Pero, ¿no que teníamos un refugio sagrado en donde nadie podía entrar? Bueno, eso era cierto hasta que la digitalización cubrió la Tierra con sus sucesivas capas de redes que, em lugar de cubrirnos y cuidarnos, han servido para desnudarnos y exponernos. Pero, ¿cómo puede ser que todas estas capas de relaciones no nos abriguen y más bien nos delaten?

Para entender esto tenemos que dar un paso atrás y recordar que para poder tener un refugio es necesario que haya otras dos cosas. Primero, una puerta o ventana que permita separar lo de dentro de lo de fuera. Segundo, capacidad, es decir, habilidad, voluntad y criterio para cerrar y abrir esas puertas y ventanas de nuestra alma[[1]](#footnote-1). Además, hay que saber que una relación, cada una de las relaciones que establecemos en línea, supone una llave automática para abrir nuestro refugio interior. Por un lado, estas relaciones son súper positivas e importantes porque nos llevan a mundos y conexiones que en muchos casos nunca podríamos haber alcanzado: eso es lo mejor de la conectividad digital y la comunicación que nos permiten tener. Por otro lado, la dependencia de esas relaciones implica cierta falta de control respecto a lo que queda dentro del refugio. Y como son tantas y tan seguidas acabamos teniendo que dejar la puerta abierta todo el tiempo y, de alguna manera, perdemos la habilidad para cerrarla a nuestro gusto.

Las puertas de nuestro yo, las paredes de la casa y las pantallas de los dispositivos digitales tienen en común una cosa: todas son interfaces.

La RAE define la interfaz como una “conexión o frontera común entre dos aparatos o sistemas independientes.” Si aplicamos esta aceptación al ejemplo de nuestro refugio, lo que hay que destacar es que se trata de algo que separa y a la vez conecta, como las fronteras, dos cosas, de manera que siempre que hay una interfaz se da simultáneamente este conexión entre los dos elementos que quedan a sus lados respectivos. Por otro lado, para que haya una interfaz tiene que hacer dos sistemas independientes, uno a cada lado. En el ejemplo de nuestro refugio, la interfaz separaría y conectaría nuestra alma o mente, con el exterior, ya sea el mundo físico, la sociedad o Internet. Si solo conecta todo el tiempo, no es una interfaz. Pero si separa todo el tiempo, sin conexión, entonces tampoco es interfaz. Esto explicaría por qué, cuanto más tiempo estamos simplemente conectados, es decir, sin interfaz, menos independiente somos. Desde el momento en que entramos en el otro sistema al que se accedía por medio de esa frontera que es la interfaz, empezamos a formar parte de él y, en algún momento, comenzamos a perder nuestra independencia para convertirnos en lo que está al otro lado. Esto no debería ser un problema siempre y cuando se conservara la independencia propia, es decir, se pudiera ejercer la autorregulación necesaria para regresar del otro lado de la interfaz y volver a establecer la desconexión para ser nosotros mismos. Las interfaces tienen dos lados: identificarlos y manejarlos son habilidades clave en el uso de las tecnologías digitales.

La interfaz es el elemento más importante de la computación actual y de aquellas tecnologías digitales de las que el ser humano forma parte[[2]](#footnote-2). Por eso hay que fijarse en ella y dejar de prestar tanta atención a los teléfonos, tabletas y demás dispositivos. Los dispositivos son tan efectivos y adictivos, e interfieren tanto en la escuela y en la familiar, porque camuflan interfaces poderosísimas y muy bien diseñadas que hasta consiguen que no nos percatemos de que están ahí. Aprender a identificar, diseñar, utilizar y criticar las interfaces debería ser el primer tema con el que los niños se familiaricen con la computación. Descubrir la importancia de la interfaz y de su sencillez para controlar el comportamiento de los usuarios y mejorar su experiencia fue uno de los grandes hallazgos de los fundadores de Google, que se habían formado en un programa sobre interfaces entre humanos y computadores en la Universidad de Stanford, en Estados Unidos. Su secreto está en el hecho de que una interfaz bien hecha organiza el mundo y determina el comportamiento de los que la usan. Y si además está bien diseñada, los usuarios ni se dan cuenta de que está ahí.

La segunda acepción de la RAE dice que una interfaz es una “conexión, física o lógica, entre una computadora y el usuario, un dispositivo periférico o un enlace de comunicaciones.” Una interfaz puede ser lógica o digital, es decir, formada por ceros y unos, como el icono de nuestra red social favorita, o hecha de materiales tradicionales, sólidos o físicos, como el plástico del teclado y los auriculares, o los cristales de las pantallas del teléfono.

De esta definición nos quedamos con lo siguiente: el usuario está conectado con una computadora, ya sea en forma de tableta, de implante cerebral o de aplicación digital. Pero además, como vimos al hablar de las redes que nos cubren, literalmente, la cosa no se queda ahí, sino que esa primera conexión está conectada a otra y así sucesivamente hasta llegar al infinito. La más sencilla de controlar desde el punto de vista del usuario es la más inmediata, la que nos da la entrada a todas las otras conexiones, a las otras redes que forman el mundo digital. Por eso es tan importante localizarlas, familiarizarse con su funcionamiento, detectar sus puntos débiles, lo que nos permite hacer y lo que no nos deja. Saber todas estas cosas y controlarlas es una de las formas en que podemos hacerlas funcionar realmente como interfaces, es decir, como elementos comunes pero que unen y separan, nuestro interior del mundo digital en que pasamos tanto tiempo. Se podría decir que una de las claves para determinar tanto la edad de entrada de los niños en el mundo digital para su actividad autónoma, como los diferentes usos de las pantallas en ámbitos escolares y del hogar sería el conocimiento, entrenamiento y crítica en el manejo no de aparatos ni aplicaciones ni pantallas, sino de interfaces. Si no se sabe cómo diseñarlas no se debería poder usarlas. Y diseñarlas es muy sencillo cuando se entiende que son barreras para organizar el mundo alrededor y conexiones para obligar a ciertos comportamientos y evitar otros. Piensa en una puerta y una pared: esas son las interfaces más sencillas que tenemos alrededor.

La naturaleza de las interfaces también lleva implícito que, en su doble función de conectores y separadores, ejerzan como continuadores o discontinuadores de lo digital, según sea el momento y el propósito (la tecnología siempre ha de tener un propósito humano elegido por nosotros) de que se trate o las decisiones de padres en la casa o de la comunidad escolar en su caso. Esta doble función de las interfaces es imprescindible para que hagan su papel como el elemento común que permite nuestra independencia respecto de los ordenadores a los que nos conectamos gracias a ellas. Sirven para preservar nuestra independencia cuando podemos y sabemos interrumpir la conexión, y sirven para comunicarnos cuando necesitamos conectarnos a las redes por medio de ellas.

Educación, entrenamiento, diseño y valores o criterios serían los ejes principales para el conocimiento y uso de las interfaces, ya sean digitales o no. Saber y practicar todas estas habilidades prevendría muchos de los problemas que surgen más adelante cuando la puerta de la interfaz sea ha cerrado detrás de nosotros, hemos caído en el pozo de las conexiones que forman todas esas maravillosas redes y no sabemos ni podemos volver al camino que nos sacaría de ellas, según nuestros criterios, habilidades y destrezas.

## Lo que hace una interfaz digital

Las interfaces están por todos lados, pero son las digitales las que más nos interesan de momento. ¿Por qué?

En primer lugar, porque son la puerta de entrada y de salida al mundo digital. Después de este espacio se abre el abismo de todo lo que hay detrás, que constituye todo un mundo de posibilidades pero que por su propia estructura hace muy difícil su control y conocimiento. Saber salir es, si cabe, más importante, que saber entrar y que navegar una vez dentro.

En segundo lugar, como en el caso de las fronteras, a este lado de la interfaz estás tú, tu yo, alma o mente, pero también en el de tus hijos y alumnos. No hay posibilidad de ser independientes si no podemos acceder al refugio interior y para poder hacerlo tenemos que saber cómo y cuándo volver a casa, bajar la barrera y cerrar la frontera. Otra cosa lleva a la pérdida de la independencia, de la privacidad y de la intimidad, además de la desorientación y otras afecciones derivadas del uso indiscriminado no de Internet, sino de las interfaces que nos conectan y separan de ella y sus redes.

El tercer asunto de las interfaces digitales es que están diseñadas para ser invisibles. Es como la puerta de casa: solo nos damos cuenta de que está ahí cuando se estropea o está mal diseñada y, sin embargo, al usarla sabemos de manera inconsciente que estamos o en casa o en la calle. Las interfaces tienen la virtud de desaparecer en frente de nosotros, lo que provoca un efecto curaosísimo en la forma en que actuamos y percibimos el mundo: no nos damos cuenta de que se trata de un mundo “cocinado”, es decir, que las plataformas han creado de determinada forma y no de otra, usando unos ingredientes y dejando de lado otros. Pero nosotros, que hemos olvidado que había una puerta de entrada y salida en ese nuevo mundo porque está diseñada perfectamente para no ser vista, nos creemos que ese es “el mundo”. Y al hacer esto, nos olvidamos de que otros usuarios han entrado en otros mundos. También perdemos de vista que, al usar una interfaz específica y no otra, nuestro cerebro va a experimentar el mundo en el que entra según “el color” de la interfaz. En realidad, lo que nos ocurre es que no nos damos cuenta de que el mundo al que entramos, con todas sus maravillas, posibilidad y peligros, está mediado por la interfaz tecnológica que sirve de puerta de entrada. Ser conscientes de que no entramos en el mundo, sino que el mundo digital es siempre un mundo creado por medio de la interfaz, mediado y no experimentado directamente, es otro de los aprendizajes que más nos ayudarán a conseguir que nuestros seres queridos y alumnos hagan un uso apropiado de las tecnologías digitales.

1. O de la mente, si se prefiere. [↑](#footnote-ref-1)
2. Hay muchas otras tecnologías computacionales que se han diseñado para la comunicación entre máquinas o simplemente de manera cerrada. [↑](#footnote-ref-2)