

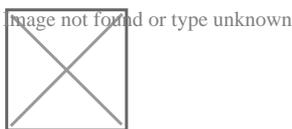
# NUEVAS INTERFACES PARA UN MUNDO POSTPANDEMIA.

**Por: HIPERMEDIACIONES. 26/08/2020**

La mayor parte de las interfaces de las cuales participamos está demostrando su obsolescencia e incapacidad para adaptarse a la brutal transformación causada por la pandemia. Si, como escribí en *Las leyes de la interfaz* (2018), una interfaz es una red de actores humanos, institucionales y tecnológicos que mantiene una serie de relaciones, entonces está quedando más que claro que esas redes apenas aguantan el embate de una realidad implacable. Estamos en la misma situación que mencionaba Jesús Martín-Barbero en la primera página de su clásico *De los medios a las mediaciones* (1987):

No han sido solo las limitaciones del modelo hegemónico las que nos han forzado a cambiar paradigmas; han sido los tercos hechos y los agudos procesos sociales de América Latina los que nos han cambiado los objetos de estudio a los investigadores de la comunicación.

Una vez más, son los “tercos hechos” los que nos llevan a poner en discusión nuestros conceptos, teorías y modelos de análisis. Esta entrada está dedicada a algunas interfaces que, desde antes de la pandemia, comenzaban a mostrar sus limitaciones y ahora, ante el tsunami viral, han tenido que hacer un curso acelerado de adaptación para gestionar el cambio.



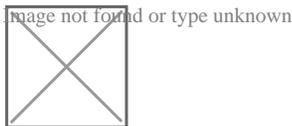
## **Interfaces educativas**

En breve es muy probable que la escuela que conocimos durante los dos últimos siglos, esa línea de (re)producción industrial del conocimiento, sea sustituida por un ámbito donde pequeños grupos se alternarán en el aula para desarrollar trabajos prácticos y comentar contenidos que han visto antes online en alguna plataforma. Si bien los expertos en innovación educativa vienen desde hace décadas proponiendo el “learning by doing” y el “trabajo por proyectos”, a fin de cuentas fue un

microscópico y mortal virus el acelerador de esta transición.

Como cualquier otro proceso de cambio, también en este caso se deberán afrontar infinidad de conflictos y tensiones. Si algo quedó claro durante las primeras semanas de cuarentena es que ninguno de los actores de la interfaz educativa estaba preparado para afrontar el desafío: ministerios y escuelas sin planes de contingencia, profesores que no sabían gestionar una videoconferencia, hogares sin la conectividad adecuada, padres y madres que debían dedicarse a la docencia casera mientras teletrabajaban, etc. La brecha digital afloró de manera brutal.

El rediseño de la interfaz educativa en todos sus niveles, desde el preescolar a la universidad, deberá partir de la traumática experiencia que hemos vivido en el 2020. Queda mucho por hacer: todo apunta a que vamos hacia un sistema educativo semipresencial donde las actividades se desarrollarán tanto en el aula como en las diferentes plataformas. No descartemos que la oposición educación presencial / no presencial deje de tener sentido de aquí a unos años. En este artículo publicado por el CCCB encontrarán más reflexiones sobre las interfaces educativas.

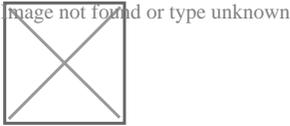


## Interfaces laborales

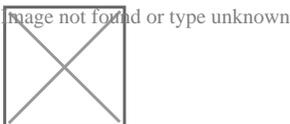
Durante el siglo XX las oficinas pasaron de ser una prolongación de las fábricas a convertirse en extensiones del hogar, ya que incluían lugares para comer, máquinas de café y, con un poco de suerte, algunos privilegiados como Don Draper (Mad Men) incluso podían echarse una siesta. Si la revolución industrial movió a la fuerza de trabajo del campo a la línea de montaje, la revolución de los servicios los trasladó de la fábrica a las oficinas. En 1956 William Whyte, autor de *The Organization Man*, definió al empleado como “alguien que había dejado su hogar, tanto espiritual como físicamente”.

En los últimos años, las corporaciones de la Costa Oeste estadounidense llevaron esta sustitución hasta sus últimas consecuencias, convirtiendo a sus oficinas en el “primer hogar” de la fuerza de trabajo digital (Google como paradigma del nuevo entorno laboral multitasking y cool). El COVID-19 está cambiando esta concepción de los entornos laborales. En estos días las grandes corporaciones digitales están

apostando por el teletrabajo y el Financial Times incluso habla de “the rise and fall of the office“. Tal como acabamos de ver respecto a la educación, es muy probable que ciertos ámbitos del trabajo administrativo también vayan hacia un régimen mixto donde se alterne el teletrabajo con momentos puntuales en las oficinas.



En el artículo “COVID-19: Is this what the office of the future will look like?” publicado por el World Economic Forum se anticipan varios posibles escenarios, desde la creación de estaciones de trabajo virtuales hasta la identificación de “zonas de exclusión” alrededor de cada escritorio. Las dudas e incertezas, una vez más, no son pocas: ¿hasta dónde el deseo de vigilar a la fuerza laboral no terminará generando dispositivos de control a distancia que harían empalidecer a Frederick Taylor? ¿Qué sucederá con los mitificados espacios de co-working, diseñados precisamente para la interacción cercana de los sujetos? A fin de cuentas, las irrespirables y claustrofóbicas oficinas del pasado (el “cube” del que nos habla Nikil Saval en Cubed: A Secret History of the Workplace) son quizá el lugar más aséptico y seguro en tiempos de pandemia...



## Interfaces culturales

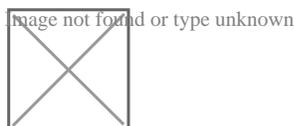
Por “interfaces culturales” entiendo diferentes redes de actores que tienen como función principal la distribución de bienes y la realización de actividades artísticas y culturales en el sentido más amplio, desde bibliotecas hasta cines, librerías y museos. Todas estas interfaces fueron diseñadas hace un par de siglos (el cine un poco después) para dar respuesta a ciertas necesidades de la sociedad como el acceso democrático al conocimiento, consolidación de un relato nacional en las artes, prestigio de las grandes capitales, etc. Al igual que las escuelas, las bibliotecas y las librerías vienen desde hace años sufriendo la pérdida de centralidad del libro impreso en los procesos educativos y culturales. Más allá de la amenazante presencia de Amazon -ver mi post Contra Amazon (o la gran estafa de J. Carrión)-, tuvo que llegar el COVID-19 para que muchas librerías se pusieran las pilas y

organizaran sistemas de venta en línea y distribución a domicilio. El rediseño de estos espacios book-centred es un imperativo si desean sobrevivir en la nueva ecología mediática.

Respecto a los museos, en las últimas décadas las grandes instituciones apostaron por la masificación y la organización de eventos de impacto planetario como la exposición de Leonardo da Vinci en el Louvre. El confinamiento impuesto por el COVID-19 significó un mazazo para los grandes museos. Según Miguel Falomir, director del museo de El Prado, se calcula que las pérdidas por la caída de la venta de entradas alcanzan los dos millones de euros mensuales. Apenas cerró sus puertas el 12 de marzo, el museo potenció su presencia en las redes hasta alcanzar más de 12 millones de visitas en menos de dos meses (+ 232% con respecto al mismo periodo del año anterior). Cabe aclarar que El Prado ya venía explorando nuevas formas de presentación de su colección, por ejemplo invitando al artista italiano Rino Stefano Tagliafierro a que animara sus pinturas (no dejen el ver el vídeo).

En Las leyes de la interfaz (2018) propuse el siguiente principio: “las interfaces no se extinguen, se transforman” (6º Ley). Esta ley está obviamente inspirada en uno de los aforismos de Marshall McLuhan (“El contenido de un nuevo medio es un viejo medio”). Esto significa que las nuevas interfaces recuperarán actores o conjuntos de actores de las interfaces precedentes. El retorno del drive-in movie, un lugar clásico de la cultura de masas de mediados del siglo XX, es un buen ejemplo de estos procesos de recuperación. Estos espacios al aire libre podrían servir para proyectar no solo largometrajes sino también para acoger espectáculos en vivo sin poner a riesgo la salud de los asistentes.

En breve: también los cines y los museos, al igual que las interfaces educativas, deberán superar la oposición entre presencial / no presencial para plantearse un modelo híbrido de gestión de sus procesos y patrimonios.



## Otro mundo, nuevas interfaces

Esta entrada podría seguir por páginas y páginas. Son muchas las interfaces

diseñadas para la sociedad industrial que deben ser rediseñadas. Instituciones nacidas en la Modernidad, como los parlamentos y los partidos políticos, también forman parte de esa lista. El COVID-19 puso en evidencia las limitaciones de los sistemas de representación y toma de decisiones. No me hace ninguna gracia decirlo ni me interesa abrir una polémica, pero estoy casi convencido de que ciertas decisiones -como el confinamiento de algunas zonas del territorio al inicio de la pandemia o durante los rebrotes- hubieran sido más acertadas en manos de una inteligencia artificial alimentada con buenos datos (no todas las IA son un malvado Skynet que nos quiere eliminar...).

Pero no nos vayamos de tema: las interfaces políticas, como las educativas o las culturales, también deben ser rediseñadas y adaptadas a una sociedad muy diferente de las que las vio nacer. Y cuando hablamos de rediseñar las interfaces políticas, no estamos solo haciendo referencia a montar una pared con pantallas dentro de un parlamento: se trata de repensar sus actores, relaciones y procesos de manera radical. Ninguna de las interfaces hasta aquí mencionadas, ya sean educativas, culturales, laborales o políticas, cambiará simplemente incorporando un actor tecnológico (¿digital?) a la red de actores. Lo importante es transformar las relaciones y procesos, y para eso los actores tecnológicos pueden resultar de ayuda en algunas cosas pero, en general, no son tan importantes como solemos creer.

[LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: HIPERMEDIACIONES.

**Fecha de creación**

2020/08/26