

# Más allá de la prótesis. Hacia una Filosofía de las interfaces

Prof. Marolyn Regueiro

Material de lectura del curso Filopolis digital sobre la dimensión ontológica de las interfaces, con las cuales interactuamos sin pensar en los supuestos que aceptamos cuando lo hacemos.

Las interfaces han acompañado desde siempre al ser humano, no solo se encuentran en las pantallas digitales interactivas, ahora bien, el concepto ha transitado una metamorfosis a lo largo de los últimos dos siglos, con el surgimiento de los primeros ordenadores se entendió, en un primer momento, como la división entre dos "espacios" que tienen un límite en común, lo cual en la actualidad ha sufrido notables cambios, ya que la interfaz no es una membrana que separa sino una especie de prótesis que posibilita la interacción, el intercambio entre esas dos sustancias que no existen de forma independiente, ni paralela.

Las interfaces no son textos, y en este sentido vale vincularlas con un tipo de arquitectura o estructura, que hacen al texto,. No es lo mismo consultar un diccionario de Filosofía como es el de Ferrater Mora en sus cuatro tomos en formato papel que navegar por la interfaz de su versión digital hipertextual, si bien el contenido no cambia, la interfaz impone otro tipo de interacción con el lector y esto hace a su textualidad.

Al igual que los lenguajes, las interfaces son dispositivos artificiales que, cuando están bien diseñados, se naturalizan y se vuelven invisibles.

Son como una metáfora bien hecha, al decir de Borges " Si a uno no le llama la atención una metáfora, quiere decir que ha fracasado, porque cuando las cosas salen bien, no se notan"

Cuando la interfaz es parte del relato, el lector no la percibe . A esto hace referencia Carlos Scolari en varias de sus obras, a lo cual se refiere como "el principio de la transparencia", estableciendo una analogía entre los " dispositivos técnicos" de los cuales hacemos uso a diario y el funcionamiento de una prótesis "¿Cuál es la mejor pierna artificial? La que no se siente cuando caminamos".

Al decir de Scolari; Es en la interfaz donde se expresa el diseñador: ahí está su ideología, su visión del mundo y su concepción del intercambio que propone a los usuarios. Es el diseñador el que decide qué podemos y qué no podemos hacer con la interfaz, de la misma forma que determina nuestros movimientos

dentro de una red a través de la creación de enlaces. En la interfaz se expresa -como diría Lawrence Lessig- el poder del código ("code is law") (Scolari, 2009)

Por otra parte Pierre Levy ha expandido el concepto de interfaz, la entiende no ya como una membrana que separa dos sustancias, sino una sustancia en sí misma que conecta a los sujetos a través de esa red semántica. Es interesante aquí referenciar el concepto que tiene de "lo virtual" como aquello que no se opone a lo "real" sino a lo "actual" en términos aristotélicos.



### **Más allá de la prótesis**

Si bien la metáfora de la interfaz como prótesis nos ayuda a identificar cuan naturalizados y "transparentados" se encuentran ciertos patrones normativos de las arquitecturas impuestas en las herramientas digitales a partir de las cuales creamos, es necesario no perder de vista el uso instrumental de la metáfora, para no confundir el mapa con el territorio (otra metáfora borgesiana) y mantener presente la complejidad del problema.

No es recomendable que la metáfora se deje de considerar a la luz o a la sombra del entramado de mecanismos artificiales que la constituyen, porque puede confundirse con lo que intenta describir.

Las metáforas al igual que el lenguaje, son normativas, parcializan la realidad y la constriñen a las coordenadas propuestas por el mapa, pero son necesarias a su vez para romper con los límites monocromáticos del concepto que se impone desde nuestra racionalidad occidental.

Intentemos despegar de esta metáfora, ¿es la interfaz extensión del cuerpo o el

cuerpo se vuelve extensión de la interfaz?

A continuación se presentan otras metáfora referenciadas por Scolari, intentemos identificar sobre qué supuestos se erigen.

### 1. **La metáfora conversacional.** La interfaz como conversación.

Se refiere a que se emula la conversación o el diálogo entre personas.

En contexto: en la creación de la entrada de un blog, por ejemplo, establecemos un diálogo con la interfaz, ingresar una imagen en una posición determinara, elegimos con qué fuente o tamaño será adecuado configurarla, tomamos decisiones y se la "comunicamos" en formas de instrucciones a la aplicación web en la que diseñamos.

### 2. **La metáfora instrumental,** la interfaz como prótesis.

Todo programa se presenta como una caja de herramientas que el usuario puede tener bajo su control y que oficia como extensión de su cuerpo ejecutando sus decisiones.

La interfaz se vuelve una prótesis invisible, extensión de nuestra mano para hacerla intervenir en la pantalla para manipular objetos simulados bajo la apariencia del cursor del mouse.

En contexto: Arrastramos y soltamos objetos ("Drag and drop"), "pinchamos" con el cursor del mouse imágenes y las movemos de lugar en nuestra composición de forma análoga como cuando trabajamos en los bocetos a lápiz en una hoja de papel. En el momento que olvidamos la interfaz y experimentamos que el cursor es nuestra mano, esa interacción se vuelve "transparente".

### 3. **La metáfora superficial,** la interfaz como piel.

La superficie de la interfaz y su relación con el diseño y la arquitectura.

En contexto: Actualmente no es necesario saber programar para crear hipermedia, las aplicaciones web de Google son un ejemplo de lo accesible que se ha vuelto la web 2.0 para un usuario no especializado, no obstante los límites de las producciones están dadas por las plantillas pre diseñadas y sus posibilidades espaciales e interactivas.

#### 4. **La metáfora espacial**, la interfaz como lugar.

Se entiende a la interfaz como lugar donde se dan las interacciones con los elementos de la estructura y entre usuarios.

En contexto: Cuando diseñamos materiales didácticos digitales, habilitamos ciertos recorridos e interacciones con la información, priorizamos intervenciones y también las inhabilitamos, plasmando una intencionalidad y dirección.

#### **Para pensar...**

Con la presencia de las interfaces en nuestra vida, en la mediación que hace de nuestras relaciones inter e intra personales ¿podemos seguir concibiendo los problemas ontológicos a partir de las mismas categorías metafísicas clásicas?, ¿qué sucede con "lo humano" en la interacción con y a partir de esta "nueva prótesis"? ¿Estamos ante las mismas preguntas clásicas de la Filosofía o las preguntas han de cambiar porque la interfaz con la que contamos para preguntar y argumentar también lo ha hecho? cuando diseñamos materiales didácticos digitales; ¿las preguntas pasan del esbozo en el papel al lienzo digital sin sufrir cambios? ¿No hay problemas que emergen de la propia interacción del diseñador con la interfaz hipermedia?.

En el concepto de interfaz como arquitectura encontramos otra invitación a repensar las categorías de espacio y tiempo conjugada en la expresión "ciberespacio"

¿Un capítulo de la historia de la Filosofía que aún no se ha escrito?...

Autora

Regueiro, Marolyn

Fecha de publicación

7 de octubre de 2017

Créditos

Imagen descriptiva publicada en Pixabay CC0 Creative Commons

Imagen "Esto no es una pipa" Magritte, R.  
<https://www.flickr.com/photos/mkl20/3220868572>

Bibliografía

Levy, Pierre ¿Qué es lo Virtual? Barcelona, ed Paidós, Barcelona, 1999.

Scolari, Carlos. 2009 entrada de blog "Hipermediaciones" recuperado de  
<https://hipermediaciones.com/2009/11/23/el-ideologico-retorno-de-las-interfaces-transparentes/>

Scolari, Carlos."Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales", ed Gedisa, Barcelona,, 2004.



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).