



Detalle de la cubierta del libro *Las leyes de la interfaz*.

FIGURAS REVISTA ACADÉMICA DE INVESTIGACIÓN

ISSN 2683-2917

Vol. 5, núm. 3, julio - octubre 2024

<https://doi.org/10.22201/fesa.26832917e.2024.5.3>



Esta obra está bajo una licencia
Creative Commons Atribución-NoComercial-
CompartirIgual 4.0 Internacional

Las leyes de la interfaz

Carlos Alberto Scolari. *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología*. México: Gedisa, 2018.

The Laws of Interface. Carlos Alberto Scolari. *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología*. México: Gedisa, 2018.

<https://doi.org/10.22201/fesa.26832917e.2024.5.3.347>

 Fernando Martínez Vázquez

Universidad Nacional Autónoma de México.
Facultad de Estudios Superiores
Acatlán. Colegio de Ciencias y Humanidades,
Plantel Naucalpan. México
emixime@gmail.com

Nosotros damos forma a nuestras herramientas
y luego ellas nos formatean.

John Culkin

Entre las diversas aproximaciones que abordan la relación entre la tecnología y el ser humano, destaca la obra de Carlos Scolari, quien ha desarrollado planteamientos que aportan al estudio y reflexión de temas como las hipermediaciones, la cultura *snack*, la ecología de los medios, las plataformas digitales. Además, es notable su extenso trabajo en torno al concepto de transmedia como elemento de análisis y su relación con la enseñanza. Ha publicado *Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales* (2004), *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva* (2008), *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013), *Ecología de los Medios* (2015) y *Media Evolution* (2019), entre otros. Recientemente *La guerra de las plataformas* (2022) y *Sobre la evolución de los medios* (2024), entre otras publicaciones y proyectos.

Una de sus obras más destacadas es *Las leyes de la interfaz* (Scolari, 2018), la cual presenta una propuesta integradora que aborda, desde el concepto de interfaz, diversos aspectos de las interacciones sociales mediadas por tecnologías. Siguiendo la línea de McLuhan en *The laws of Media* y *The laws of simplicity* de John Maeda, Scolari propone diez leyes de la interfaz que sirven como puntos de partida para pensar el papel de las tecnologías en nuestras vidas.

El concepto central del libro es *interfaz*, al cual define y caracteriza a través de diversas metáforas: la interfaz es el lugar de la interacción; una superficie entre dos superficies de materiales que comparten un espacio común; también se puede entender como un dispositivo que permite el intercambio de

datos entre dos sistemas; además, es una mediadora de la conversación entre el autor-texto-lector, entre el diseñador y el usuario.

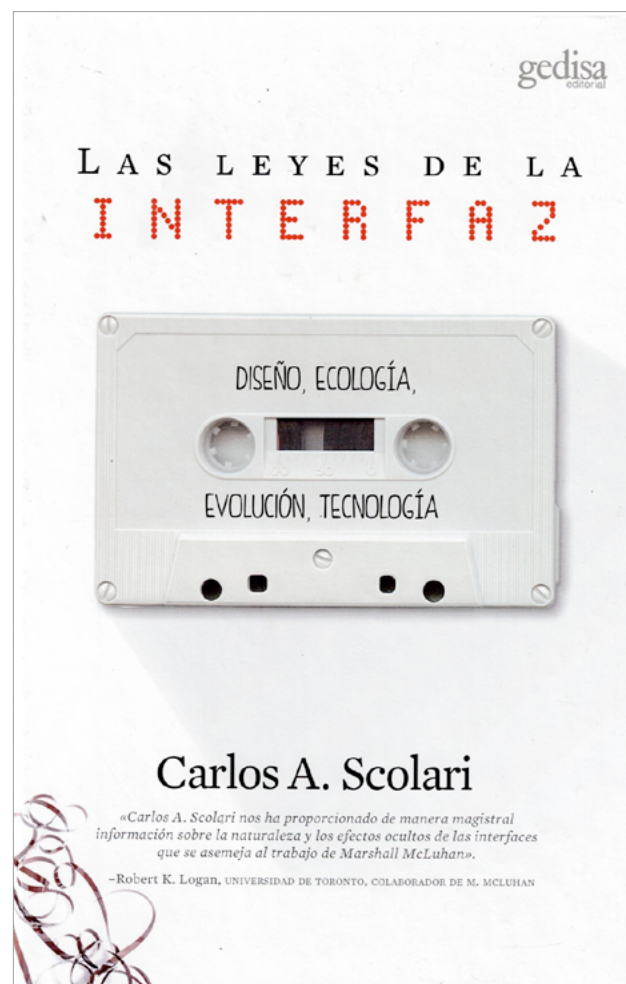
Desde una mirada pragmática, Scolari concibe la interfaz como un instrumento que permite al sujeto manipular un dispositivo y realizar tareas. También puede ser entendida como una frontera entre el mundo real y el virtual, un entorno de traducción entre los usuarios, diseñadores y los artefactos tecnológicos. Esta diversidad de enfoques permite flexibilidad para su comprensión y abre las posibilidades para su caracterización en diversos campos de estudio y su instrumentación metodológica.

Para Scolari, una interfaz bien diseñada permite al usuario concentrarse en la tarea que realiza. Esto sucede cuando se acepta su gramática, es decir, las reglas y principios que rigen la creación de significados. En las interfaces, los usuarios negocian, discuten, acuerdan o rompen el sentido originalmente propuesto por los diseñadores, encuentran conflicto, cooperación y tensión. En toda interfaz siempre hay un espacio para el malentendido, para la sobreinterpretación: "Interpretar una interfaz implica activar un conjunto de competencias cognitivas, recuperar experiencias previas de interacción y formular hipótesis acerca de su funcionamiento" (Scolari 36).

Por otro lado, Scolari entiende a las interfaces como parte de un sistema, una red de interacciones entre actores humanos y tecnológicos. La transformación de una interfaz depende de las posibilidades de vinculación con otras interfaces y con su entorno. Las interfaces evolucionan, lo cual sucede porque están sometidas a procesos de variación y selección, se combinan entre sí para generar nuevas interfaces: "la selección tecnológica no es natural, sino que se basa en instrucciones económicas, sociales, militares, ideológicas, políticas y culturales" (Scolari 70). Sin embargo, al mismo tiempo que evolucionan las interfaces, también evolucionan sus usuarios.

El proceso de coevolución entre usuarios e interfaces se constituye a través de diseñadores, usuarios

y artefactos tecnológicos, que interactúan mediante contratos de interacción de los cuales pueden derivar cuatro posibilidades: 1) los usuarios se adaptan a la tecnología, 2) los usuarios subutilizan la tecnología, 3) los usuarios sobreinterpretan la tecnología, y 4) los usuarios realizan prácticas nunca imaginadas por el diseñador. A partir de lo anterior, Scolari plantea que cualquier usuario puede convertirse en un *hacker* que rediseña una tecnología a través de darle un uso "desviado". Igualmente, propone que las interfaces están sujetas a las leyes de la complejidad, ya que el ecosistema conformado por una red de las que forman parte es impredecible. La complejidad deriva de la interrelación que existe entre los elementos del ecosistema.



Cubierta del libro *Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología*, de Carlos A. Scolari.

Desataca la novena ley: *el diseño y uso de una interfaz son prácticas políticas*. Esta idea parte de dos principios: 1) en la interfaz se expresa un conflicto de poder entre dos o más actores, y 2) las interfaces nunca son neutras. A partir de ello podemos entender que las interfaces, y las prácticas que se realizan en torno a ellas o a través de ellas, están atravesadas por relaciones de inclusión (incorporación de interfaces), exclusión (una parte de la interfaz es excluida y nace otra interfaz), convergencia (dos interfaces se unen para generar una nueva interfaz), divergencia (una interfaz se divide y genera nuevas interfaces), sustitución (un actor de la interfaz es reemplazado por otro), extensión y reducción (la incorporación de nuevos actores aumenta la capacidad de la interfaz, pero la reducción también puede tener una ventaja). La interfaz es un campo de tensiones en donde se confrontan estrategias de diseño y de uso a través de las cuales se ejerce el poder. Scolari traza la línea metodológica: estudiar el sentido de una interfaz se construye de manera intersubjetiva.

Las leyes de la interfaz está escrito siguiendo los principios de John Medea en *The Laws of simplicity*: sustraer lo que es obvio y añadir lo específico. Está dividido en diez capítulos, uno dedicado a cada ley, una introducción y una conclusión. Las diez leyes que formula Carlos Scolari son: 1. La interfaz es el lugar de la interacción; 2. Las interfaces no son transparentes; 3. Las interfaces conforman un ecosistema; 4. Las interfaces evolucionan; 5. Las interfaces coevolucionan con sus usuarios; 6. Las interfaces no se extinguen, se transforman; 7. Si una interfaz no puede hacer algo, lo simulará; 8. Las interfaces están sometidas a las leyes de la complejidad; 9. El diseño y uso de una interfaz son prácticas políticas y 10. La interfaz es el lugar de la innovación.

En sus páginas se hace referencia a diversos autores, biólogos, inventores y científicos, se ilustra con diversas imágenes para complementar las ideas que se plasman. Es una obra que aporta diversas aproximaciones teóricas, construye rutas metodológicas

para investigar las prácticas mediadas por tecnologías desde la mirada de la ecología. Es una obra indispensable en la línea de investigación de los estudios de tecnologías, sus usos y apropiaciones.

Carlos Scolari es profesor en el Departamento de Comunicación de la Universidad Pompeu Fabra en Barcelona, participa activamente en los debates de actualidad a través de su blog *Hipermediaciones* y en su cuenta de X (antes Twitter) @cscolari.

Referencia

Scolari, Carlos Alberto. 2018. *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología*. México: Gedisa.