

Interfaces: redes, ecología y evolución

CARLOS A. SCOLARI

Universitat Pompeu Fabra, Barcelona

carlosalberto.scolari@upf.edu

<https://orcid.org/0000-0002-7792-0345>**FRANCISCO ALBARELLO**

Universidad Austral, Argentina

falbarello@austral.edu.ar

<https://orcid.org/0000-0001-6623-916X>

Interfaces: networks, ecology and evolution

RESUMEN ABSTRACT

En este monográfico de *Hipertext.net* titulado *Interfaces: redes, ecología y evolución* confluyen investigaciones que han aplicado el concepto de *interfaz* para analizar diferentes ámbitos de la vida social y cultural.

Si bien ese concepto ya tiene más de un siglo de vida, en las últimas décadas quedó fijado a la idea de "interfaz (gráfica) de usuario".

El monográfico lleva el concepto de *interfaz* mucho más allá y lo propone como instrumento de análisis para comprender las mutaciones de la sociedad contemporánea y guiar acciones concretas para hacer frente a sus desafíos.

This *Hipertext.net* monograph entitled *Interfaces: networks, ecology and evolution* brings together research that has applied the concept of interface to analyze different areas of social and cultural life.

Although this concept has been around for more than a century, in recent decades it has become fixed to the idea of "user (graphical) interface".

This monograph takes the concept of interface much further and proposes it as an analytical tool to understand the mutations of contemporary society and to guide concrete actions to meet its challenges.

PALABRAS CLAVE KEYWORDS

Interfaz; Leyes de la interfaz; Redes; Tecnología; Ecología; Evolución.

Interface; Interface rules; Networks; Technology; Ecology; Evolution.

Scolari, C. A. y Albarello, F. (2022). Interfaces: redes, ecología y evolución. *Hipertext.net*, (25), 1-3. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2022.i25.01>

Interfícies: xarxes, ecologia i evolució

RESUM

En aquest monogràfic d'*Hipertext.net* titulat *Interfícies: xarxes, ecologia i evolució* hi conflueixen investigacions que han utilitzat el concepte d'*interfície* per analitzar diversos àmbits de la vida social i cultural.

Si bé el concepte d'*interfície* té més d'un segle de vida, durant les darreres dècades va quedar fixat a la idea d'"interfície (gràfica) d'usuari".

El monogràfic porta el concepte d'*interfície* molt més enllà. El proposa com un instrument d'anàlisi per a comprendre les mutacions de la societat contemporània i guiar accions concretes per fer front als desafiaments.

PARAULES CLAU

Interfície; Lleis de la interfície; Xarxes; Tecnologia; Ecologia; Evolució.

Interfaces: redes, ecología y evolución

El concepto de *interfaz* apareció a finales del siglo XIX para designar una superficie o membrana que separaba dos sustancias, pero que, al mismo tiempo, servía como filtro entre una y otra. A lo largo del siglo XX el concepto fue utilizado en infinidad de situaciones y contextos. Por ejemplo, Marshal McLuhan consideraba al Renacimiento una *interfaz* entre la Edad Antigua y la Edad Moderna, un momento de cambio radical pero que, al mismo tiempo, permitió que la cultura clásica penetrara en la modernidad. Esta doble dimensión de separación/intercambio, de continuidades/discontinuidades, está siempre presente cuando se habla de interfaces.

Quizás el uso más difundido y prolífico del concepto de *interfaz* se ha dado en el campo de la Interacción Persona-Ordenador (Human-Computer Interaction): desde los años 1980 el concepto de *interfaz gráfica de usuario* (*graphic-user interface*) fue desplazando a otros usos y significados. Hoy, cuando alguien escucha la palabra *interfaz*, inmediatamente piensa en un mouse, un joystick o la pantalla interactiva de un dispositivo móvil. En este contexto, algunos investigadores han explorado el concepto y lo han empleado para describir y analizar situaciones que van más allá del clásico sujeto interactuado con una pantalla interactiva (Lévy, 1990; Johnson, 1999; Galloway, 2012).

En no pocas ocasiones los conceptos científicos -y sus enunciados- siguen utilizándose a pesar de que su capacidad para describir y explicar el mundo se haya visto claramente disminuida. Ulrich Beck consideraba que la mayoría de los conceptos en sociología "son engañosos hasta cierto punto" (2004, p. 145) y proponía la categoría de *conceptos zombis* para definir categorías que perduran después de su muerte. Beck reconoció que "tal vez necesitemos algunas categorías nuevas", pero "tendríamos que hacer este cambio de una manera muy sofisticada, tal vez con algunos conceptos nuevos que estén cerca de las personas, redes y experiencias específicas con las que estamos trabajando" (p. 154).

Además, Beck sostenía que "los sociólogos deberían comenzar a hacer su trabajo de la manera correcta: deberían comenzar a redefinir la sociedad más allá de sus categorías de zombis" (p. 163). En este contexto de renovación semántica y epistemológica, el concepto de *interfaz* puede convertirse en una categoría de gran utilidad para comprender las mutaciones de la sociedad contemporánea y guiar acciones concretas para hacer frente a sus problemas y desafíos.

Para transformar el concepto de *interfaz* en un instrumento analítico flexible y útil, la primera condición

es dejar atrás la *interfaz gráfica de usuario* y llevarlo a otro nivel. La interfaz entendida como una red de actores, relaciones y procesos es un primer paso en esa dirección (Scolari, 2021). La expansión del concepto de *interfaz*, y su aplicación a todo tipo de proceso social, tecnológico, económico o cultural, debe ir acompañada de un trabajo teórico y metodológico que solo la praxis empírica puede generar. Si bien en los últimos años esta perspectiva ha sido aplicada a museos (Scolari, 2020), videojuegos (Scolari, Pires y Massanet, 2022) o nuevos actores de la ecología mediática (Scolari y Establés, 2020; Tomasena y Scolari, 2022), quedan muchísimos caminos por recorrer e interfaces por explorar.

En este monográfico de *Hypertext.net* confluyen investigadores e investigadoras que han aplicado el concepto de *interfaz* en diferentes ámbitos y desde variadas perspectivas teórico-analíticas. Los trabajos van desde análisis del cine (López del Castillo Wilderbeek) hasta la las plataformas de streaming (Grueso Pascual), la parentalidad (Castro-Sánchez), los museos de arte (Rodríguez) y la migración en la frontera de Melilla (Sánchez Ramírez y Albo Cos) entendidos como interfaces, pasando por miradas de corte filosófico - las interfaces como ensamblajes vibrantes de cuerpos, artefactos y naturaleza (Tutivén Román, Bujanda y Zerega Garaycoa)- o político (Fernández Pedemonte). Otras autoras prefirieron analizar desde este marco teórico-metodológico la educación universitaria a distancia (Ambrosino) o los procesos de mediatización musical en las plataformas (Angulo Granda).

Como se puede apreciar, el objetivo primordial de este monográfico -poner a prueba una concepción ampliada de *interfaz* y ver hasta dónde *resiste* como instrumento de análisis- está plenamente alcanzado. Como diría Marshall McLuhan, cada uno de los trabajos que integra este monográfico funciona como una *sonda* que, mientras pone a prueba un nuevo marco analítico, analiza y reflexiona sobre un proceso o espacio de la vida social y cultural

La investigación científica es un proceso permanente de confrontación entre los modelos teórico-analíticos y una realidad compleja que se rebela a ser comprendida de manera integral y simplificada. En ese contexto, las futuras investigaciones inspiradas en el concepto ampliado de *interfaz* deberán seguir explorando el conjunto de categorías y experiencias presentadas en este primer monográfico sobre el tema.

Referencias

- Ash, J. (2015). *The Interface Envelope. Gaming, Technology, Power*. Bloomsbury.
- Beck, U. (2004). The cosmopolitan turn. En N. Gane (ed.). *The Future of Social Theory*, (pp. 143-166). Continuum.
- Galloway, A. (2012). *The Interface Effect*. Polity Press.
- Johnson, S. (1999). *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. Basic Books.
- Lévy, P. (1990). *Les Technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique*. La Découverte.
- Scolari, C.A. (2021). *Las leyes de la interfaz*. Gedisa (1ª edición: 2018).
- Scolari, C.A. (2020). El museo como interfaz. De la crisis al rediseño. En: *El museo sin cuerpo*, (pp. 10-19). K6 Gestión Cultural.
- Scolari, C. A. y Establés, M. J. (2020). Ecología mediática en tiempos de pandemia: virus, comunicación e interfaces. En L. M. Pedrero-Esteban y A. Pérez-Escoda (ed.). *Cartografía de la comunicación post digital: medios y audiencias en la Sociedad de la COVID-19/Post digital communication cartography: media & audiences in COVID-19 Society* (pp.57-72). Cizur Menor: Civitas Thomson Reuters.
- Scolari, C. A., Pires, F. y Masanet, M.-J. (2022). Gamers never play alone: An interface-centred analysis of online video gaming. *First Monday*, 27(1). <https://doi.org/10.5210/fm.v27i1.11623>
- Tomasena, J.M. y Scolari, C.A. (2022). *Books, Videos & Platforms: Exploring the BookTube interface*. Paper accepted to the 72nd Annual ICA Conference, Paris, 26-30 May 2022.

CV

Carlos A Scolari. Doctor en Lingüística Aplicada y Lenguajes de la Comunicación (Universidad Católica de Milán, Italia) y catedrático del Departamento de Comunicación (Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, España). Ha sido investigador principal del proyecto europeo Transmedia Literacy Research Project (EU-H2020-RIA, 2015– 18). Actualmente es coordinador del Programa de Doctorado en Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra, España. Es experto en narrativa transmedia, medios interactivos digitales y ecología de los medios.

Francisco Albarello. Doctor en Comunicación Social (Universidad Austral), es profesor e investigador de la Universidad Austral, la Universidad Nacional de San Martín y la Universidad del Salvador (Buenos Aires, Argentina). Es Director del Doctorado en Comunicación de la Universidad Austral y profesor invitado en universidades latinoamericanas. Ha publicado 'Entre libros y pantallas: booktubers como mediadores culturales' (Buenos Aires, Universidad del Salvador, 2020), 'Lectura transmedia: leer, escribir, conversar en el ecosistema de las pantallas' (Buenos Aires, Ampersand, 2019) y 'Leer/navegar por Internet: modos de leer en la computadora' (Buenos Aires, La Crujía, 2011), entre otros.