



Contratexto

ISSN: 1025-9945

ISSN: 1993-4904

contratexto@ulima.edu.pe

Universidad de Lima

Perú

Albarelo, Francisco

Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología (2018). Carlos Scolari. Barcelona: Gedisa
Contratexto, núm. 29, 2018, Enero-Junio, pp. 243-248

Universidad de Lima

Surco, Perú

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570660792013>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

Reseñas



Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología (2018)

Carlos A. Scolari. Barcelona: Gedisa

Por Francisco Albarello
Universidad Austral, Argentina

doi: 10.26439/contratexto2018.n029.1814



Cuando una tecnología entra en contacto con un usuario, nace una interfaz. Las interfaces son un espacio de negociación de sentido entre los usuarios y los sistemas. En este libro, Carlos Scolari —reconocido investigador dedicado a la comunicación digital interactiva, a la evolución de los medios y a las narrativas transmedia— retoma el tema de investigación de su tesis de doctorado en Lingüística Aplicada y Lenguajes de Comunicación de la Universidad Católica de Milán (2002) y que publicara en otro libro de la misma editorial, *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales* (Gedisa, 2004). Si en ese libro se concentraba en las microinteracciones digitales que tienen lugar en las interfaces y proponía un cruce entre la semiótica y la psicología cognitiva, en *Las leyes de la interfaz* se propone ampliar ese concepto y llevarlo a todo tipo de procesos tecnológicos y sociales. Para ello, abandona el territorio seguro de los ordenadores y las pantallas, y se anima a pensar la interfaz como un concepto paraguas que permite rediseñar el contacto entre los usuarios y los sistemas. De ahí que,

sostiene, los partidos políticos, los sindicatos y hasta las escuelas pueden ser pensadas como interfaces que necesitan un *upgrade* para responder a las demandas de las audiencias/usuarios que están pidiendo otras cosas que esos sistemas no les están brindando. Según el autor, el libro está dirigido a investigadores, diseñadores, ingenieros, inventores, sociólogos, economistas, comunicadores, biólogos, historiadores, arquitectos, ecólogos, historiadores, tecnólogos y emprendedores.

Las leyes de la interfaz está inspirado en diversidad de autores: desde Kevin Kelly con su ensayo *Out of Control: The New Biology of Machines, Social Systems, and the Economic World* (1994), hasta John Maeda con su libro *The Laws of Simplicity* (2010) y Pierre Lévy con *Las tecnologías de la inteligencia* (1992). Pero tal vez la marca más visible sea el ensayo que Marshall McLuhan publicara en forma póstuma con su hijo Eric, *The Laws of Media* (1992), donde los autores canadienses sistematizan en cuatro principios básicos la evolución de los medios y que Scolari explica en la introducción de su libro. A partir de ellos, el autor propone una suerte de decálogo de las leyes de la interfaz, entendiéndolas como un conjunto de relaciones entre elementos que expresan una regla o comportamiento de un fenómeno. En este caso, el fenómeno estudiado es la evolución del ecosistema mediático y cultural, en el que las interfaces adquieren un rol protagónico.

Después de la introducción, el libro se organiza en diez capítulos breves, de ágil y amena lectura, en los que el autor desglosa cada una de las leyes y las conecta con infinidad de ejemplos, conceptos y teorías de los ámbitos más diversos, desde el diseño hasta la invención de la rueda y la imprenta, hasta la construcción de automóviles, barcos y aviones, así como la política, el arte y la educación. Cada capítulo se cierra con una conclusión que retoma los conceptos abordados y los resume en una serie de viñetas a modo de ideas principales. A lo largo del libro, las leyes interactúan entre sí y se citan constantemente, dando cuenta de la complejidad que Scolari pretende dar al abordaje del tema.

De la mera lectura “de corrido” de las diez leyes, se comprende que estas, a medida que avanza el libro, evolucionan y se complejizan. En la primera ley, *la interfaz como lugar de interacción*, Scolari abandona la idea de brindar una definición unívoca de lo que es una interfaz, y decide recorrer las diferentes definiciones y metáforas con las que se intentó explicar a las interfaces digitales (la interfaz como “superficie”, como “intercambio de información” y como “conversación”); entre ellas, propone a la “metáfora de la interacción” como la que mejor expone nuestra relación con la interfaz.

La segunda ley se refiere a la pretendida transparencia de las interfaces: si bien para un diseñador la interfaz ideal es la que pasa desapercibida con el uso, esta cuestión no debe ser entendida así desde una perspectiva teórica, si se quieren estudiar las *propuestas y contratos de interacción* entre los seres humanos y la tecnología, que nunca son neutrales ni transparentes y que los usuarios pueden aceptar o rechazar. Las interfaces tienen sus propias *gramáticas de interacción* que regulan los intercambios con los usuarios. Esta ley es fundamental para comprender la dinámica de la relación con la tecnología, que no es determinista en el sentido en que *hacemos lo que la tecnología nos dice*, sino que establecemos conversaciones con ella, aceptando o no sus propuestas, y precisamente esa conversación tiene lugar en el espacio interactivo de la interfaz.

En la tercera ley, *las interfaces conforman un ecosistema*, Scolari da un paso más allá de la segunda ley —enfocada en el plano de la microinteracción entre el usuario y la interfaz— y propone que las interfaces no viven aisladas, sino que mantienen un fecundo y a veces conflictivo intercambio entre ellas. Es decir, aquí se centra en los macroprocesos de interacción, en los que se analiza la dimensión sociotécnica de las interfaces, donde confluyen actores humanos y tecnológicos. Conforman un ecosistema, un entorno en el que mantienen una red de relaciones. En ese entorno, las interfaces se adaptan para sobrevivir: por ejemplo, actualmente los viejos medios de comunicación están adaptando sus interfaces a un ecosistema que ha cambiado radicalmente desde la irrupción de la World Wide Web. Asimismo, y retomando el concepto mcluhaniano según el cual “el contenido de un nuevo medio es un viejo medio”, Scolari sostiene que “el contenido de una interfaz es siempre otra interfaz”, aludiendo al proceso de constante relación que se establece entre ellas.

La cuarta ley, *las interfaces evolucionan*, nos introduce ya en el plano evolutivo de las interfaces, que incluirán, además, a la quinta y sexta ley. Se plantea aquí que cada tanto, al igual que en los sistemas biológicos, tienen lugar *explosiones cámbricas de especies tecnológicas* que dan a luz a una variedad de invenciones en un tiempo relativamente breve. A esa variedad de especies —siguiendo la teoría evolucionista de Darwin— le sucede inexorablemente un período de selección natural, en el cual el más apto sobrevive. Pero a diferencia de lo que sucede con los sistemas biológicos, esa supervivencia no es individual en el caso de las interfaces, sino que hay una lucha colectiva donde intervienen diferentes autores: usuarios, diseñadores, productores, instituciones políticas, grupos económicos, etcétera. Asimismo, en ese proceso de supervivencia pueden

emerger múltiples interfaces adaptadas a usuarios y contextos diferentes, y de esa manera se pueden producir *especiaciones*, es decir, una divergencia o bifurcación en la que sobrevienen interfaces diferentes, pero nacidas de una misma interfaz original. Del mismo modo, se pueden producir convergencias entre distintas interfaces para dar lugar a una nueva.

Pero esta evolución de la que hablamos no solo se produce entre las distintas especies tecnológicas o interfaces: la quinta ley sostiene que *las interfaces coevolucionan con los usuarios*. Siguiendo la línea biológica, la coevolución es la adaptación evolutiva mutua entre dos o más especies. A diferencia de la adaptación, en la coevolución la relación de los actores es de igual a igual, donde un actor evoluciona y el otro debe seguirlo. Retomando aquí el concepto de McLuhan de los medios como extensiones de capacidades humanas, que con el uso introducen cambios a nivel cognitivo y perceptivo sin que el usuario se dé cuenta de ellos, se puede comprender la ley de la coevolución de las interfaces, puesto que usuarios y tecnologías evolucionan a la par y establecen diálogos en el espacio de la interfaz. Ahora bien, ese diálogo puede dar lugar a la adaptación del usuario al nuevo medio, a la subutilización de sus posibilidades, o bien puede producir usos desviados, no previstos por el diseñador o creador de la interfaz.

La sexta ley, *las interfaces no se extinguen, se transforman*, completa el grupo de leyes referidas al aspecto evolutivo de las interfaces. En este capítulo, Scolari recorre, por ejemplo, la historia del libro para dar cuenta de la serie de continuidades y similitudes en las diferentes interfaces que fueron mudando de dispositivo: desde la Biblia manuscrita a la impresa, del rollo de papiro al códice, y de este al libro impreso. La serie de continuidades que se dan en las interfaces a lo largo del tiempo requiere de cierto enfoque arqueológico que permita advertir esas similitudes. En ese sentido, un caso emblemático es el del teclado QWERTY, nacido en las viejas máquinas de escribir y que pervive hasta el presente en los teclados de computadoras y de teléfonos inteligentes.

Séptima ley: *si una interfaz no puede hacer algo, lo simulará*. La evolución de las interfaces puede dar lugar también a procesos miméticos, es decir, copiando atributos de otras especies mediáticas, generalmente cuando un nuevo medio emerge. Sucedió así con las primeras ediciones impresas de la Biblia que simulaban a las versiones manuscritas, la fotografía que simuló a la pintura, el cine que simuló al teatro, etcétera. Asimismo, la web simuló a viejas tecnologías como la página impresa. Pasado este momento mimético, ocurre un proceso de diferenciación, donde el nuevo medio

encuentra su propia gramática. Del mismo modo, se realiza un proceso inverso: los viejos medios simulan gramáticas de los nuevos medios para seguir interpelando a las audiencias, que están habituadas a relacionarse con el contenido de acuerdo con estos nuevos medios. Sucede así con las publicaciones impresas y la TV, que apelan a estrategias como la fragmentación o la multiplicación de entradas o pantallas para contar diversas historias a la vez. En ese sentido, Scolari afirma: “Los diarios ya no son diarios: son páginas web impresas”.

A partir de aquí, el libro se abre a nuevos horizontes con el objeto de ampliar el concepto de interfaz. La octava ley dice que *las interfaces están sometidas a las leyes de la complejidad*, y aquí Scolari amplía la perspectiva teórica que hasta el momento estaba más centrada en la ecología de los medios y en la evolución biológica de corte darwiniano para introducir la teoría de la complejidad, la autoorganización y la emergencia. En ese sentido, descrea de aquellas perspectivas que entienden a la evolución como un proceso lineal y propone, en cambio, la metáfora de la red. Siguiendo a Scolari, un sistema es complejo cuando está compuesto por elementos interrelacionados que exhiben propiedades generales no evidentes en la suma de las partes individuales. Asimismo, la intensificación de las interacciones entre elementos individuales aumenta la complejidad de un sistema. Esta complejidad puede ser organizada, no organizada o autoorganizada. Este principio de la complejidad de los sistemas biológicos puede aplicarse a las tecnologías, por ejemplo, cuando se dan las “explosiones cámbricas” —cuarta ley— en la red sociotécnica.

La novena ley, *el diseño y uso de una interfaz son prácticas políticas*, vuelve sobre el tema de la no neutralidad de las interfaces. En este capítulo, Scolari traza un panorama de las distintas relaciones que establecen los actores en el ecosistema de interfaces: exclusión, inclusión, convergencia, divergencia, sustitución y extensión/reducción; en este aspecto, alude a muchas de las leyes anteriores y también a las *power laws* de McLuhan. Luego plantea extender el concepto de interfaz a otros dominios no tecnológicos, y en ese sentido habla de los partidos políticos, la gastronomía, los sindicatos, la escuela y la universidad.

Por último, la décima ley expone a la interfaz como lugar de la innovación, entendiendo a esta no como un hecho aislado o como fruto del genio inventivo individual, sino como un proceso de coevolución tecnológica en el cual el *diseñador* —un oficio que en este contexto encuentra

nuevas atribuciones y posibilidades de desarrollo— cumple una función fundamental.

Para terminar, en las conclusiones del libro *Las leyes de la interfaz*, Scolari explica cuáles son los límites de la metáfora ecoevolutiva y propone desarrollar una *teoría de las interfaces* que está en ciernes. Así, esta obra claramente puede convertirse en un aporte imprescindible para desandar el camino.