

# Leer un libro que no fue hecho para ser leído. Practicar la lectura literaria en la cultura digital

**Bertrand Gervais<sup>1</sup>**

Chaire de Recherche du Canada. Universidad de Quebec

Una de las cuestiones que surge con mayor insistencia en la transición que estamos viviendo de la cultura del libro a la cultura de la pantalla es el lugar que se le reservará a la lectura, en particular la lectura de textos literarios. La literatura es una experiencia simbólica de gran poder y juega un rol esencial en nuestra relación con las formas culturales y la imaginación. Sin embargo, ahora que el libro debe compartir su territorio con otros dispositivos de producción, conservación y transmisión de textos, ahora que la imagen y sus tecnologías ocupan un lugar preponderante en nuestras experiencias narrativas, nos inquieta el lugar que le queda a la lectura. Si tendemos a temer una gran transformación de esta práctica, como si viésemos desmoronarse poco a poco una experiencia central en la definición de nuestra subjetividad moderna, también nos hemos inclinado a idealizar esta experiencia y a hacernos una representación de ella que muchas veces pasa por alto los parámetros mismos de su desarrollo (Gervais *Lecture littéraire*).

Ahora bien, ¿cómo se produce la lectura literaria en la cultura digital? ¿Cómo mantener relaciones complejas con los textos, aunque la lectura ya no implique exactamente los mismos gestos? Para iniciar esta reflexión, comenzaré indagando los gestos involucrados en esta práctica, independientemente del dispositivo utilizado. Luego, tomaré como ejemplo de lectura una obra hipermediática, *Principes de gravité*, del artista quebequense Sébastien Cliche (2005). No me limitaré a dar a cuenta de los condicionan-

<sup>1</sup> Este ensayo es una versión revisada y adaptada para el presente dossier del artículo “Lire un livre qui n’a pas été fait pour être lu. Pratiquer la lecture littéraire en culture numérique”, publicado en la *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, vol. 12, noviembre de 2020: <https://doi.org/10.7202/1073679ar>. Traducción de Nicolás Garayalde.

tes relacionados con su aprehensión, sino que buscaré también iniciar una interpretación. La particularidad de esta obra es que se presenta como un *libro-pantalla*. Es una obra web que tiene la forma de un libro, con páginas, portada, índice, etc. Pero este libro socava la lógica que prevalece en la lectura: avanzar en *Principes de gravité* es retroceder; acumular es derrochar; y leer es, en última instancia, deshacer el libro. ¡Se termina por comprender que este libro no fue hecho para ser leído! Consultado, explorado, visionado, sí; pero leído en su totalidad, no. Pronto veremos qué significa eso.

### La lectura es un acto

Si nos ponemos a pensar en la lectura no en el marco de una cultura del libro, donde los rudimentos de la progresión a través del texto se adquirieron hace mucho tiempo, sino en el de una cultura de la pantalla (Sobchack; Bodoni y Carbone), donde el texto ya no se da a leer a partir de un código sino de una pantalla (de computadora, teléfono inteligente, tablet, e-reader), debemos volver a poner en el centro de nuestras preocupaciones las relaciones de manipulación que se exigen para leer. El texto es ahora electrónico, no tiene sólo una forma, tiene sus propias especificidades (hipervínculos), y surge en un entorno que ya no tiene nada que ver con el papel. En la cultura de la pantalla, el texto se da a leer en el marco de su participación en una red de transmisión de información que lo completa y amplía su alcance. Se deja aprehender acompañado de imágenes y sonidos. Y se presenta sin algunos de los marcadores que suelen asegurar la clausura y el sentido.

En este contexto, es necesario explicitar todas las dimensiones implicadas tanto en los modos de presencia del texto como en los aspectos que deben tenerse en cuenta para pensar su lectura. Para ello, sostendré que toda práctica lectora se compone de tres gestos entrelazados y complementarios: manipulación, comprensión e interpretación (Gervais “Naviguer”). Estos gestos están involucrados en cualquier situación de lectura y se implican entre sí lógicamente. Leer supone siempre manipular un texto, comprenderlo e interpretarlo. La manipulación y el conjunto de las operaciones que representa aseguran una progresión concreta a través del texto, por medio del dispositivo técnico que lo hace accesible; la comprensión da cuenta de esa fracción de su captación que no presenta ninguna dificultad; y la inter-

pretación, su complemento, sirve para resolver la ilegibilidad residual del acto de comprender o incluso para completar ese acto, para continuarlo según un determinado objetivo de lectura.

Algunas situaciones pueden sobredeterminar uno de estos gestos, pero su co-presencia y entrelazamiento constituyen el fundamento mismo de toda práctica de lectura. Dan cuenta a la vez del soporte de esta práctica (dimensión mediática), de los procesos implicados (dimensión semiótica), de las relaciones que se establecen entre los textos y de los resultados obtenidos (dimensión simbólica). Sin embargo, en la cultura de la pantalla, entendemos que los mecanismos propios de la manipulación aún no han sido totalmente reaprendidos. Un texto que no sabemos manipular es difícil de entender e interpretar. Las investigaciones en literatura digital todavía están explorando activamente las estrategias a implementar para comprender completamente qué determina la manipulación de un texto electrónico e hipermediático (Lacelle, Boutin y Lebrun). A su vez, recién comienzan a proponerse nuevas formas de asegurar la comprensión de los textos y permitir su circulación cultural. Lo que está en juego es real, porque cuanto más sofisticado es un medio, mayor es el grado de mediación requerido y su dominio más complejo de lograr.

Si en la cultura del libro ya no se plantea la cuestión de la manipulación (salvo en el contexto del aprendizaje o de los libros de artistas con formatos inusuales) y la atención se dirige sobre todo a las dimensiones semiótica y simbólica, en la cultura de la pantalla la situación es otra: la manipulación cobra protagonismo y es difícil ofrecer lecturas complejas de las obras producidas.

En pocas palabras, si en la cultura del libro no se permite la manipulación, en la cultura de la pantalla los estudios se agotan en el examen de esta manipulación. Sin embargo, la aparición de formas textuales en pantalla no es nueva. Podríamos decir incluso que hemos llegado a una tercera generación de literatura electrónica (Flores, Vitali-Rosati).

Lo que subraya la importancia ir más allá de la dimensión mediática de las obras para abrirse a sus dimensiones semióticas y simbólicas, considerándolas como obras dignas de ser leídas y analizadas, como cualquier texto literario. Es posible que nunca alcancemos las formas de inmersión e implicación que permitió la literatura en la cultura del libro, pero aún podremos involucrarnos en exploraciones pluridimensionales de las textualidades multimodales en el corazón de la cultura de la pantalla.

## Los libros-pantalla

Para empezar a entender en qué consistiría esta lectura de una forma textual desplegada en la cultura digital, me gustaría tomar como ejemplo un libro-pantalla, y más concretamente uno que propone una remediatización singular del libro y su cultura (Bolter y Grusin): *Principes de gravité*, de Sébastien Cliche.

La obra no es un código de papel y tinta que se manipula con las manos, sino un libro virtual, un libro-pantalla. En realidad, diría que es una *figura del libro* (Gervais “Imaginaire”). Esto es, la figura de un libro que no se ofrece para ser leído, sino más bien para ser mirado. Es un texto que se ha vuelto parcialmente ilegible, en el que de una forma u otra se dificulta el acceso a los signos y su significado.

Este tipo de libros-pantalla aparecieron en mayor medida durante los primeros seis años del siglo XXI (2000-2006), periodo en el que explotó el crecimiento de la web, lo que aceleró el proceso de transición de una cultura del libro a una cultura de la pantalla. En este contexto de descubrimiento de un nuevo tipo de espacio creativo, con propiedades inéditas como la hipermedialidad y la interactividad, el libro podía aparecer como una referencia estable y controlada que permitía proponer obras donde la interactividad y la narración podían ir de la mano.

Así, Dreaming Methods, el colectivo del artista inglés Andy Campbell, puso en línea múltiples libros-pantalla durante este periodo: *Fractured* (2000), *Inside: A Journal of Dreams* (2000), *The Diary of Anne Sykes* (2004) y *The Rut* (2004). En la misma época, encontramos también obras semejantes de otros autores: *The Influencing Machine of Miss Natalija A*, de Zoe Beloff (2001); *Wordtoys*, de Belen Gache (2006); *Pencil in the Obvious*, de Amanda Auchter (2005); la serie de pequeños libros integrados en *Dreamaphage*, de Jason Nelson (2003); y *Entre ville*, de J. R. Carpenter (2006).

La mayoría de estos libros se ofrecen para ser leídos, pero a la manera de un avatar. Con la ayuda de un *mouse* y un cursor, uno puede pasar sus páginas, haciendo surgir no solo texto o imágenes, sino también secuencias de video o breves animaciones. Estos libros-pantalla remediataron el libro, al mismo tiempo que buscaban liberarse de sus restricciones.

La obra de Cliche, que data de la misma época, se inscribe perfectamente en esta lógica de reapropiación de la forma y el funcionamiento del libro

con fines estéticos. *Principes de gravité* se muestra así como un libro de tapa roja y blanca que se destaca sobre un fondo uniforme negro. Tan pronto como uno mueve el cursor en la ventana del navegador, aparece una mano que se inclina hacia el libro. La mano tiembla, como un espectro que nuestros propios movimientos hacen aparecer. Si hacemos clic sobre el libro con el cursor, la imagen de la mano se estabiliza y agarra el volumen para abrirlo. Lo que aparece entonces ante nuestros ojos no son páginas blancas, adornadas con letras, sino una interfaz estilizada, compuesta por páginas negras sobre un fondo negro donde la única indicación de una página se perfila en forma de líneas en el centro o alrededor del texto, que está a su vez hecho de letras doradas.



Figura 1. Sébastien Cliche, *Principes de gravité*, 2005

Este libro se pone en escena a través de una singular remediación de las habituales funcionalidades del libro. Desde nuestra entrada en la cultura de la pantalla hemos intentado reproducir la realidad del libro y sus modos de aprehensión en Internet. Ahora bien, esta remediación se despliega evidentemente en tres niveles distintos de las formas de textualidad y su experiencia: las dimensiones mediática, semiótica y simbólica.

La dimensión mediática de la remediación tiene que ver, evidentemente, con los propios dispositivos como soportes para la práctica, e impacta inmediatamente en la manipulación de los textos. La remediación mediática de un libro puede ser completa (implicando un libro completo), parcial (conservando solo el texto) o incluso fragmentaria (reteniendo solo algunas oraciones o palabras). Como mínimo, permite la creación de avatares virtuales que simulan la experiencia del libro, con sus páginas montadas de la forma habitual, es decir, con hojas pasando y presentándose a la mirada como objetos reales.

La dimensión semiótica de la remediación implica, por su parte, los procesos de significación e impacta en las estrategias de comprensión de los textos. ¿Continúa la lectura del texto sin que se noten diferencias entre los soportes? La remediación aparece entonces como funcional, basada en una transparencia lingüística, así como la relación con la imagen, tratada de forma convencional. La práctica cada vez más consensuada de los libros-pantalla tiende al establecimiento de normas que aseguren esta transparencia y esta convencionalidad. Los libros, las revistas y los periódicos se han ido adaptando gradualmente a este nuevo entorno, buscando perder el menor número de lectores posible.

Pero, como lo señalaba Roman Jakobson, la transparencia no va sin cierta opacidad, sin un cuestionamiento de las convenciones mismas que subyacen en nuestros intercambios. La dimensión metalingüística es fuente de un discurso sobre las formas mismas de la representación. La transparencia solo se piensa en relación con una opacidad más o menos pronunciada que, al proceder por contraste, acentúa límites y fronteras. De hecho, a una remediación funcional le responden formas de remediación más complejas, algunas singulares, otras disfuncionales.

Las remediaciones singulares emplean una creciente opacidad lingüística. Son singulares en el sentido de que se sirven del libro como principio de organización del contenido, mientras lo escenifican como un dispositivo

técnico. Esto significa que la dimensión reflexiva de estos libros es preponderante. *Principes de gravité* se encuentra precisamente en esta categoría.

Las remediatizaciones disfuncionales presentan libros en la pantalla, pero ya no están disponibles para leer, su contenido se vuelve inaccesible. El ejemplo más simple es *The Rut*, un proyecto de 2004 de Dreaming Methods: la obra es impenetrable. Conseguimos abrir el libro, consultar su tapa y eso es todo. El libro se cierra inmediatamente. Como resultado, nos encontramos con un libro de aspecto fantasmal que se destaca sobre un fondo blanco, un libro cuya cubierta se puede inspeccionar, que se puede abrir para descubrir la portada principal, sin poder nunca avanzar más allá. La manipulación del libro se reduce a su apertura, luego a su cierre. Además, el libro-pantalla está constantemente interferido por manchas que atraviesan su superficie y pixelan la imagen. Esta interferencia permanente va acompañada de una banda sonora sincopada, ligeramente discordante, que suena en bucle, una forma de apoyar el carácter repetitivo de la empresa del autor, que nunca consigue ir más allá del momento narcisista de la creación del libro, de la atribución de su título y del establecimiento de datos biográficos. Este libro que no existe, que es una pura superficie, está así constantemente en proceso de borrarse. Con *The Rut*, el pixelado indica claramente que este libro-pantalla es precisamente eso: una imagen digital, inestable y amenazada por perturbaciones, que del libro sólo conserva la forma o la apariencia. El libro es disfuncional no solo porque sus páginas son inaccesibles, sino también porque su propio estatuto es precario. Es una figura del libro, en la que lo presente amenaza constantemente con desaparecer, lo que permite explicitar la tensión en el seno mismo de su propia presencia.

El último nivel del proceso de remediatización se refiere a la dimensión simbólica del texto y sus modos de aprehensión. Leer no es solo manejar un dispositivo y comprender un texto, es también poder relacionarlo con otros textos, interpretarlo, inscribirlo en un imaginario. El valor de un texto o su significado sólo pueden determinarse en una puesta en serie que sobredetermina sus relaciones y las ancla en una práctica. El impacto de la remediatización parece remoto aquí, ya que la dimensión simbólica parece indiferente a los medios utilizados. La lectura ya no está en sus primeras etapas, por el contrario, da la impresión de haber ya comenzado. Sin embargo, el paso de una cultura del libro a una cultura de la pantalla desestabiliza los hábitos de lectura y de interpretación.

En términos de intertextualidad u horizonte interpretativo, ¿a qué refiere una obra hipermediática? ¿A otras obras del mismo formato o soporte? ¿A las obras de arte? Y un libro-pantalla, ¿remite a otras obras hipermediáticas o a otros libros? ¿Cómo constituimos una serie cultural, artística o literaria que sirva de referencia para impulsar la interpretación de una determinada obra generada en la cultura digital? ¿Puedo cruzar hacia atrás la frontera entre la cultura de la pantalla y la cultura del libro, y poner en resonancia *Principes de gravité* con los ensayos de Émil Cioran o de Friedrich Nietzsche, por ejemplo, en lugar de simplemente con *The Rut*? Entendemos que esto es menos un problema técnico que un problema de apertura: ¿una figura del libro se lee como una obra literaria?

Para interpretar *Principes de gravité*, lo inscribiré en dos series culturales. La primera pretende estar enraizada en la cultura de la pantalla y se centra en la cuestión de los libros-pantalla; la segunda forma parte de una cultura del libro y pretende volver al imaginario del final que la obra de Cliché interpela directamente.

## A. Leer un libro que no fue hecho para ser leído

*Principes de gravité* juega completamente la carta del libro-pantalla. La primera página es una tabla de contenidos que consta de siete secciones. Una primera identificada como “Prólogo”, y otras seis tituladas “Abandono”, “Futuro”, “Ocio”, “Pereza”, “Éxito” y “Vida en sociedad”. Al acercarnos con el cursor a una de estas palabras, aparece una banda roja parpadeante que nos insta a hacer clic y activar el hipervínculo. Nos vemos entonces proyectados hacia una nueva página. Si nuestra elección se posó en “Abandonar”, llegamos a una página donde poco a poco, a medida que la banda sonora se vuelve dominante, aparecen las siguientes palabras: “No basta con abandonar. Hay que resistir al deseo de rescate”. El texto no aparece todo a la vez, sino en tres etapas. La primera oración primero, luego la primera mitad de la segunda oración, completada por otro segmento que, en el momento de su aparición, también parpadea un poco. Una fotografía de la fachada de un edificio ocupa la parte superior de la página, como si el texto fuera su epígrafe, y se anuncian dos hipervínculos, fáciles de reconocer por su forma triangular y su color rojo. Estos hipervínculos indican dos posi-



bles direcciones de lectura. Si optamos por hacer clic en resistir, llegamos a una nueva página negra que nos enseña que “La obstinación facilita los fracasos”. Dos hipervínculos aparecen nuevamente disponibles. Al hacer clic en “fracasos”, nos dirigimos esta vez a una página donde en una foto de ollas y sartenes, colgadas en una cocina rudimentaria, asoma una nueva leyenda: “Nada mejor que un desastre para dar sentido a tu vida”. Nos esperan entonces otros dos hipervínculos. Cada nueva página es una oportunidad para una elección que nos obliga a hundirnos más en el laberinto. Nos encontraremos con fotografías, videos incrustados en imágenes, dibujos, breves secuencias de animación donde los hipervínculos a veces estarán integrados en el texto, otras veces insertados directamente en las ilustraciones.




Figura 2. Sébastien Cliche, *Principes de gravité*, 2005

Si nos sentimos perdidos o llegamos a un callejón sin salida, hay dos ayudas de navegación disponibles. La primera es el “índice”, que permite volver en cualquier momento y reanudar la lectura de los seis capítulos identificados. La segunda es el “sumario”, que no está formado por términos a los que se asocian páginas, sino por las 55 páginas que componen la obra. Estas entradas se organizan en columnas, compuestas por un número variable de páginas (de 7 a 11). Nuestro avance a través del libro aparece allí de manera explícita, marcado por un resaltado rojo de las páginas consultadas. Los números son además hipervínculos que permiten ir a las páginas a las que aún no se ha llegado. Por lo tanto, es fácil orientarse en la obra a pesar de su naturaleza laberíntica e incluso se vuelve divertido completar la lista propuesta. De manera espejada, en la página derecha, se perfila una figura humana, dibujada a modo de ilustración anatómica, figura que completamos y hacemos literalmente aparecer a medida que exploramos las páginas de la obra. El cuerpo del libro-pantalla y el cuerpo humano están, pues, íntimamente ligados. A medida que llenamos los recuadros y exploramos todo el cuerpo del texto, completamos también la figura humana que sirve de espejo. Esta figura representa además nuestro perfil, si le creemos al texto. La ironía del dispositivo radica en que, si cada uno de nosotros elige su camino para llegar a la meta y, al hacerlo, se individualiza, el resultado es siempre el mismo y nos devuelve al anonimato. Una vez completado, nuestro perfil vuelve a ser genérico.

PRINCIPES DE GRAVITÉ					
Index					
01	11	19	26	35	45
03	12	20	27	36	46
04	13	21	28	37	47
05	14	22	29	38	48
06	15	23	30	39	49
07	16	24	31	40	50
08	17	25	32	41	51
09	18		33	42	52
10			34	43	53
				44	54
					55

Votre profil



Index
Table des matières
Crédits

Figura 3. Sébastien Cliche, *Principes de gravité*, 2005

Uno de los desafíos de la estética digital y de la estructuración de los contenidos según una hipertextualidad es la no-linealidad que implica: una no-linealidad mediática. Un hipertexto no se desarrolla de forma lineal, pues cada nodo puede dar lugar a un gran número de hipervínculos. Sin embargo, el relato requiere una linealidad mediática para progresar: es la línea del discurso. ¿Cómo contar una historia si el lector puede elegir su propio camino? Los efectos de suspenso y las estructuras narrativas complejas se disuelven en la hipertextualidad. En este sentido, la elección del libro, de una figura del libro como estructura y universo de referencia, se convierte en una solución viable, aunque puntual, a este problema. Incluso presente en forma metafórica, el libro permite volver a poner la linealidad en la no-linealidad. Al adoptar una forma y unos hábitos de organización de los contenidos desde hace mucho tiempo conocidos (páginas, numeración, títulos de sección, sumario, índice), el libro-pantalla favorece la narración y permite reconectar con formas narrativas más tradicionales, aunque sujetas a una importante fragmentación mediática y estructural.

Cliche optó por anclar su proyecto en un libro para aprovechar sus ventajas y socavar su simbolismo. El libro-pantalla se presenta como una totalidad, pero una totalidad vaciada desde adentro y que no deja de deconstruirse en el proceso mismo que la constituye. Recorrer toda la obra, recomponer el cuerpo, no son garantías de éxito, sino de fracaso. Deberíamos haber abandonado mucho antes del final. Sobre todo, no deberíamos persistir en visitar las 55 páginas-pantalla de la obra. El prólogo lo indica explícitamente: “No espere resultados espectaculares desde la primera lectura de este libro. Más bien, considérela como una guía para aprender a evitar los engaños del triunfo y el éxito”.

El primer engaño es, evidentemente, el de la clausura del texto y la completitud de su recorrido. Cuando nuestro perfil está finalmente completo, la obra anuncia lacónicamente que hemos fracasado: “Parece que no estás dispuesto a perder. ¿Qué te falta?”. Evidentemente, las reglas del juego se invierten. Elegir, apropiarse, no es acumular, sino, por el contrario, perder algo. Avanzar en la obra no es progresar, sino tomar el camino equivocado hasta que sea demasiado tarde. Claramente, estamos en las antípodas de la estética novelística que se basa en una progresión no problemática y en la necesidad de ir hasta el final del texto para tener derecho a un retrato completo del relato. El libro-pantalla de Cliche se enfrenta directamente a esta estética apostando por la renuncia y el cinismo.

## B. La gravedad como principio

*Principes de gravité* trabaja bajo el modo de la contradicción, la inversión y la lógica paradójica. Avanzar es retroceder; acumular es derrochar; y leer es deshacer el libro. Cliche multiplica las oraciones huecas, las máximas y los pensamientos prefabricados, pero desviados de su camino. Ya no están dirigidos a la mejora de sí, sino a la pérdida; esta sabiduría ya no tiene nada de popular, se ha vuelto nihilista.

El libro así figurado, símbolo del pensamiento y la racionalidad humana (Melot), no es más que un recipiente vaciado de su sustancia; solo contiene un pensamiento en ruinas, reducido a adagios y buenas palabras. Pensamientos sin profundidad que se escapan por todos lados. La gravedad en acción devuelve al suelo todo lo que ha tratado de elevarse. Leer *Principes*

*de Gravit * es experimentar la p rdida. Estamos inmersos en un imaginario del fin: “im genes de ruinas, video de un lugar abandonado, animaci n de un coraz n que late, cron metro del paso del tiempo, reloj de arena, escombros, demolici n, deconstrucci n, todas estas figuraciones de la p rdida van acompa adas de reflexiones pesimistas, morbosas y fatalistas, haci ndonos recordar constantemente el fin inevitable” (Dub ). Avanzar en la obra es hundirse en este imaginario del fin. La figura del libro de Cliche nos obliga a desplegar una doble coacci n: la forma del libro, esa ilusi n a la que nos adherimos, nos pide ir hasta el final para tener la  ltima palabra de la historia, mientras que el dispositivo hipermedi tico nos obliga a multiplicar las opciones, hasta consumirnos en esta selecci n.

La tensi n surge del t tulo. La gravedad ya no es ah  una ley, sino un simple principio. Y, sin embargo, no est  claro si dicha gravedad es el fen meno f sico que explica la ca da de los cuerpos, o la cualidad que implica la posibilidad de consecuencias serias. M s all  de esta polisemia, el t tulo remite tambi n, por su misma sintaxis, a algunos de los t tulos m s importantes de  mil Cioran. El fil sofo rumano es reconocido por trabajos como *El libro de las quimeras* (1936), *El crep sculo del pensamiento* (1940), *Breviario de podredumbre* (1949), *Silogismos de la amargura* (1952), *La tentaci n de existir* (1956). *Principes de gravit * de Cliche tiene semejanzas obvias con los t tulos de Cioran; pero la similitud no puede reducirse a este aspecto paratextual. Al igual que Cioran, Cliche multiplica los aforismos pesimistas y las frases lapidarias. Se pueden comparar f cilmente algunos aforismos de *Principes de gravit * y *Silogismos de la amargura* de Cioran:

No hay nada mejor que un desastre para dar sentido a la vida (Cliche).  
El hombre *segrega* desastre. (Cioran 152).

La espera adquiere todo su sentido cuando culmina en la decepci n (Cliche).

 Por qu  retirarnos, por qu  abandonar la partida cuando nos quedan a n tantos seres a quienes *decepcionar*? (Cioran 214).

Cuanto m s intentamos hacerlo bien, m s aumentan las posibilidades de fracasar (Cliche).

Cada vez que tenemos una idea, algo se pudre en nosotros (Cioran 188).

Los temas, las formulaciones, las posturas se corresponden. Cliche, como Cioran, se presenta como un profeta de la desgracia, que hace de la renuncia su ética y de la ruina su territorio predilecto. Más de 50 años separan a los dos autores, pero sus obras se responden en la expresión de un imaginario del fin y de un pesimismo que tienen su origen en la crisis del neoliberalismo para uno y las secuelas de la Segunda Guerra Mundial para el otro.

## Conclusión

“Un libro que, después de haberlo demolido todo, no se destruye a sí mismo nos habrá exasperado en vano”, explica con acierto Cioran (173). Este precepto se aplica perfectamente al libro-pantalla de Cliche que, al hacer del cierre un fracaso y del libro un simulacro autodestructivo, busca suscitar la exasperación, incluso la amargura. El libro ya no se ofrece para ser leído, sino para ser explorado como un laberinto multimodal. Sin embargo, esta exploración no debe apuntar a salir del laberinto, alcanzando los límites del recorrido, sino a captar la vacuidad de tal objetivo. Hay que renunciar al libro antes de que sea demasiado tarde; no debemos intentar llegar a su límite, porque hacerlo es respetar la lógica mercantil que, una vez embalada, conduce a nuestra ruina. La orden es formal: debemos abandonar la obra antes de que ella nos abandone. Es la única manera de no hundirse con ella. Y al mismo tiempo, paradójicamente, la única forma de aprehender esta situación es llegar al final y entenderla a regañadientes...

Del mismo modo, la presencia, incluso la existencia, de los libros-pantalla alimenta un imaginario del final del libro, que percibe todo nuevo dispositivo mediático como una amenaza a la integridad de su mundo. El libro-pantalla de Cliche, por su elección de explotar un imaginario de la ruina y el fracaso, entra en resonancia con este pensamiento crepuscular. Le da forma y objeto. En una cultura de la pantalla marcada por un hiperconsumo de bienes culturales y de textos, leídos con apuro y abandonados tras una rápida mirada, el libro-pantalla de Cliche nos pide que avancemos, pero con

cautela. Como él mismo sugiere, no hay que dar nada por sentado. Y si nuestras prácticas de lectura se ven desestabilizadas por la renovación tecnológica que representa la cultura de la pantalla, de nada sirve volver sobre nuestros pasos, más bien es importante hacer de agrimensor y tomar medidas para incursionar con conocimiento en los nuevos territorios, incluso aquellos más resbaladizos.

## Bibliografía

- Agamben, G. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Paris: Rivages poche, 2007.
- Bodoni, J. y Carbone, M. (dirs.) *Voir selon les écrans, penser selon les écrans*. Sesto San Giovanni: Mimésis, 2016.
- Bolter, J. D. y Grusin, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge/Londres: MIT Press, 2000.
- Cioran, E. *Syllogismes de l'amertume*. Œuvres d'Emil Cioran. Paris: Gallimard, 2011.
- Cliche, S. *Principes de gravité*. Québec: La chambre blanche, 2005. <http://projets.chambreblanche.qc.ca/principes/main.html>
- Dubé, S. "Le «principe de gravité» du choix ou l'apprentissage de la perte". *Expériences hypermédiatiques: rétention/réticences, cahiers virtuels du NT2*. 3 (2009). <http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/le-principe-de-gravite-du-choix-ou-lapprentissage-de-la-perse>.
- Dreaming Methods. *The Rut*, <https://digitalfiction.dreamingmethods.com/therut/>, 2004.
- Flores, L. "Third Generation Electronic Literature". *Electronic Book Review*: <https://doi.org/10.7273/axyj-3574>, 2019.
- Gervais, B. "Imaginaire de la fin du livre : Figures du livre et pratiques illittéraires". *Littérature, Histoire, Théorie*. Paris: Fabula, 2016. <http://www.fabula.org/lht/16/gervais.html>
- . "Naviguer entre le texte et l'écran. Penser la lecture à l'ère de l'hypertextualité". *L'Imaginaire littéraire du numérique*. Dirs. S. Marcotte y S. Archibald. Montréal: Presses de l'Université du Québec, 2015, 91-107.
- . *Lecture littéraire et explorations en littérature américaine*. Montréal: XYZ, 1998.
- Jakobson, R. *Essais de linguistique générale*. Paris: Minuit, 1963.
- Lacelle, N., Boutin, J.-F. y Lebrun, M. *La littérature médiatique multimodale appliquée en contexte numérique, LMM@ : outils conceptuels et didactiques*. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2017.
- Melot, M. *Livre*. Paris: L'œil neuf, 2006.

- Sobchack, V. “Comprendre les écrans: une méditation in media res”. *Vivre par(mi) les écrans*. Dirs. M. Carbone, A. C. Dalmasso y J. Bodini. Paris: Les Presses du réel, 2016, 29-46.
- Vitali-Rosati, M. “La littérature numérique, existe-t-elle?”. *Digital Studies/Le Champ Numérique*: [http://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital\\_studies/article/view/289](http://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital_studies/article/view/289), 2015.