (O'Sullivan, 41). Las principales obras creadas con este programa junto con *Uncle Roger*, fueron las creadas por Michael Joyce *Afternoon, a story* (1990) y su siguiente obra *Twilight* (1996); Judy Malloy y su *Its Name Was Penelope* (1993); la obra de Stuart Moulthrop, *Victory Garden* (1995) y *Patch Girl* (1995) de Shelley Jackson. Su importancia ha conllevado el referirse a ellos como la «Storyspace School» (Hayles 6). Entre otras obras producidas por Eastgate Systems está *Califa* (2000) de M.D. Coverley, nombre con el que publica sus obras Marjorie Coverley Luesebrink. Si nos fijamos en los nombres de los autores de las obras mencionadas, encontramos una mayoría femenina, que excepto en ocasiones, como con N. Katherine Hayles, Jessica Pressman o James O'Sullivan no se ha resaltado. Podríamos afirmar, como señala Caroline Criado

Pérez, que nos encontramos ante la mujer invisible, la historia de lo que sucede cuando nos olvidamos de hablar de la mitad de la humanidad (Criado Pérez, 17).

A continuación se expondrá a cuatro de las principales creadoras con sus obras de narrativa digital. Lo haremos introduciendo a las autoras y sus obras más importantes. Sus nombres son Kate Pulliger, Linda Carroli y Josephine Wilson y Caitlin Fisher, y señalaremos, en la medida en que ésta esté disponible, su nacionalidad y fecha de nacimiento.

2. Kate Pulliger (Canadá, 1961)

La novelista canadiense afincada en el Reino Unido, Kate Pullinger, alterna la escritura en papel con la digital. Entre sus últimas obras digitales destacan *Breath* (2018), *Jellybone* (2017), *Inanimate Alice* (2005-2018) y *Flight Paths: a Networked Novel* (2007-2014), *The Breathing Wall* (2004). Sus obras, como muchas de las actuales, son escritas a varias manos, son obras con una coautoría. Así, Pullinger, como muchas otras autoras o autores actuales, colabora con programadores o desarrolladores de *software* para desarrollar su obra.

The Breathing Wall se presentó al público por primera vez en el año 2004 en el «trAce's 2004 Incubation Conference» en Nottingham. La obra multimodal está realizada además de por Kate Pullinger, por Stefan Schemat y Chris Joseph. Ésta se vendió en formato CD-ROM, aunque actualmente ofrecen una versión reducida en la red que requiere que el lector disponga de altavoces y micrófono. Éste último no es utilizado para grabar sonidos o la voz del lector, sino para captar su frecuencia respiratoria. El texto está compuesto por dos componentes clave: una narrativa basada en hipertexto, en gran medida secuencial, organizada en cinco partes, o «sueños» y un conjunto de «sueños», que revelan al protagonista las conversaciones nocturnas de Michael con su novia fallecida Lana. Los lectores pueden pasar de subcapítulo a subcapítulo dentro de un sueño, pero pierden el control una vez que la película del texto ha comenzado. (Ensslin, *Canonizing Hypertext*, 112)

Como explica Astrid Ensslin, dependiendo de la velocidad y la profundidad de inhalación y exhalación, el texto (en el sentido combinado del código del programa y la interfaz del usuario) liberará más o menos información esencial para resolver el acertijo impuesto en la historia. Es decir, la recepción no es controlada por las habilidades del lector, como su capacidad cognitiva, analítica y estética, tampoco por su razonamiento o su intencionalidad, sino que depende de su condición física o de su cansancio, de si cambia de un estado tranquilo a otro más nervioso o agitado (Ensslin, *Respiratory Narrative*, 160-161). La narración relata la historia de Michael, quien ha sido falsamente condenado por el asesinato de su exnovia Lana, al encontrarse su cuerpo en el parque con una nota en el bolsillo garabateada por él el día anterior. Esa nota se utiliza como evidencia en su contra. La obra tiene un aspecto gótico que se muestra en las apariciones de la voz de Lana en los sueños de Michael, en los que le habla a través de la pared de la prisión. En esos «sueños», que el lector co-experimenta viendo secuencias filmicas en el fondo, en su mayoría inanimadas, Lana le da a Michael —y al lector— pistas sobre lo que le sucedió la noche de su asesinato. En su camino a través de esos «sueños nocturnos», los lectores sabrán al final de éstos quién era el asesino. La obra integra grabaciones de audio con conversaciones y otros tipos de sonido (ruido y música), vídeo, animación y gráficos. A lo largo del texto los lectores no pueden ver a ninguno de los personajes principales. En su lugar, pueden escuchar sus voces a través de los altavoces o los auriculares y leer representaciones escritas a mano y tipográficas de su discurso en la pantalla. Con las imágenes de la sala cerrada, se representa el oscuro y sofocante interior de una prisión, multiplicando así el efecto de las expresiones verbales de

frustración, asfixia emocional y desesperación de Michael. Esta obra se considera una de las mejores representaciones de literatura digital policiaca y un thriller psicológico.

Su obra digital más conocida es *Inanimate Alice*, que con sus diferentes capítulos publicados de forma escalonada a través de Dreaming Methods, es posiblemente la primera gran obra digital de literatura infantil y juvenil. Además ha creado una serie de unidades didácticas para su aplicación docente. Ha sido traducida a varios idiomas, como el español, francés, italiano, japonés, portugués e indonesio. Realizada por Kate Pullinger, y Chris Joseph como programador (los capítulos 5 y 6 por Andy Campbell), y con Mez Breeze y Andy Campbell en el último capítulo ofrecido en Realidad Virtual. La obra actualmente está a la venta desde su página web, y está conformada por siete capítulos:

- *Inanimate Alice*. Episodio 1: «China», publicado en el año 2005 en CD-ROM, DVD y en la web.
- *Inanimate Alice*. Episodio 2: «Italy», publicado en la web el año 2006.
- *Inanimate Alice*. Episodio 3: «Russia», 2006, web.
- *Inanimate Alice*. Episodio 4: «Hometown», 2008, web (vid. il.19).
- *Inanimate Alice*. Episodio 5: «Hometown 2», 2014, web.
- *Inanimate Alice*. Episodio 6: «The last gas station», 2016. Publicado como *app*.
- *Inanimate Alice*. «Perpetual Nomads», 2018. Publicado en formato de Realidad Virtual. En colaboración con Mez Breeze y Andy Campbell.

En sus diferentes capítulos apreciamos cómo *Inanimate Alice* se ha ido adaptando a los avances informáticos, de forma que comienza como una página web, un CD, una aplicación de móvil y tableta y, finalmente, como una obra de Realidad Virtual, reflejando la rapidez de cambio del formato y las plataformas que las obras digitales van teniendo.

La obra narra en primera persona la historia de Alice, quien vive con sus padres, Ming y John, todos ellos están constantemente de viaje a causa del trabajo de él. A lo largo de los siete capítulos vamos viendo cómo Alice crece —inicia la aventura con 8 años y por ejemplo en el cuarto capítulo tiene 14 años— y nos adentramos en los sentimientos cotidianos de una vida que está en constante cambio, tanto exterior como interiormente. En cada viaje, la protagonista y su familia se encuentran con dificultades que tienen que ir resolviendo con ayuda del lector (a modo de juegos) para que la historia se siga desarrollando. Al encontrarnos con más de diez años desde la publicación del primer capítulo al que hoy es el último —hay planificados diez capítulos—, tenemos una evolución técnica con mayor complejidad cada vez. Todos ellos combinan el lenguaje visual, el textual, el sonoro, el vídeo, etc. (Gretel).

Inanimate Alice es la obra de narrativa digital juvenil que ha logrado introducirse en las aulas escolares, dando a conocer con ello la literatura digital a los niños y adolescentes. Además, desde la propia página web se ofrece una guía pedagógica para los docentes y actividades a realizar con los estudiantes.

Finalmente, solo exponer unos breves apuntes sobre *Breathe* última obra de Pullinger publicada en Visual Editions. Como la propia autora explica en su página web, es un historia sobre fantasmas donde se narra la historia de Flo, una mujer que tiene la capacidad de hablar con fantasmas pero que no es capaz de hacerlo con su madre, Clara, quien murió cuando era niña, porque constantemente le interrumpen otras voces. A medida que los fantasmas interrumpen la búsqueda de la protagonista, el lector empieza, al igual que el personaje principal, a sentirse atormentado por las voces. La obra se

creó para móviles inteligentes y lograr la interactividad mediante el uso de API (interfaces de programación de aplicaciones móviles), la narración se aprovecha de los datos del lector, como el lugar en el que se encuentra, el tiempo, la hora para lograr la experiencia personal inquietante que busca la autora (Pullinger). Como la autora de la obra explica:

Each API has several variations. For example, while location can provide street or city names, it can also include places, i.e., ‘nearest café’ or ‘nearest train station.’ The time API can pull in the time in numbers or words, i.e., ‘night,’ or season, i.e., ‘winter,’ while the weather API alters the text in relation to the temperature wherever the reader might be» («Breathe and Conditional Text» 3).

Lo que significa, como Álvarez Umbrarilla explica, que la historia actual consiste en realidad en muchas historias, cada una de ellas cocreada por una serie de combinaciones de variables que, en un principio, son virtualmente infinitas y solo aquel lector que vuelvra a la historia en múltiples lugares de otdo el mundo, independientemente del tiempo que haga, en el transcurso de un año, podrá experimentar todas las permutaciones potenciales de la obra (125).

Breath se creó en colaboración con el proyecto de investigación Ambient Literature, financiado por el AHRC, la editorial londinense Visual Editions y Google Creative Lab Sydney (Pullinger).

3. Linda Carroli y Josephine Wilson (Australia)

Linda Carroli es escritora, editora, investigadora y consultora, y ha trabajado principalmente como autónoma y consultora en las industrias artísticas y creativas, el desarrollo regional y la planificación urbana, comunitaria y regional. Tiene experiencia en servicios culturales, el sector de las artes, los museos y el patrimonio, las industrias creativas, la edición y el medio ambiente urbano. Ha escrito obras de no ficción, como periodista, ensayista y escritora crítica, colaborando con diversas publicaciones a nivel internacional. En 2020 completó su doctorado examinando la relación de las narrativas políticas, la planificación regional y las transiciones de infraestructuras sostenibles en el sureste de Queensland (*Placeblog*).

Josephine Wilson ha desarrollado su trabajo en dos campos: la ficción narrativa y la escritura para el teatro. Además, está interesada en explorar el potencial de la escritura en línea y las narrativas hipertextuales, que ha analizado con la metaficción y con lo metafórico, siendo la metáfora sobre el transporte la más empleada por ella (*Australian Network for Art and Technology*).

Ambas autoras australianas estaban interesadas en el hipertexto, lo que les llevó a obtener una residencia de ocho semanas, en el año 1997, en la que escribieron la obra *Water Always Written in Plural*, financiada por el New Media Arts Fund de Australia y que publicaron en marzo de 1998. El objetivo de la estancia era producir una obra que abordara el lenguaje electrónico y la escritura como invención interdisciplinar a través de la conexión a internet y permaneciendo cada una de ellas en su localidad. De este modo las escritoras exploraron y con ello diseñaron una obra para ese medio. En el proyecto ambas escritoras se esforzaron por mantener sus propias voces y estilos, ya que como afirmó Linda Carroli: «collaboration doesn’t necessarily have to result in homogenisation, but rather that there is space for different voices, for partiality» (Zoller). Una de las características de esta obra es que ambas escritoras mantuvieron su estilo de escritura, al hacerlo, se posibilita analizar un tema desde diferentes ángulos, como los pensamientos de las mujeres sobre las relaciones románticas y/o sexuales. Así pues, la obra es una colección hipertextual de narraciones que forman, aún con sus

diferencias, un conjunto cohesionado, y en la que como apunta Jessica Pressman, en la obra converge el hipertexto y el feminismo postestructuralista, tejiendo en ella citas de Irigaray y Cixous logrando con ello un hipertexto contemplativo que emplea la metáfora del agua y es reflejo de la *écriture féminine* (Pressman, 2).

Water Always Written in Plural se inicia con la posibilidad del lector de escoger entre cuatro caminos, pero esas opciones se pueden leer juntas como «a woman stands on a street corner waiting for a stranger».

Una vez el lector escoge una opción, descubre que cada página trata de manera diferente el contenido, la presentación y la funcionalidad. Algunas de las páginas solo contienen texto, otras incluyen una imagen, o presentan varios hipervínculos. A pesar de la falta de uniformidad dentro de la obra, el tema es el que la cohesionan. Al finalizar todas las opciones el lector obtiene una visión completa del tema desde puntos de vista diferentes.

Water Always Written in Plural es una de las treinta y nueve obras que fueron recogidas en el *The Progressive Dinner Party* por Carolyn Guertin y Marjorie Luesebrink, inspiradas en la obra de Judy Chicago *The Dinner Party*, que celebra la contribución de las mujeres al arte a lo largo de la historia.

4. Caitlin Fisher (Canadá)

Caitlin Fisher, actual presidenta de la Electronic Literature Organization, es una artista y académica canadiense que inició su andadura en la literatura digital creando obras digitales de realidad aumentada, como poemas, teatro de mesa, ficciones, etc. Ella misma construía la interfaz en las que las mostraba. Su obra y sus estudios teóricos se han centrado entre otros, en los aspectos sociales y culturales de las tecnologías de la comunicación, así como la teoría feminista. Con la obra *These Waves of Girls* (2001) ganó en el mismo año de su publicación el premio de ficción de la Electronic Literature Organization. Era el primer año que la organización otorgaba este premio y su equivalente en poesía. Con su tesis doctoral *Building Feminist Theory: Hypertextual Heuristics*, exploró la intersección de las teorías de hipermedia y feministas. En ella examina a través del uso del hipertexto, las resonancias y los acoplamientos productivos entre las tecnologías de escritura digital y la teoría feminista. La escribió en HTML y con el *software* Storyspace para CD-ROM.

La ELMCIP Knowledge Base describe esta obra como una novela hipermedia que explora la memoria, la niñez, la crueldad, el juego de la infancia y la sexualidad. Señalan, además, que es una obra que se compone de una serie de pequeñas historias, artefactos, interconexiones y mediaciones, desde el punto de vista de una niña de cuatro años, de una chica de diez y de una de veinte años. Lo hace a partir de historias de la vida cotidiana, como puede ser ir al colegio, montar en bicicleta, ir al campo o salir con amigos. Como señala Joan Campàs Montaner, se podría considerar como una autobiografía de la autora o como la que a ella le hubiera gustado que fuera (90). La obra narra las dificultades de la adolescencia y cómo la protagonista va buscando, poco a poco, su identidad sexual ofreciendo algunos componentes de erotismo lésbico. La portada de la obra es la imagen de unas nubes en movimiento y el sonido de unas chicas riéndose, rápidamente surge otra pantalla donde encontramos un menú desde el que poder acceder a ocho historias diferentes: *kissing girls*; *school tales*; *I want her*; *city*; *country*; *she was warned*; *dare*; *her collections* (Fisher).

Cuando abrimos cualquiera de las historias nos encontramos con fotografías y colores muy llamativos e incluso estridentes, que son fundamentales en la estructura de la obra. Además, algunas

de las imágenes son ligeramente interactivas, de modo que al poner el cursor sobre ellas parece como si las estrujáramos. La obra aprovecha las posibilidades de la página web, posibilitando que la lectura se pueda desplazar de forma horizontal y vertical. También hay efectos de sonido y algunas partes del texto que se pueden escuchar como archivos de audio (Koskimaa). Esta obra, a diferencia de las expuestas hasta ahora, tras recibir el premio recibió fuertes críticas, especialmente por parte de Anja Rau. El blog de Mark Bernstein resumía las críticas y Joan Campàs Montaner las tradujo de la manera siguiente:

[...] las críticas van en tres direcciones: falta de elaboración (una serie de críticas van dirigidas al funcionamiento y diseño de la interfaz, tiempos de carga innecesariamente largos, enlaces importantes rotos, sonido aplicado arbitrariamente) que Rau atribuye a falta de cuidado, y propone soluciones mejores que las adoptadas por Fisher. Falta de coherencia. Rau considera que parece que los distintos elementos que componen la obra (texto, imagen, sonido y animación) no forman un todo coherente. Es inadecuado. Básicamente porque considera que ignora a sus predecesores, tanto en el medio impreso, como en el digital. Sobre todo, porque ignora las posibilidades de lo que se podría haber hecho y no se ha hecho en este trabajo. (94-95)

Mientras que el teórico finlandés, Raine Koskimaa considera que la falta de pulido en algunos aspectos se debe a una elección consciente de la autora, siendo subjetivo si gusta o no esa elección, y señala que las críticas recibidas por la obra han sido excesivamente duras. En el año 2004 el mismo autor publica un artículo en el que realiza una mirada cercana a algunos aspectos de la obra, además en él responde a las críticas y se detiene en la representación textual y audiovisual, las relaciones interpersonales, la estructura hiper-textual, el narrador no fiable y señala que es un ejemplo de hipertexto asociativo (Koskimaa).

Una de las últimas obras de Caitlin Fisher es *Cardamon, or Everybody at this Party is Dead*, obra desarrollada en Realidad Virtual para las gafas virtuales de Oculus Rift. Todo lo expuesto de esta autora refleja cómo una de sus grandes aportaciones ha sido la temática y el enfoque feminista y sociocultural de sus obras.

5. Christine Wilks (Reino Unido)

Christine Wilks, asentada en el norte de Inglaterra, es una artista y escritora digital reconocida internacionalmente. Sus obras están alojadas en su propia página web, además de haber recibido críticas o ser publicadas en diferentes antologías y revistas, tales como en la *Electronic Literature Collection, Volume 2, Hyperrhiz* y *Third Hand Plays* del San Francisco Museum of Modern Art Blog (De Gregorio, 1). Además, su trabajo ha sido expuesto en festivales, congresos y eventos internacionales, como el Modern Language Association 2012, Convention, International Festival of Computer Arts 2011, Neo-Victorian Art and Aestheticism 2011, entre otros muchos. Su primera formación ha sido en Bellas Artes y escritura creativa, hasta obtener el doctorado por la Universidad de Bath (tesis dirigida por Naomi Alderman y Kate Pullinger), donde ha desarrollado su propia plataforma para crear y reproducir narrativas digitales interactivas basadas en texto (De Gregorio, 2). En concreto, a través de la investigación de cómo las propiedades y los procesos de programación en JavaScript pueden ser utilizados como metáforas funcionales para representar el maquillaje psicológico de personajes ficticiales y sus dinámicas en las relaciones interpersonales y extrapersonales. Con todo, crea una gran narrativa de thriller psicológico interactiva. A su vez, es miembro del proyecto de investigación

Writing New Bodies: Critical Co-design for 21st Century Digital-born Bibliotherapy, del que además son miembros Astrid Ensslin, Carla Rice y Sarah Riley. Y del que, como resultado de la investigación ha publicado en julio de 2023 una nueva obra digital: *Voices*, una ficción creada como aplicación para teléfonos móviles para la teoría narrativa de la imagen de cuerpo. Es necesario destacar que su obra se distingue por sus protagonistas femeninas y por la mirada feminista al proponer su temática (De Gregorio, 2). Entre sus obras de narrativa digital hay que destacar *Fitting the Pattern* (2008), *Tailspin* (2008), *Underbelly* (2010) y *Out of Touch* (2011). En este trabajo se quiere destacar *Underbelly* ya que ha sido una obra poco estudiada en el ámbito español.

Underbelly (2010-12) es una creación en Flash ganadora del «Winner of the New Media Writing Prize» de 2010 y del «MaMSIE Digital Competition 2010-2011». La pieza es la historia de una escultora que talla en el lugar de una antigua colonia minera en el norte de Inglaterra. Mientras lo hace, es perturbada por una mezcla de voces, algunas del oscuro pasado industrial del paraje, lo que conduce al lector a sumergirse en un inframundo de miedos y deseos reprimidos (Wilks). Como se explica en el «Electronic Literature Directory (ELD)», en la introducción se indica que una escultora ha aceptado la oferta de poder tallar una escultura de piedra en el Yorkshire Colliery, una antigua mina de carbón. Mientras está esculpiendo la artista afirma: «Me sintonizo con los ecos del pasado», lo que significa que utiliza influencias del pasado como un medio para obtener inspiración para su trabajo, y como resultado la artista se conecta con el «Pit Brow Lasses». Para los mineros la escultura es carbón y para la artista es una obra de arte. Las voces del pasado y del presente se colocan una encima de otra en esta obra, permitiendo al lector ver claramente la conexión entre el artista y Pit Brow Lasses. Al final de la obra, Wilks posibilita que el lector entienda la ansiedad que experimentan las mujeres ante el saber o no si están embarazadas. Para ello ofrece la posibilidad que el lector decida si quedarse o no embarazado o lo deje a voluntad de un juego de azar. Mientras el lector está decidiendo, se emite una advertencia: «El tiempo se está acabando. Has tenido veinte años fértiles para decidir. ¿Qué decisión vas a tomar? ¡Elegir! ¡Elige!», creando con ello ansiedad al lector. Cuando éste elige una opción, se presenta una rueda al estilo de «la Rueda de la Fortuna», el lector, independientemente de si es varón o mujer, tiene que girarla para ver si se queda embarazada o no y si sus vidas van a ser buenas o no. El texto permite al lector reproducirlo hasta que esté satisfecho con el resultado.

Underbelly es una pieza única de la literatura digital, porque retrata el significado y los temas del texto de una manera que no sería posible en los medios impresos. Las voces reemplazan el texto convencional y ayudan en una conexión aún más fuerte con las mujeres que hablan, mientras que las diferentes capas de imágenes, incluyendo imágenes de fondo ocultas e imágenes voladoras, añaden un aspecto tridimensional al escenario (ELDS). Como señala su autora:

I created *Underbelly* in Flash and I call it a playable media fiction because the reader must explore its mysterious map-like interface using their mouse to play the story. It's about a woman sculptor carving on the site of a former colliery in the north of England, now landscaped into a country park. As she carves, she is disturbed by a medley of voices and the reader/player is plunged into an underworld of repressed fears and desires about her sexuality, potential maternity and worldly ambitions mashed up with the disregarded stories of the 19th Century women who once worked underground mining coal. (Hyperrhiz)

6. Continuación, a modo de conclusión

La conclusión más destacable del presente trabajo es la necesidad de continuar con el estudio de las escritoras de literatura digital para ir conformando un canon en el que su trabajo sea estudiado y se valore su aportación a este campo. En estas páginas se ha mostrado no solo la necesidad de visibilizar a una representación de escritoras de habla inglesa, el idioma como un factor escogido para delimitar el campo de estudio, sino también se ha iniciado la configuración de un catálogo de autoras que han ido creando la narrativa digital a través de sus obras.

En este estudio se ha destacado la aportación esencial de estas cuatro autoras (entendiendo como una unidad a Linda Carroli y Josephine Wilson al escribir juntas una única obra). Así, la primera gran obra de literatura infantil y juvenil se la debemos a Kate Pullinger, quien ha logrado introducirla en las aulas escolares, acercando así la literatura digital a los niños y adolescentes. Asimismo, ha ido adaptando los diferentes capítulos a los diferentes formatos que la tecnología ha ido desarrollando. Linda Carroli y Josephine Wilson han logrado escribir una obra en la que emplean la metáfora del agua para escribir sobre el feminismo postestructuralista. Caitlin Fisher, se centra en la teoría feminista y en los aspectos sociales y culturales de las tecnologías. Finalmente, recogemos a Christine Wilks, quien tiende a escribir historias de mujeres desde su propia mirada femenina y con un diseño sencillo y cuidado.

Obras citadas

- ÁLVAREZ UMBARILA, Juan (2022). «‘BREATHE’: la triangulación espacial de las experiencias literarias cotidianas en la literatura ambiental y la lectura en teléfonos móviles». *Perifrasis. Revista De Literatura, Teoría y Crítica* 13 (26), 123-41. DOI:10.25025/perifrasis202213.26.07.
- «Australian Network for Art and Technology», *ANAT*, <https://www.anat.org.au/#home-main>. Acceso 30 de septiembre de 2023.
- CAMPÀS MONTANER, Joan (2010). *Aprender a leer y escribir en la Galaxia Internet*. Universidad Oberta de Catalunya.
- CRiado PÉREZ, Caroline (2020). *La mujer invisible. Descubre cómo los datos configuran un mundo hecho por y para los hombres*. Traducido por Aurora Echevarría Pérez, Planeta.
- DE GREGORIO ROBLEDO, Yolanda (2023). «Las relaciones maternofiliales en la narrativa digital de Christine Wilks». *Cuerpos en los márgenes: discursos culturales sobre género e identidad*. Trea (en prensa).
- Electronic Literature Directory*. directory.eliterature.org/. Último acceso: 12 septiembre 2023.
- ENSSLIN, Astrid (2007). *Canonizing Hypertext. Explorations and Constructions*. Continuum International Publishing Group.
- (2010). «Respiratory Narrative Multimodality and Cybernetic Corporeality in Physio-Cybertext». *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, editado por Ruth Page. Routledge, pp. 155-165.
- ESCANDELL-MONTIEL, Daniel (2022). «La Escritura Digital Tiene Nombre De Mujer.» *The Conversation*, <https://theconversation.com/la-escritura-digital-tiene-nombre-de-mujer-190955>. Acceso: 14 de enero de 2023.
- FISHER, Caitlin. *These Waves of Girls* (2001). www.yorku.ca/caitlin/waves/navigate.html. Último acceso 20 agosto 2023.

- GRETEL. «Inanimate Alice». Gretel, gretel.cat/recomendaciones-lij-digital/inanimate-alice/?lang=es. Último acceso 23 febrero 2020.
- HAYLES, N. Katherine (2005). *My Mother Was a Computer. Digital Subjects and Literary Texts*. University of Chicago Press.
- KOSKIMAA, Raine (2004). «These Waves of Memories. A Hyperfiction by Caitlin Fisher». *Dichtung-digital*, marzo 2004, www.dichtung-digital.org/2004/3-Koskimaa.htm. Último acceso 10 mayo 2018.
- Placeblog*. «Placing: Linda Carroli's Blog». <https://placing.wordpress.com/linda-carroli/>. Acceso 29 septiembre 2023.
- PRESSMAN, Jessica. «Contexts of Digital Literature Criticism: Feminist, Queer, Materialist», *Hyperrhiz: New Media Cultures*, editado por Anne Karhio y Álvaro Seïça, n.º 20, 2019, DOI:10.20415/hyp/020.ex01. Último acceso 23 julio 2023.
- PULLINGER, Kate. «Brathe». *Kate Pullinger*, 2019, <https://www.katepullinger.com/breathe/>. Acceso 12 agosto 2023.
- (2018). «Breath and Conditional Text». *Ambient Literature Project*. UWE Bristol, Bath Spa University, University of Birmingham, 2018, <https://research.ambientlit.com/index.php/2018/03/21/breathe-and-conditional-text/>. Acceso 29 septiembre 2023.
- WILKS, Christine (2011). «Underbelly.» *Hyperrhiz: New Media Cultures*, n.º 8, DOI:10.20415/hyp/008.g03. Último acceso 6 agosto 2023.
- ZOLLER, Kathleen. «The Progressive Dinner Party Restored». En <https://scalar.usc.edu/works/the-progressive-dinner-party-restored/the-progressive-dinner-party-restored>. Acceso 26 septiembre 2023.