

## LA PARÁLISIS DEL SUPERPODER

*Este artículo analiza el Internet como nuevo mecanismo para germinar ideas y establecer redes que permitan a la larga ejercer el poder de nuestra voluntad de una manera menos indiferente y menos alienada a las "verdades" del main stream que sustentan los medios tradicionales de comunicación.*

### Llegó la interactividad

Hoy abrimos nuestro teléfono celular sentados al calor de la chimenea y miramos por aquella breve pantalla la transmisión en vivo de una masacre en una ciudad a miles de kilómetros de nosotros. Incluso podemos enviar un mensaje de texto y comentar a un amigo lo que está sucediendo.

Pero la intención de este artículo no es solo debatir la indeferencia humana. Más bien analiza el Internet como nuevo mecanismo para germinar ideas y establecer redes que permitan a la larga ejercer el poder de nuestra voluntad de una manera menos indiferente y menos alienada a las "verdades" del *main stream* que sustentan los medios tradicionales de comunicación.

Si existe una sola característica que defina la diferencia del Internet en comparación con los demás medios de comunicación es: Interactividad. Podríamos señalar el teléfono como medio de comunicación 100% interactivo pero en este artículo nos referimos a los medios de comunicación social y no a los dispositivos de comunicación.

Mediante herramientas como el e-mail, la mensajería instantánea, el chat o los blogs podemos expresarnos y recibir una respuesta inmediata de una persona ubicada en cualquier lugar del planeta. Con estas herramientas podemos crear sitios complejos en Internet que expresen nuestras ideas, pensamientos y sentimientos acerca de algo y ser modificados por la interactividad.

Ni los libros, el teatro, el cine, la televisión, la prensa, las revistas o la radio podían ser un medio de tan al alcance y de tan inmediata respuesta como los antes citados del Internet. Bueno, al menos la iglesia católica se adelantó a la interactividad cuando confeccionó el Index Librorum Prohibitorum y mandó a fichar y quemar a cuanto libro le parecía malhechor.

Dejando a un lado esos primitivos intentos de reaccionar ante un contenido, ahora estamos al frente de una revolución de la que no terminamos de ser conscientes. Basta echar un vistazo a los sitios web más visitados del mundo<sup>1</sup> y vemos que todos siguen siendo aún medios planos que ofrecen muy poca interactividad. Son una adaptación de los medios tradicionales.

Es que el fenómeno de la interactividad es tan nuevo, que no podemos en solo 10 años adaptar nuestras mentes y las formas de los medios tradicionales de comunicación. Estamos paralizados ante tanto poder. Algunos medios tienen cientos de años de existencia y cargan con ese pesado letrero de "cómo deben hacerse las cosas". Pero a "las cosas" no les importa lo que los medios tradicionales y carentes de interactividad le digan.

---

<sup>1</sup> [http://www.alex.com/site/ds/top\\_sites?ts\\_mode=global&lang=none](http://www.alex.com/site/ds/top_sites?ts_mode=global&lang=none)

## Hay una revolución en progreso

Estamos tan acostumbrados al concepto de "mi obra", "mi libro", "mi música", "mi ensayo", "mi video" y una serie inagotable de "mies" que el concepto de una obra colectiva suena a pérdida de tiempo. Sin embargo la humanidad es una historia de creación colectiva.

¿Qué tiene que ver la interactividad con una obra colectiva?. Demasiado. Para una persona inteligente bastaría la frase de Newton: *"If I have seen further, it is by standing on the shoulders of giants"*. Pero como siempre hay gente reacia a entender la humildad, explicaremos las cosas. No existe nada creado por nadie por más genial que este sea que no sea producto de la relación de éste con los grandes del pasado o producto de las relaciones con las personas que pueblan su vida.

La creación humana es un conjunto de interacciones y no una agrupación de obras aisladas.

Si ahora tenemos una herramienta que potencia nuestra interactividad entonces por qué seguimos tratando de adoptar los moldes de los medios tradicionales de comunicación. Es como si tuviéramos la oportunidad de entrar en un campo libre de gravedad y quisiéramos tercamente seguir caminando en lugar de intentar flotar.

Por qué no comenzamos a pensar en eventos u obras de arte colectivas que solo existen en la Red por un tiempo determinado y solo trascienden a los internautas del momento. O por qué no pensamos en una noticia escrita por 2, 4 o 5 periodistas. Por qué no dejamos por un momento de darle importancia a las "grandes figuras" y oímos a la "gente de la calle".

Los viejos juegos de la infancia en donde uno comenzaba una narración y esta iba cambiando a medida que el siguiente amigo tomaba el hilo de la historia son ejemplos de interactividad creativa. Así se podría escribir un periódico digital o hacer una película. Solo que seguimos aferrados a conceptos de propiedad intelectual, derechos de autor y ese ineludible "yo lo hice".

¿A fin de cuentas, importa más la obra o quién la hizo? No nos atrevemos a experimentar el efecto de la interactividad en nuestra obra. Aún estamos en un mundo primitivo. En el futuro la gente se reirá de las grandes batallas del siglo XX y XXI por los derechos de autor, sonará absurdo pensar que alguien se peleaba por ganar plata siendo autor de algo. Y no es que esté predicando el fin del egoísmo o el fin del capitalismo sino la victoria de la interactividad en un mundo digital.

La verdad es que la genialidad individual tendrá que comercializarse de otro modo y el que quiera llegar al *state of the art* en el mundo digital tendrá que dominar la interactividad de manera impecable.

Ya lo hicieron los que crearon el ICQ<sup>2</sup> que fue el primer programa de mensajería instantánea, ya lo hicieron los que crearon los blogs, lo hizo Google<sup>3</sup> al inventar el ranking de una página en función a la que tenía más links apuntando a ella o Steve Jobs quien creó el primer dispositivo electrónico que solo tiene sentido porque existe el Internet: el ipod.

Bienvenidos al mundo de la interactividad. Es un concepto difícil para las mentes tradicionales y una oportunidad de hacer negocios y cambiar las cosas para las mentes más libres.

---

<sup>2</sup> <http://company.icq.com/info/icqstory.html>

<sup>3</sup> [http://www.google.com.pe/intl/es/why\\_use.html](http://www.google.com.pe/intl/es/why_use.html)

## **El caso Alterlatina**

Alterlatina.tv fue el primer experimento de televisión interactiva que funcionó en el Perú (nov. 1,999). En el 2005 el sitio vuelve a abrirse con la meta de llegar al *state of the art* de un medio de comunicación audiovisual por Internet.

El objetivo de Alterlatina es abrir un espacio para la creación producida en audio y video que no esté amaestrada por el *main stream* ni en fondo ni forma. Abrir un espacio para los eventos y procesos creativos interactivos.

El tratamiento del video en la red recibe todavía un manejo primitivo, se limita a la copia de los formatos tradicionales de la TV o el cine y a la digitalización de contenidos producidos para esos medios.

No existe hasta la fecha contenido en video de uso cotidiano y común que se haya pensado considerando la interactividad y que sea algo nativo del medio. Tampoco existe un lenguaje propio, vamos a participar en la creación de los nuevos símbolos, formas y procesos audiovisuales.

© 2005, Arturo Calle Flores  
**Gerente Alterlatina**

