

**GEMINIS**  
MOBILIDADE, TENDÊNCIAS E DESAFIOS NA ERA DIGITAL  
[M-CONTEÚDO]

# UNA MIRADA SOBRE DISPOSITIVOS MÓVILES DE LECTO-ESCRITURA Y VISIONADO

**HÉCTOR NAVARRO GÜERE**

*Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona.*

*Profesor titular del Departamento de Comunicación Digital de  
la Universidad de Vic, España.*

*E-mail: [hector.navarro@uvic.cat](mailto:hector.navarro@uvic.cat)*

## **RESUMEN**

Hablar sobre dispositivos móviles para leer y/o visionar hoy es todo un reto. La actualidad y las novedades del mercado imponen una dinámica “artilugio-centrista” y nubla otras perspectivas. El siguiente texto muestra la problemática desde una visión evolutiva y una introducción cognoscitiva. El siguiente análisis parte por la descripción del soporte analógico de la información y la tecnología digital, pasando por la pantalla como interfaz, hasta el estado actual del mercado de los dispositivos móviles de lecto-escritura y tabletas.

**Palabras claves:** dispositivos móviles, convergencia, trasnarración, trasmedia, tecnología digital.

---

## **ABSTRACT**

Speaking about mobile devices for reading and/or viewing is a real challenge today. Current trends and innovations of the market impose ‘device-centered’ dynamics and they dismiss other perspectives. This paper shows the problematic from an evolutionary point of view and a cognitive introduction. The following analysis starts from the description of the analogical support of information and digital technology, through display interfaces, up to the current condition of the market of e-Readers and Tablets.

**Keywords:** mobile devices, convergence, transcontent, transmedia storytelling, digital technology.

## INTRODUCCIÓN<sup>1</sup>

Para entender el estado actual de los dispositivos móviles de lecto-escrituras tenemos que mirar atrás para entender nuestras experiencias de hoy. La aparición de interfaces que nos invitan constantemente a ser chicadas, dobladas, pulsadas, agitadas no es otra cosa que la consecuencia de nuestras prácticas a la hora de abordar la información.

Esta evolución incluye desde la pintura de las cavernas para la representación de la vida cotidiana, caza y ritos, pasando por la creación de utensilios protésicos que atinaban con precisión el dibujo sobre superficies rígidas (el pincel, la pluma de escribir) hasta la creación de artefactos menos densos, portátiles y ligeros (el papiro y el libro).

En todo momento, el usuario ha encontrado en estas experiencias soportes de la *memoria exenta* (De las Heras, 1991), donde cualquiera podía consultar la información *in situ*, desplazarse físicamente a esos lugares y enterarse de lo que allí dice.

Los soportes de la información son muy variados. En la figura 1 se detalla su evolución y la forma de acceder a la información desde el soporte rígido e inalterable a superficies flexibles y mutables.

---

<sup>1</sup> Comunicación enmarcada dentro del proyecto de investigación: "Evolución del Medio Móvil en España: Actores, Contenidos, Modelos de Negocio y Percepción de los Usuarios" de la Convocatoria I+D+I 2009 del Ministerio de Ciencia e Innovación, de España (REF: CSO2009-07108 SUBPROGRAMA SOCI).

**Figura 1** - Evolución de los soportes y acceso a la información.

Soporte			Información			
Características físicas		Naturaleza	Forma	Situación	Acceso	Registro
Rígido	Duro	Piedra	Mural	Localizable	Distante	Permanente
	Blando	Arcilla	Tableta	Acumulada		
Flexible		Papiro	Rollo	Móvil	Lento	
		Pergamino	Libro		Difícil	
		Papel				
Denso		Químico	Filme	<i>On line</i> <i>Off line</i>	Rápido	
		Magnético, óptico	Disco, cinta		Inmediato	
		Digital	Disquete, CD-ROM, DVD, disco duro, disco sólido, dispositivo móvil			Interactivo
			Internet		<i>On line</i>	
Ubicuo ( <i>cluster</i> )						

**Fuente:** De las Heras (1991) y aportaciones propias.

Al observar la evolución de los soportes podemos encontrar curiosamente dispositivos móviles de hoy que recuerdan la tableta de arcilla o cera y a los pergaminos. Por una parte su aspecto físico y por otra la forma de consultar la información. El caso más claro serían las experiencias de la mayoría de las páginas web donde la navegación se hace de forma vertical que recuerda al papiro de consulta vertical, aunque tímidamente encontramos algunas experiencias horizontales. Destaca en esta evolución el hecho que cada vez el soporte es móvil y no es con la llegada de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), sino antes.

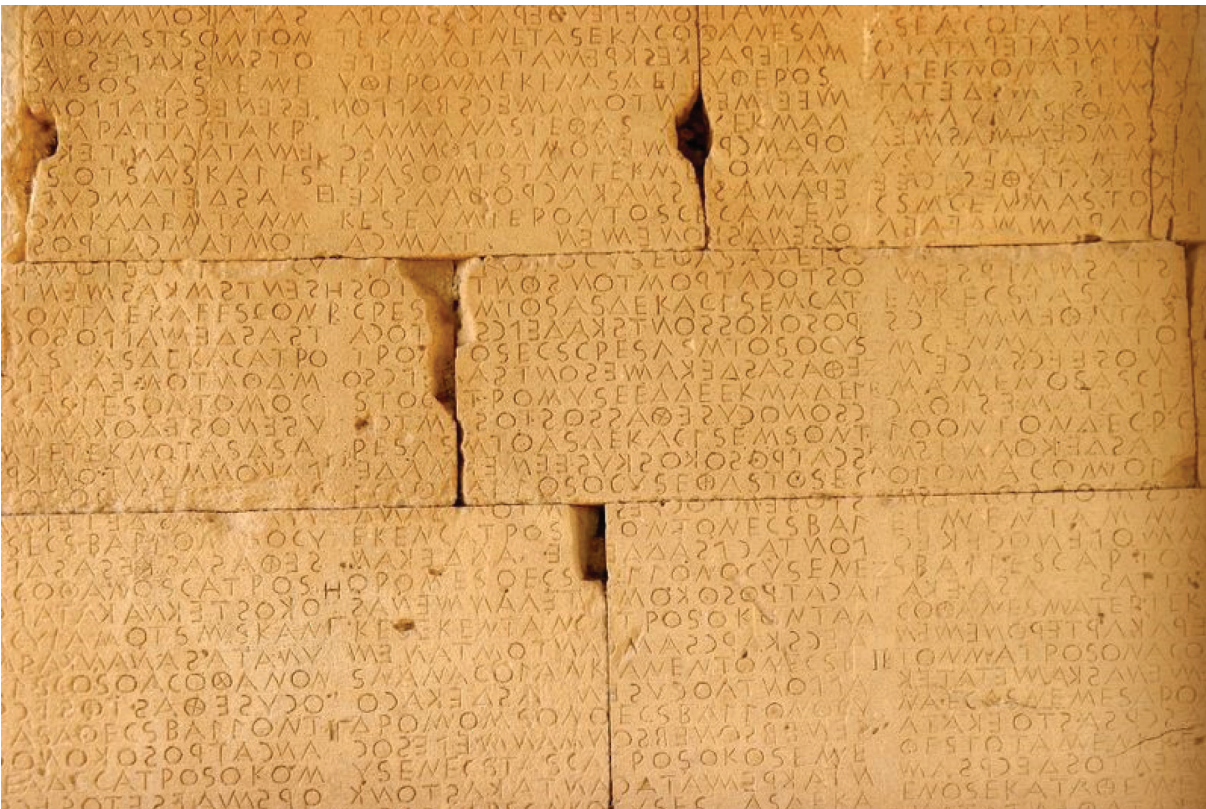
Así, el libro de papel es el soporte que tiene la mayor permanencia cognoscitiva entre nosotros –más de 1.500 años– y evolutivamente es el referente de muchas experiencias de dispositivos móviles de lecto-escritura y visionado de hoy: portátil, ligero y de lectura lineal. Nuestra percepción ha acogido al libro como artilugio de referencia de muchos proyectos y prototipos que estamos viendo y veremos en los próximos años.

Gracias a la democratización del acceso a la información que trajo el libro manuscrito inventado por los chicos en siglo V y popularizado en Europa por la imprenta de Gutenberg en el siglo XV, podemos mencionar otras experiencias singulares a la hora de presentar la información.

Han tenido que pasar miles de años hasta estandarizar la escritura occidental –de izquierda a derecha y arriba abajo– pero en el camino han existido algunas experiencias que mostraban otra forma de consultar la información. Por ejemplo, en Grecia

en el siglo V a C., las columnas con el Código legal Gortina muestran textos que se leen en zig-zag (figura 2) o también se han encontrado discos de arcilla con escrituras en forma de espiral. Esta última experiencia recuerda que es una eficaz forma de guardar información en poco espacio (rollos de película, CD-ROM, DVD). Por otra parte, también se pueden mencionar los *caligramas*, representaciones gráficas a partir de un texto generalmente literario (D'Ors, 1977).

**Figura 2** - Fragmento del Código Gortina, (siglo V a C. en Grecia). Es una inscripción en piedra en las columnas de un teatro compuesto por 12 columnas en donde se pueden observar 18 letras diferentes y 660 líneas. Desde el punto de vista de la lectura, destaca la forma de lectura en zig-zag: de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.



Fuente: Escolar (1994).

Estos tres ejemplos pretenden ser solo una muestra de las diferentes tipos de composiciones que han existido y que existen. Sin lugar a dudas, desde el *infolio* hasta la compaginación (papel doblado, cosido y encuadernado) han pasado cientos de años y es hoy el referente de las nuevas experiencias en dispositivos móviles de lecto-escritura.

## 1 LA INFORMACIÓN DINÁMICA

Se ha escrito bastante sobre la revolución que ha significado lo digital en nuestras vidas y también sobre las nuevas prácticas y formas de abordar la información por parte de los usuarios. Si el libro en papel necesita una atención línea a línea –linealidad

aristotélica– la experiencia digital necesita más: la participación es crucial.

La información digital es mutable, ubicua, inmersiva. Es vital el clic del *prosumer* –según Manovich– que es autor y lector a la vez. La información no existe si no la clicamos, arrastramos, modificamos. La nota al pie de página, los índices, la enciclopedia no son suficientes. La experiencia en una interfaz gráfica digital se parece más a la actitud curiosa de un niño ante lo nuevo. En este sentido, Roy Ascott sostiene que la experiencia digital es una construcción y no solo una representación, es una práctica que se construye *haciéndola*, sino no existe (figura 3). En el mejor de los casos la experiencia digital es inclusiva, es centrípeta. Los videojuegos han sabido ganarse su sitio: público joven habido de novedad, riesgo y sentimientos a flor de piel.

**Figura 3** - Diferencias entre los analógico y lo digital.

Lo analógico	Lo digital
Recepción	Negociación
Representación	Construcción
Hermenéutica	Heurística
Visión amplia	Visión corta
Predeterminada	Por determinar
Contenido	Contexto
Objeto	Proceso
Perspectiva	Inmersión
Figura	Trayecto
Un referente	Múltiples referentes
Impresión (natural)	Digital (artificial)
Certeza	Contingencia

**Fuente:** Ascott (1996).

La lectura en el soporte digital es multimedial e hipertextual. La conjunción entre interactivo, estático, sonoro y táctil crea una experiencia que recuerda casi cualquiera experiencia *carnal* (Es paradójico: estamos obsesionados en recrear artificialmente nuestra corporeidad).

Perceptivamente, la imagen dinámica capta nuestra atención ante la bidimensional palabra escrita. No se trata de sacrificar al texto, lo que se trata es de aceptar que el acceso a la información es también dinámica y que la construcción del entendimiento es muy personal, subjetiva y exocentrista, que huye de la perspectiva única (a pesar de los globalizados grandes controles económicos y políticos de la información).

Es hipertextual porque el texto se puede atomizar en unidades más pequeñas, vinculadas y vinculantes (lexía, enlace, nodo). La idea única planteada por el autor es

enriquecida, alterada, contrastada con las otras opciones que brinda los enlaces. Así que la idea de centro y periferia textual queda relegada al lector que es quien decide cómo consultarla, hacer el recorrido y ampliar su estructura original. Ya no es solo tarea del *prosumer* sino en conjunción con otros *prosumeres*, que permite la Web 2.0 y los sistemas colaborativos, y quién sabe si la web semántica.

Así que cualquier acceso a la información digital se puede convertir en toda una experiencia con múltiples implicaciones. Una vivencia inclusiva y finita; inclusive caótica.

## 2 LA PANTALLA COMO INTERFAZ DIGITAL

La pantalla se ha convertido en la zona de contacto. Un espacio físico, mutante, permutable e inagotable. Un soporte que puede albergar casi cualquier cosa:

[...] nuestro mundo gira y se define a través de las pantallas. Es el momento de la consolidación de una cultura electrónica global que materializa el ciclo iniciado en los años cincuenta con la difusión del instrumento técnico 'television' que ha transformado profundamente nuestras percepciones de lo real con fuertes implicaciones en lo económico, lo político, lo relacional, lo afectivo, las prácticas culturales de la cotidianeidad inmediata, la identidad de los pueblos, etc. (ARIAS, 2004:3)

Lellouche (2006), por su parte, habla sobre los tres umbrales de la pantalla: como espacio de registro permanente (soporte de almacenamiento que facilita la lectura); como interfaz de control y de visualización del estado de la máquina y como espacio *amnésico* (soporte de información cambiante).

Operativamente, la pantalla es un soporte multifuncional. Unas veces puede ser receptor pasivo de información y otras veces necesita del clic y el trabajo colaborativo en red para convertirse en una instancia de intercambio activo.

Si observamos su evolución reciente en los teléfonos móviles, notaremos una tendencia a una miniaturización constante hasta la aparición de pantallas táctiles que necesitan una mayor superficie de contacto [figura 4]. Esta evolución plantea una situación paradójica: por una parte, una tendencia a crear dispositivos más pequeños, ligeros y potentes pero sin sacrificar la ergonomía. Y aquí nos topamos con el cuerpo nuevamente. Nuestras destrezas *carneales* no pueden ser ignoradas por la nanotecnología.

**Figura 4** - Ilustración del decrecimiento de la escala de los teléfonos móviles hasta la aparición del iPhone, con un mayor tamaño pantalla como zona de interacción.



La pantalla táctil se ha convertido en el estándar de los dispositivos móviles del mercado. La incorporación de la mano –más allá de solo el dedo en el teclado numérico– permite una participación de la mano como extremidad del cuerpo que permite una mayor manipulación y precisión de las acciones sobre el soporte (Recordemos que el libro necesita de las dos manos para tomarlo y hojearlo). Así que la acción de teclear la máquina de escribir o el teclado de un ordenador se ha cambiado por la manipulación con la mano. Las teclas son algo del pasado. La aparición de la pantalla táctil de la compañía de la manzana permitió una nueva forma de interacción con el dispositivo, donde a partir de una superficie plana, el usuario puede deslizar sus dedos y activar funciones. Específicamente, la interacción de nuestra mano con la pantalla táctil en dispositivos móviles se puede resumir en dos aspectos:

- Un toque permite un gesto,
- Un multitoque –que necesita de al menos dos toques– permite un gesto más participativo. Este gesto permite la amplificación, orientación y rotación.

Se podría decir que el siguiente paso en la evolución de la interacción en dispositivos móviles será el reconocimiento gestual, que ya existe en otras situaciones. La riqueza y variedad del lenguaje no verbal podrá ser reconocida por nuestro artefacto. Así que nuestra cara y cuerpo no podrán engañar esa experiencia. Pero estas experiencias no se han masificado; por ahora la pantalla táctil es la que ha permitido incorporar la extensión de nuestro cuerpo humano con naturalidad.



El panorama actual de los dispositivos móviles es muy variado. Por una parte hallamos soportes digitales de solo lecto-escritura: *e-Book*, *e-Reader* (*Kindle*, *Nook*, etc); y por otra parte, soportes de consulta y visionado: *iTablet*, *NetBooks* (liderizado por el iPad). Aquí también hay que incluir las aplicaciones específicamente diseñadas para estos soportes (App) que también existen para la plataforma Android.

Si hablamos de los soportes de lecto-escrituras observamos que éstos tienen características para la lectura emulando el libro analógico. Se trata de dispositivos un poco más pequeños que un folio, ligeros, monocromáticos [ver figura 5 y figura 6] y recuerdan la columna del texto en papel, donde además se puede alterar el cuerpo de la tipografía, copiar, subrayar, etc. Son dispositivos que permiten hacer lo que no nos han dejado hacer con el libro analógico: rayar sus páginas.

**Figura 5 - Ventas de libros y e-libros en Estados Unidos. Fuente: Association of American Publishers<sup>2</sup>**

Ventas (en millones de dólares)									
	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010 *
<b>Libros</b>	3.897,97	3.838,3	3.794,7	5.058,5	5.036,4	5.457,9	5.158	5.127,1	2.911
<b>e-Libros</b>	2,1	6,0	9,3	16,0	25,2	31,7	61,3	169,5	263,0
<b>% e-libros</b>	0,05%	0,16%	0,25	0,32%	0,50%	0,58%	1,19%	3,31%	9,03%

**Figura 6 - Características de las pantallas de dispositivos móviles.**

	Description	Pros	Cons	Vendors
<b>Electrophoretic</b>	Uses electrophoresis, whereby an electric field attracts microcapsules of pigment to each pixel	Best paperlike readability, using the same pigments as newsprint	Relatively expensive, slow refresh rate, no color (yet)	E Ink, SiPix, Bridgestone
<b>Interferometric modulation</b>	Uses MEMS to color light reflected off a mirror in a cavity whose depth is changed to reinforce colors	Fast refresh rate, readable in very bright light, color	Optimized for small displays (today), colors relatively pale, single source	Qualcomm
<b>Cholesteric nematic LCDs</b>	Bistable states of bulk LCD material maintain a planar texture (which reflects ambient light) or a focal-conic texture (which scatters it)	Inexpensive, passive matrix, bright, color	No video (yet)	Fujitsu, Fuji Xerox, Hitachi, Kent Display, Kodak, Nemoptic, Vanitronix, ZBD Display
<b>Electrowetting</b>	Electrically controlled surface tension contracts droplets in a colored-oil film to change color	Fast refresh rate, bright colors	Not bistable, requires power to maintain image	Liquavista
<b>Electrofluidic</b>	Similar to electrowetting except that microfluidic channels hide oil droplets from view when not in use	Bright, color, fast refresh	Less mature	Gamma Dynamics
<b>Electrochromic</b>	Chemical-based materials change color depending on reduction/oxidation state	Bright colors, readable whites, plastic or paper substrates	Slow refresh, mostly signage applications	Acreo, Aveso, Ntera, Siemens
<b>Photonic crystal</b>	Changing the pattern of a photonic crystal's nanostructures electrically causes a change in the color of reflected light	Bright, color	Slow refresh, immature	Opalux
<b>Reverse emulsion electrophoretic display (REED)</b>	Uses electrophoretic principle but on nanodroplets of a polar liquid comprising a dye and surfactants.	Faster refresh and lower power than electrophoretic	Mostly signage applications, immature	Zikon

Fuente: Ascott (1996).

2 Las cifras del 2010 incluyen las ventas de enero a agosto.

El acceso a los textos aquí se hace mediante grandes librerías quienes, aparte de vender la versión tapa dura o edición de bolsillo, ofrecen la versión para estos dispositivos de lecto-escritura. También han venido apareciendo otras editoriales (Google Books, por ejemplo) con obras descatalogadas y libres de derecho de autor, lo que multiplica aún más el panorama de títulos disponibles, más allá del mercado convencional.

De forma general, la experiencia de lectura es muy similar. La noción de hipertexto aquí no ha observamos aún. Para los amantes de la lectura lineal estos son los dispositivos ideales.

Por otra parte, hallamos las tabletas electrónicas que tienen las prestaciones de un ordenador portátil: color, acceso a internet, conexión inalámbrica y, aparte de la lectura aristotélica, amplían la oferta con software de contenidos específicos en distintas áreas. Por ejemplo para el dispositivo iPad se comercializan 250 mil aplicaciones (disponible en AppStore) y para la plataforma Android 120 mil aplicaciones. Esto habla de la magnitud de opciones para el público. Así, la versatilidad de las tabletas electrónicas brinda un abanico más amplio que los dispositivos de lecto-escritura. Además de leer, se puede jugar, calcular, consultar, visionar, etc. y se adapta a todos los públicos. Es cierto también que si se compara, el acto de leer en relación con la luminosidad de la pantalla y el consumo de batería, algunos estudios demuestran que los primeros ganan.

De igual forma, tenemos que decir que se trata de dos dispositivos con naturaleza distinta: para leer y para muchas cosas más que leer, así que las comparaciones pueden ser incorrectas. Es algo como comparar una novela con una enciclopedia.

Otro aspecto que se observa en cuanto a las características de los contenidos es que por una parte existen contenidos para públicos específicos, que piden una profundidad de la información con textos más comprometidos e influyentes, y contenidos para públicos de interacción breve (cultura *snack*). Se podría decir que los públicos específicos son alfabetizados digitales, no necesariamente exclusivamente nativos digitales.

Hay otro aspecto interesante de destacar, un poco alejado de los grandes mercados editoriales, que son las experiencias de contenidos híbridos analógico-digitales. Este tipo de experiencias realmente hacen patente el momento de transición, de cambio y diversificación de soportes que vivimos.

Algunas de estas experimentales experiencias crean publicaciones analógicas que desafían la linealidad que impone la página y el “pasar página” y proponen navegar por recorridos multidireccionales e incorpora el uso del dispositivo móvil digital para continuar la experiencia o inclusive la lectura. Como ya se ha dicho, se trata de locales propuestas de poca repercusión en el mercado pero con una muy interesante forma de presentar los contenidos desafiando el papel y complementándolo con la na-

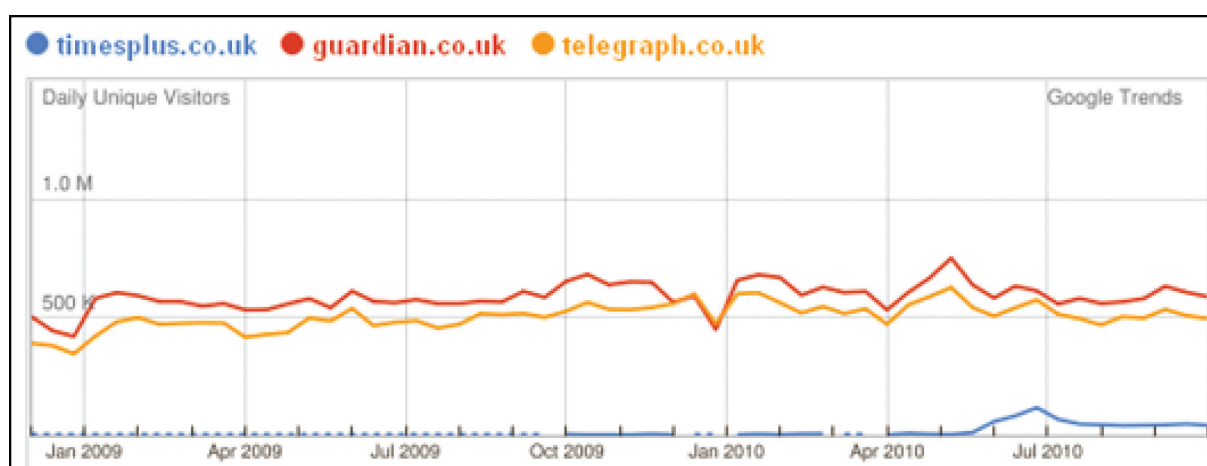
vegación en dispositivos móviles digitales<sup>3</sup>.

#### 4 SÍNTOMAS DEL MERCADO EDITORIAL

En la reciente Foro Mundial de Editores celebrado octubre pasado en Hamburgo se afirmaba que las redacciones de los periódicos deberán prepararse para trabajar simultáneamente en cuatro plataformas: edición impresa, internet, tabletas y teléfonos móviles. Al mismo tiempo, los periodistas habrán de adaptar el estilo narrativo de las informaciones a cinco formatos: alertas, artículos escritos, *podcasts*, videos y comentarios para las redes sociales. Esta situación describe el panorama híbrido y trasmediático que vivimos y donde muchas editoriales y editores se mueven a tientas, a destiempo del mercado.

Otra problemática que se comentó en el foro fue respecto al pago por la suscripción de la versión digital: los pronósticos del diario inglés *The Times* no han sido nada halagüeños. Los tiempos medios por lector y las visitas por usuario caen [ver figura 7]. Con la pérdida de anunciantes en los diarios una de las soluciones que se plantean algunos editores como *The New York Times*, *Gannett Company* y *The Washington Post Company* es crear sistemas de *agregación* de contenidos en sus páginas web, para buscar una comunidad de lectores de pago que permita mantener el negocio de su edición digital en abierta, basado en volumen de audiencia y publicidad, a la vez que experimentan con pago por determinados contenidos.

**Figura 7** - Consulta de lectores a tres diarios digitales ingleses. Fuente: Segovia, 2010.



A nivel de usuarios, en general las editoriales convencionales están que trinan. Se esta leyendo menos, se compra menos diarios en papel. El mercado parece estar *on-*

<sup>3</sup> Para conocer en detalle algunos de estos proyectos se puede consultar el estudio francés: <http://www.volumique.com/fr/>. O otros proyectos híbridos iPad mago en: <http://www.youtube.com/watch?v=ZfwO9CgIGxI>

*line* y se está viendo una tímida tendencia de anunciantes en internet.

En cuanto a las tabletas electrónicas, el informe de Condé Nast Study (Kaplan, 2010) sobre usos del iPad y de sus aplicaciones en Estados Unidos afirma que la tableta de Apple coincide con los usos habituales que se hace de un dispositivo que se utiliza en casa y que se comparte familiarmente (otros estudios hablan directamente que esté desplazando al portátil); inclusive se afirma que existe la sensación que el iPad no es un dispositivo móvil. En cuanto a la consulta de la versión en papel y la aplicación *online* de revistas, los lectores afirman que dedican una media de 160 minutos a la publicación *online* y 45 minutos a la versión en papel.

## 5 LENTA COGNICIÓN TECNOLOGÍA

Tal y como dibuja el subapartado anterior, una pregunta que aún está en el aire es la confrontación entre nuestras capacidades perceptivas –de experiencia acumulativa con un tiempo de asimilación– y, el rápido y rico desarrollo tecnológico que vivimos. Cada año salen al mercado decenas de artefactos con nuevas prestaciones que pareciera convulsionar el endeble panorama de la investigación científica en comunicación digital. Por una parte, nos desorienta saber si vamos a remolque de la avasallante dinámica del mercado de los *gadgets* tecnológicos y por otra parte, la inexistencia de modelos, esquemas y referencia de análisis de estos nuevos soportes.

Todo este cambiante panorama plantea otro problema que también olvidados, referido a la dinámica de la narrativa interactiva, que tiene como antecedente a la narrativa audiovisual más allá del texto y la incorporación de otros medios, con otras dinámicas, gramática y significaciones.

Creo que el panorama actual está deseoso de encontrar nichos de mercado sin pensar en gramáticas y sintaxis de formato, más allá de pensar en el dispositivo, plataforma y soporte. Es cierto que estos nuevos artilugios y gramática digital imponen cierta dinámica, cierta forma de operar pero no hemos alcanzado la destreza para proponer nuevos formatos que no vayan a remolque de la rápida innovación tecnológica. Es decir, tenemos los continentes pero no los contenidos.

El panorama actual de formatos tiende a la hibridación. Cuestión que no es extraño. Generalmente, los cambios evolutivos son productos de esos pequeños pasos, de ese salto adelante pero atada al pasado inmediatamente anterior. Esta “contaminación” de medios y trasmediación de contenidos forma parte de las experiencias actuales. La supremacía de la TV genérica está siendo multiplicada con la diversificación de la experiencia en páginas web para el terminal de mesa o para el dispositivo móvil.

La problemática de la creación de contenidos para dispositivos móviles, específicamente, pasa por un desconocimiento de las potencialidades; entiéndase: significación, resignificación, dinamismo y gramática de la imagen, potenciales del hipertexto, etc., y a la tendencia a copiar literalmente la experiencia analógica predecesora.

Los contenidos para dispositivos móviles están viviendo la Web 1.0 que ya se vivió internet en el ordenador de mesa. Y caben las preguntas: ¿Cómo es posible que los *e-Reader*, *e-Book* permitan la lectura lineal y no incorporen otros recursos hipertextuales? También es cierto que la lectura de libros es muy antigua y que la lectura audiovisual que inauguro el cine es mucho más joven, pero ¿qué piensan de ello los niños y jóvenes (nativos digitales)? O ¿Cómo incorporar a los abuelos en la experiencia digital?

Estas preguntas tienen la respuesta en la hibridación de experiencias: libros que invitan a ser continuados en la web, series de televisión que se complementan con las redes sociales o web que proponen vivir experiencias carnales. En este panorama, hallamos que los dispositivos móviles se han erigidos como soportes potentes personales y personalizables y, que al igual que la cultura digital, rompen las nociones espacio/tiempo. Es decir, ser ubicuos pero geolocalizables y vivir experiencias atemporales pero carnalmente irrenunciables.

Entonces, la cognición es innegociable aunque si aprendida pero evolutivamente lenta. La tecnología es voraz y –aunque necesariamente legítima– es hoy inabordable, inalcanzable. También es cierto que pretender teorizar desde la cresta de la ola de la innovación es quimérico e utópico, pero tampoco podemos bajar la guardia. Al igual que el discurso tecno-utópico de los años 90 no nos podemos dejar deslumbrar por la novedad tecnológica. Tampoco debemos ser catastrofistas pero si advertir que la dinámica y vivencias son con la tecnología y no producto de ella.

Ahora falta mirar con detenimiento y trazar líneas de acción para crear contenidos con identidad, híbridos, pero desde el conocimiento profundo de los contenidos y de la fortaleza del punto de vista variable y subjetivo que nos permite la tecnología digital. Es una cuestión de óptica y responsabilidad. Otro problema es quién controla la información sabiendo que la es más democrática pero de acceso desigual.

## A MODO DE CONCLUSIÓN

Parafraseando a Carlos Scolari, “las interfaces no desaparecen, se transforman”, el panorama actual de los dispositivos móviles es amplio, cambiante, en constante renovación y que hace imposible y responsable un análisis científico más allá de la descripción y alguna categorización con fecha de caducidad.

En las líneas anteriores, se ha abordado la problemática desde un punto de

vista evolutivo porque es en esa mirada atrás donde se puede observar la magnitud del fenómeno de los dispositivos móviles para leer y visionar. La opción es mirar el avasallante mercado tecnológico con perspectiva histórica y no perder vista de las prestaciones del cada artilugio y pensar en la herramienta, el soporte y la plataforma.

Las anteriores líneas muestran el estado actual pero sin profundizar mucho en cada experiencia. Se ha buscado mostrar diferentes aspectos de un asunto complejo y muy nuevo. Quizás esto último lo hace difícil porque discernir sobre nuevos contenidos interactivos y multimediales contra cientos de años del liderazgo del libro lo hace una labor quimérica. Lo que si es muy interesante es la cantidad de proyectos que podemos disfrutar y que es prematuro pensar en modelo, cánones o formatos. Si el lenguaje audiovisual que instauró hace 100 años el cine y 50 años la televisión disfrutemos del clic y expotenciémoslo; juguemos con la experimentación que nos permite la pantalla táctil.

No hay que olvidar que esa visión periférica de lo que pasa no está reñida con la visión microscópica del relato, la narración, la hibridación de plataformas y contenidos, de la resignificación. En fin, de la vida misma.

## REFERENCIAS

ARIAS, Luis. Quimeras de la pantalla. **Nómadas**, Madrid, Julio-diciembre, N<sup>o</sup> 10. Universidad Complutense de Madrid. 2004

ASCOTT, Roy. Conferencia en I Jornada sobre arte y multimedia. IN: "Arte i comunicació global". Centre Cultural de la Fundació La Caixa (Junio), Barcelona. 1996

D'ORS, Miguel. **El caligrama, de Simmias a Apollinaire**. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra. 1977

DE LAS HERAS, Antonio. **Navegar por la información**. Madrid: Fundesco. 1991

ESCOLAR, Hipólito. **The History of the Book**. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez. 1994

KAPLAN, David. **Condé Nast Study Concludes iPad Is Not A Mobile Device (At Least Not Now)**. Disponible em: <http://moconews.net/article/419-conde-nast-study-concludes-ipad-is-not-a-mobile-device-at-least-not-now/>. Acceso em: 12 oct. 2010

LELLOUCHE, Rápale. **Une théorie de l'écran** (Resumen comentado por Luc Dall'Armellina). Disponible em: <http://www.erba-valence.fr/wpdesign/>. Acceso em: 14 dic. 2009

SEGOVIA, Adrián. **Agregadores de noticias para comunidades de lectores de pago.**  
Disponível em: <http://blogs.elpais.com/estrategia-digital/>. Acesso em: 14 oct. 2010