



**RIDAA**  
Repositorio Institucional  
Digital de Acceso Abierto de la  
Universidad Nacional de Quilmes



**Universidad  
Nacional  
de Quilmes**

Ianni, Octavio

## El príncipe electrónico



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.  
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

*Cita recomendada:*

Ianni, O. (1999). *El príncipe electrónico*. *Revista de ciencias sociales*, (10), 7-32. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/1130>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

**El príncipe electrónico\*****Octavio Ianni**

En la historia de la Política, vista como teoría y como práctica, hay muchos “príncipes”. Se suceden y conviven en las más diversas situaciones, épocas y regiones, en la monarquía y en la república, en la democracia y en la tiranía, en la guerra y en la paz, en la revolución y en la contrarrevolución. Pueden ser líderes, patriarcas, dictadores, presidentes o dirigentes, tanto como civiles, militares, religiosos, intelectuales. Hay también mujeres, aunque, en su mayoría, han sido hombres. Pueden ser blancos, amarillos, negros, mestizos, occidentales, orientales, africanos, latinoamericanos. En general, se inspiran en modelos teóricos o prácticos, reales o imaginarios, occidentales, europeos o norteamericanos. En muchos, predomina algo de occidentalismo siempre mezclado con localismo, tribalismo o nacionalismo. Todos batallan por lo público y lo privado, el orden y el progreso, la tradición y la modernidad, la vocación y la misión, la soberanía y la hegemonía, la biografía y la historia, lo literal y lo metafórico. Sí, el “príncipe” ha sido una figura importante en la teoría y en la práctica de la Política. Bajo diferentes denominaciones y adquiriendo distintas figuraciones, aparece en toda la historia de los tiempos modernos.

*El príncipe* de Maquiavelo, con el cual se inaugura en el siglo XVI el pensamiento político moderno, es su expresión más conocida, notable, influyente y controvertida. Son muchos los pensadores que dialogan abierta o veladamente con ese “tipo ideal” o “arquetipo” de la teoría y de la historia. Desde entonces, han sido muchos los textos de la Política que fueron y continúan siendo leídos y discutidos teniéndolo como referencia. Sin olvidar que han sido numerosos los gobernantes y candidatos a gobernantes

\*Traducción: Ernesto López

que tomaron el libro de Maquiavelo como literatura ocasional o frecuente. Probablemente todos, pensadores y gobernantes, buscaron esclarecer el enigma del contrapunto *fortuna y virtud*. Procuraron crear, desarrollar o inventar su virtud, al mismo tiempo que se empeñaban en descubrir cómo se constituyen, forman y transforman las condiciones político-económicas y socio-culturales o los juegos de las fuerzas sociales, que constituyen la fortuna. En todos los casos, de lo que se trata es de las figuras y las figuraciones posibles e imposibles del príncipe, como dirigente, gobernante, tirano, presidente, monarca o patriarca. En la medida en que se realiza como príncipe, éste se muestra preparado para pensar y decidir, negociar y dirigir, administrar y actuar, conciliar y dividir, premiar y castigar, constituyéndose simultáneamente en símbolo o emblema para individuos y colectividades, poblaciones y pueblos, sectores sociales y sociedades, nacionales y extranjeros.

Mucho tiempo después, en el siglo xx, Gramsci formula la teoría de *El moderno príncipe*, esto es, del partido político como intérprete y conductor de individuos y colectividades, grupos y clases sociales. El moderno príncipe es el “intelectual colectivo” capaz de interpretar simultáneamente tanto a los seguidores del partido, como a los sectores de la sociedad indiferentes y adversarios. En este sentido, el moderno príncipe se revela capaz de construir, realizar y desarrollar la hegemonía en un proyecto de Estado-Nación, que incluye la organización, el desenvolvimiento o la transformación de la sociedad.

Tanto *El príncipe* de Maquiavelo como *El moderno príncipe* de Gramsci se refieren a figuras y figuraciones fundamentales de la Política. Todo lo que puede ser específico de la Política se polariza en ellos, se sintetiza o galvaniza. En este sentido es que, en última instancia, esos tipos ideales o arquetipos están referidos a la capacidad de construir hegemonías, simultáneamente con la organización, consolidación y desenvolvimiento de soberanías. Sí, es posible encontrar resonancias del príncipe maquiavélico en el moderno príncipe gramsciano. Asimismo es innegable que los dos “tipos ideales” o “arquetipos” recogen aspectos fundamenta-

les de la Política, como teoría y práctica. Responden a diferentes desafíos histórico-sociales, propios de cada época. Se implican en diferentes evaluaciones sobre el dirigente y las condiciones de su actuación, vistos en sus especificidades y en sus interrelaciones, tensiones y acomodamientos, contradicciones y disociaciones. Pero sintetizan algo de la esencia de la Política, al resaltar como fundamentales las categorías *hegemonía* y *soberanía*.

El dilema que se plantea, no obstante, es el de saber si en el final del siglo xx continúan siendo convincentes los emblemas, tipos o arquetipos formulados por Maquiavelo y Gramsci, sin olvidar que esas figuras y figuraciones también se encuentran en otros autores, en otros lenguajes y en diferentes perspectivas teóricas. Reconociéndose que son otros los desafíos histórico-sociales de la globalización en curso en el fin del siglo xx, cabe preguntarse si hegemonía y soberanía, que involucran a líderes y seguidores, dirigentes y subalternos, aliados y adversarios o virtud y fortuna, todavía tienen algo, mucho o nada que ver con uno, otro, o ambos de los príncipes. En este sentido, cabe preguntarse también si la crisis que parece afectar duramente a uno u otro príncipe no acaba por poner en cuestión lo que se podría entender por hegemonía y soberanía, tanto como por virtud y fortuna, además de otras categorías “clásicas” de la Política.

Hacia el final del siglo, hay serios indicios de que los “príncipes” de Maquiavelo y Gramsci, así como de otros teóricos de la Política, han envejecido, exigen otras figuraciones o simplemente se han tornado anacrónicos. En la época de la globalización, se alteran cuantitativa y cualitativamente las formas de sociabilidad y los juegos de las fuerzas sociales, en el ámbito de una configuración histórico-social de vida, trabajo y cultura en la cual las sociedades civiles nacionales se revelan provincias de la sociedad civil mundial en formación. En esta época, las tecnologías electrónicas, informáticas y cibernéticas impregnan creciente y generalizadamente todas las esferas de la sociedad nacional y mundial y, de modo particularmente acentuado, las estructuras de poder, las tecnoestructuras, los *think tanks*, los *lobbyings*, las organizaciones multilaterales y las corporaciones transnacionales,

sin olvidar las corporaciones de medios. Éste es el clima en que se forma, impone y sobrepone *El príncipe electrónico*, sin el cual sería difícil comprender la teoría y la práctica de la Política en la época de la globalización.

Ya no se trata solamente del “cuarto poder”, del cual se comenzó a hablar en el siglo XIX. Se trata de un desarrollo nuevo, intenso y generalizado, abarcador y predominante de los medios en el ámbito de todo lo que se refiere a la Política. Un predominio que desafía los clásicos poderes legislativo, ejecutivo y judicial, así como a los partidos, a los sindicatos, a los movimientos sociales y a las corrientes de opinión pública.

En la época de la globalización, se modifican más o menos radicalmente las condiciones bajo las cuales se desenvuelve la teoría y la práctica de la Política. En primer lugar, la globalización del capitalismo, como modo de producción y proceso civilizatorio, propicia el desenvolvimiento de relaciones, procesos y estructuras de dominación política y apropiación económica de alcance mundial. Se alteran las formas de sociabilidad y los juegos de las fuerzas sociales, en el ámbito de una vasta, compleja y contradictoria sociedad civil mundial en formación. Esto significa la emergencia y dinámica de grupos sociales, clases sociales, estructuras de poder, reacomodamientos, tensiones y luchas en escala mundial. En segundo lugar, en la intimidad de ese mismo proceso de globalización político-económica y socio-cultural, se desenvuelven tecnologías electrónicas, informáticas y cibernéticas que agilizan, intensifican y generalizan las articulaciones, las integraciones, las tensiones, los antagonismos, las fragmentaciones y las mudanzas socio-culturales y político-económicas, por los cuatro costados del mundo. En tercer lugar, y simultáneamente con todos los desarrollos, nexos, contradicciones y transformaciones en curso, se desenvuelve una nueva configuración histórico-social de vida, trabajo y cultura, que diseña una totalidad geohistórica de alcance global, que comprende individuos y colectividades, pueblos, naciones y nacionalidades, culturas y civilizaciones. Ése es el nuevo e inmenso palco de la historia, en el cual se alteran más o menos radicalmente los cuadros sociales y mentales de referencia, en todo el mundo.

Ése es el nuevo, inmenso, complejo y difícil palco de la Política, como teoría y práctica. Ahí las instituciones “clásicas” de la Política enfrentan el desafío de remodelarse o ser sustituidas por anacrónicas, ya que otras y nuevas instituciones y técnicas de la Política están siendo creadas, practicadas y teorizadas. En lugar de *El príncipe* de Maquiavelo o de *El moderno príncipe* de Gramsci, así como de otros “príncipes” pensados y practicados en el curso de los tiempos modernos, se crea *El príncipe electrónico*, que simultáneamente subordina, recrea y absorbe o simplemente sobrepasa a los otros.

Para Maquiavelo, el príncipe es una persona, una figura política; el líder o *condottiero*, capaz de articular inteligentemente sus facultades de actuación y liderazgo (virtud) con las condiciones socio-políticas (fortuna) en las cuales debe actuar. La virtud es esencial, pero se confronta todo el tiempo con la fortuna, que puede ser o no favorable, pudiendo ser tan adversa que la virtud no encuentre posibilidades de realizarse. Pero la fortuna puede ser influida por la capacidad de previsión, la actividad y la dirigencia del príncipe.

En los principados enteramente nuevos, en los que el príncipe es asimismo nuevo, se encuentran más o menos dificultades para conservarlos según sea más o menos virtuoso el que los adquiere. Y dado que el hecho de convertirse de particular en príncipe es fruto de la virtud o de la fortuna, es posible pensar en principio que la una o la otra de estas dos cosas será capaz de atenuar en parte muchas dificultades [...]. Los estados surgidos súbitamente, como todas las otras cosas de la naturaleza que crecen rápidamente, no pueden tener las raíces y ramificaciones firmes y asentadas necesarias para su consolidación. La primera situación adversa los destruye, a menos que –como se ha dicho– sus fundadores sean tan virtuosos (*virtuosi*) que sepan prepararse inmediatamente para conservar lo que la fortuna les concedió y sean capaces de asentar, después, los cimientos que los otros pusieron antes de convertirse en príncipes [...]. Nuestra libre voluntad no queda anulada; pienso que, aun admitiendo que la fortuna es la dueña de la mitad de nuestras acciones, somos señores de la otra mitad, o poco menos. Yo la suelo comparar con uno de esos ríos que cuando se enfurece inunda las planicies, derriba árboles y casas, arrastra tierra de un lugar a otro: los hombres huyen ante él, ceden a su ímpetu sin poder oponerle

resistencia. Pero, a pesar de que eso es inevitable nada impide que, en las épocas tranquilas, los hombres construyan diques y canales de modo que en crecidas posteriores, las aguas discurran por dichos canales, o, al menos, transcurran con su ímpetu atenuado, produciendo menores estragos. Lo mismo sucede con la fortuna, que muestra todo su poderío cuando no hay una virtud preparada para hacerle frente y por eso vuelve sus ímpetus hacia donde sabe que no se han construido diques para contenerla [...]. Creo que esto es suficiente para demostrar la posibilidad de oponernos a la fortuna [...]. Concluyo, por consiguiente, que los hombres prosperan cuando su firme manera de proceder y las variaciones de la fortuna se armonizan, y caen cuando ambas cosas divergen.<sup>1</sup>

Para Gramsci, el príncipe moderno ya no es una persona, figura política, líder o *condottiero*, visto como personificación, síntesis y galvanización de la Política, sino una organización. Es el partido político, en el cual se combinan y se fertilizan las capacidades de líderes y seguidores, de modo tal que la interpretación y actividad inteligentes, ante el juego de las fuerzas socio-políticas, les corresponde a ambos. El moderno príncipe, que se crea en el ámbito de la sociedad de clases, burguesa, capitalista, en tanto partido político puede realizar la metamorfosis esencial de las inquietudes y reivindicaciones sociales, en sentido amplio, en política, formulando un programa de organización, actuación, conquista del poder y preservación de éste. Cabe resaltar aquí que la teoría de Gramsci hace referencia a un partido político empeñado en expresar las inquietudes y reivindicaciones de sus seguidores pero que, simultáneamente, es capaz de interpretar las inquietudes y reivindicaciones de otros sectores de la sociedad. Cuando de trata de una lucha por la conquista del poder, su objetivo principal y más ambicioso, por lo tanto, es el desafío de construir una hegemonía alternativa, en la cual se expresen las clases y los grupos sociales subalternos en lucha para realizar su voluntad colectiva nacional-popular, alcanzando la soberanía.

<sup>1</sup> Nicolás Maquiavelo, *El Príncipe*, Río de Janeiro, Editora Vecchi, 1946, pp. 37, 43, 156-157 y 160-161.

El moderno príncipe, el mito-príncipe, no puede ser una persona real, un individuo concreto; sólo puede ser un organismo complejo en el cual comience a concretarse una voluntad colectiva reconocida y afirmada parcialmente en la acción. Este organismo ya ha sido dado por el desarrollo histórico y es el partido político: la primera célula en la que se resumen los gérmenes de voluntad colectiva que tienden a devenir universales y totales [...] Es necesario que la voluntad colectiva y la voluntad política en general sean definidas en el sentido moderno; la voluntad como conciencia activa de la necesidad histórica, como protagonista de un efectivo y real drama histórico [...] Es imposible cualquier formación de voluntad colectiva nacional-popular si las grandes masas de campesinos cultivadores no irrumpen *simultáneamente* en la vida política [...] Una parte importante del moderno Príncipe deberá estar dedicada a la cuestión de una reforma intelectual y moral, es decir, a la cuestión religiosa o de concepción del mundo [...] Estos dos puntos fundamentales: la formación de una voluntad colectiva nacional-popular de la cual el moderno Príncipe es al mismo tiempo el organizador y la expresión activa y operante; y la reforma intelectual y moral, deberían constituir la estructura del trabajo [...] Una reforma intelectual y moral no puede dejar de estar ligada a un programa de reforma económica, o mejor, el programa de reforma económica es precisamente la manera concreta de presentarse de toda reforma intelectual y moral. El moderno Príncipe, desarrollándose, perturba todo el sistema de relaciones intelectuales y morales en cuanto su desarrollo significa que cada acto es concebido como útil o dañoso, como virtuoso o perverso [...] El hecho de la hegemonía presupone indudablemente que se tiene en cuenta los intereses y las tendencias de los grupos sobre los cuales se ejerce la hegemonía, que se forme un cierto equilibrio de compromiso, es decir que el grupo dirigente haga sacrificios de orden económico-corporativo, pero es también indudable que tales sacrificios y tal compromiso no pueden concernir a lo esencial, ya que si la hegemonía es ético-política no puede dejar de ser también económica, no puede menos que estar basada en la función decisiva que el grupo dirigente ejerce en el núcleo rector de la actividad económica.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Antonio Gramsci, *Maquiavelo, la Política y el Estado Moderno*, Río de Janeiro, Editora Civilização Brasileira, 1968, pp. 6, 7, 8, 9 y 33.



Es innegable que además de otros aspectos teóricos también importantes, Maquiavelo y Gramsci trabajaban principalmente las categorías *hegemonía* y *soberanía*. En lenguajes diferentes, estas categorías se reafirman como esenciales a la Política, en dos momentos particularmente notables de la historia de los tiempos modernos. Ésos, y muchos otros creados a lo largo de esa historia, son príncipes de la modernidad.

*El príncipe electrónico*, en tanto, no es ni *condottiero* ni partido político, pero realiza y sobrepasa las previsiones y las actividades de esas dos figuras clásicas de la Política. El príncipe electrónico es una entidad nebulosa y activa, presente e invisible, predominante y ubicua, que permea continuamente todos los niveles de la sociedad, en los ámbitos local, nacional, regional y mundial. Es el *intelectual colectivo y orgánico* de las estructuras y bloques de poder presentes, predominantes y actuantes en escala nacional, regional y mundial, siempre en conformidad con los diferentes contextos socio-culturales y político-económicos diseñados en el nuevo mapa del mundo.

Es obvio que el príncipe electrónico no es ni homogéneo ni monolítico, tanto en el ámbito nacional como mundial. Además de la competencia evidente o implícita entre los medios de comunicación de masas, ocurren frecuentes irrupciones de hechos, situaciones, relatos, análisis, interpretaciones y fabulaciones que los pluralizan y democratizan. Sin olvidar que son innumerables los intelectuales de toda clase, periodistas, fotógrafos, cineastas, programadores, actores, entrevistadores, redactores, autores, psicólogos, sociólogos, expertos en relaciones públicas, especialistas en electrónica, informática y cibernética y otros que diversifican, pluralizan, enriquecen y democratizan los medios. Hay diarios, revistas, libros, radios, televisoras y otros medios que expresan formas y visiones alternativas de lo que va por el mundo, desde el narcotráfico y el terrorismo transnacional hasta las guerras y revoluciones, desde eventos mundiales de cultura popular hasta movimientos globales del capital especulativo. Así se enriquece el príncipe electrónico, tornándose más sensible a lo que va por el mundo, desde la perspectiva de las clases y grupos so-

ciales subalternos tanto como desde la perspectiva de las clases y grupos sociales predominantes.

En general, por lo tanto, el príncipe electrónico expresa principalmente la visión del mundo prevaleciente en los bloques de poder predominantes, en escala nacional, regional y mundial, habitualmente articulados.

Todo individuo, aun el que disfruta de menor autonomía, se acredita como soberano en los dominios de su conciencia [...] La conciencia fue, desde el principio, producto de la sociedad y continuará siéndolo en cuanto existan hombres, según Marx [...] La industria de la manipulación de las conciencias es una creación de los últimos cien años. Su desenvolvimiento ha sido tan rápido y tan diversificado, que su existencia permanece aún hoy incomprendida y casi incomprensible [...] Aun cuando se discute con pasión y detalladamente acerca de los medios técnicos –radio, cine, televisión, disco, CD, fax, Internet y otros– (aun cuando se estudia el poder de la propaganda, la publicidad y de las relaciones públicas, la industria de la manipulación de las conciencias continúa sin ser considerada en su conjunto, como un todo [...] La industria de la manipulación de las conciencias nos va a constreñir, en un futuro muy próximo, a que la consideremos como una potencia radicalmente nueva, en creciente desenvolvimiento, imposible de ser medida con base en los parámetros disponibles. Estamos ante la industria llave del siglo xx.<sup>3</sup>

En el ámbito de los medios en general, mientras tanto, una poderosa técnica social sobresale: la televisión. Se trata de un medio de comunicación, información y propaganda presente y activo en lo cotidiano de individuos y colectividades, en todo el mundo. Registra e interpreta, selecciona y enfatiza, olvida y sataniza lo que podría ser lo real y lo imaginario. Muchas veces, transforma la realidad, sea en algo encantado, sea en algo escatológico, en general virtualizándola en escala tal que lo real aparece como una forma espuria de lo virtual.

<sup>3</sup> Hans Magnus Enzensberger, *Detalles*, trad. de N. Angochea Miller, Barcelona, Editorial Anagrama, 1969, pp. 7-10; citas de “La Manipulación industrial de las conciencias”, pp. 7-17.

El predominio del papel y del poder de la televisión puede ser observado desde su aparición, en la era de la comunicación global, como un *participante activo en los eventos que ella “cubre” con empeño*. La televisión no puede ya ser considerada (si alguna vez lo fue) como mera observadora o reportera de acontecimientos. Está intrínsecamente encadenada con estos acontecimientos y se ha tornado claramente parte integral de la realidad de la que da noticia [...] Las relaciones de la prensa, la radio y la televisión con el sistema político son gobernadas, en cada país, por la naturaleza del sistema político y las normas que caracterizan a su cultura política. La estructura socio-política y económica de las diferentes sociedades también determina la estructura interna de su sistema de medios, los métodos de financiamiento de éstos y, consecuentemente, las relaciones inter-sistémicas de las diferentes organizaciones de medios.<sup>4</sup>

Un capítulo fundamental de la “democracia electrónica” involucra la convergencia y la movilización de mercado y marketing, mercaderías e ideas, opiniones y comportamientos, inquietudes y convicciones. Son dimensiones psico-sociales, socio-culturales y político-económicas que pueden polarizarse en actividades e imaginarios de individuos y colectividades. Se traducen también en opciones, convicciones y acciones políticas, en general influidas por los medios electrónicos y la prensa, destacándose la televisión.

Éste es el contexto en el cual también están presentes las corporaciones transnacionales. Interesadas en el comercio de mercaderías y en la publicidad, tanto como en la expansión de los mercados y en el crecimiento del consumo, ellas se vuelven agentes importantes, frecuentemente decisivos, del modo en que se organizan, funcionan y expanden las nuevas tecnologías de comunicación. Sin olvidar que gran parte de los medios se organiza en corporaciones y, muchas veces, forman parte de conglomerados también transnacionales. Hay, por lo tanto, una vasta y comple-

<sup>4</sup> Michael Gurevitch, “The Globalization of Electronic Journalism”, en James Curran y Michael Gurevitch (eds.), *Mass Media and Society*, Londres, Edward Arnold, 1991, pp. 185 y 188.

ja red de articulaciones corporativas involucrando mercados e ideas, mercaderías y democracia, lucratividad y ciudadanía.

La lucha en la cual estamos inmersos es de naturaleza política y se libra en el ámbito político, pero todavía no es claro si el futuro será de libertad económica, social, individual y política [...] El éxito en la política no es mágico. Nuestros enemigos no son más inteligentes que nosotros y no son superhombres. Si formulamos una interpretación política, deberíamos elegir algunos objetivos políticos [...] Siento que es esencial que las firmas multinacionales que están siendo criticadas creen un grupo organizado de profesionales talentosos y experimentados. Así, cuando sea necesario, consultores especiales, ajenos a las relaciones públicas cotidianas de las firmas, pueden concentrar sus esfuerzos en las cuestiones políticas enfrentadas por las multinacionales. En la búsqueda de una receptividad pública y en la eliminación de una actitud crítica, las firmas multinacionales tienen un arma valiosa a su disposición, la publicidad y la movilización de personal en el campo [...] Necesitamos reactivar nuestras tradicionales asociaciones profesionales, o mirar más allá de ellas, en busca de nuevos aliados en las asociaciones de campesinos, trabajadores y propietarios de pequeños negocios, muchos de los cuales han sospechado del capitalismo multinacional, con buenas razones. Necesitamos afirmar el interés común de todas las instituciones que generan riquezas, grandes y pequeñas, privadas y gubernamentales, nacionales y multinacionales. En síntesis, necesitamos afirmar el pluralismo y la diversidad de la condición humana, un ejemplo que es dado por la democracia tanto como por el libre mercado de mercaderías e ideas. El capitalismo multinacional nunca debe aparecer como un rival dominador, relativamente a los intereses locales, nacionales o tribales.<sup>5</sup>

Lo que singulariza a la gran corporación de medios es que realiza límpidamente la metamorfosis de mercadería en ideología, de

<sup>5</sup> Rafael D. Pagan Jr., presidente de Nestlé Coordination Center for Nutrition, "Porter la lutte sur le terrain des détracteurs du capitalisme multinational", en *Vers un Développement Solidaire*, No. 66, Lausanne, mayo de 1983; citado por Cynthia Sochneider y Brian Wallis, "Introduction", en Cynthia Sochneider y Brian Wallis, *Global Television*, Nueva York, Wedge Press, 1988, pp. 30-31.

mercado en democracia, de consumismo en ciudadanía. Realiza límpidamente las principales implicaciones de la industria cultural, combinando la producción y la reproducción cultural con la producción y reproducción de capital y opera decisivamente en la formación de “mentes” y “corazones”, en escala global.

Los cambios que recorren el mundo generan inseguridad. Exigen que el pueblo reevalúe y cambie actitudes, de modo de administrar las nuevas mudanzas. El pueblo busca orientación e información, pero tiene también una fuerte necesidad de entretenimiento y recreación. Para hacer frente a esas diversas necesidades, una corporación global de medios tiene responsabilidades especiales. La comunicación es un elemento básico de cualquier sociedad. Los medios tornan esa comunicación posible. Ayudan a la sociedad a comprender las ideas políticas y culturales, y contribuyen a formar la opinión pública y el consenso democrático. Hoy, la sociedad usa los medios para ejercer una forma de auto-control. Con estas responsabilidades como telón de fondo, los ejecutivos de los medios deben permanecer conscientes de sus obligaciones, respetando principios éticos en sus actividades.<sup>6</sup>

Son muchos los caminos, así como las redes, que conducen a la política electrónica, a la democracia electrónica, a la tiranía electrónica o al príncipe electrónico. Hay poderosos y predominantes intereses corporativos que se imponen más o menos decisivamente a las instituciones “clásicas” de la Política: partidos políticos, sindicatos, movimientos sociales, corrientes de opinión pública y gobiernos (y sus poderes legislativo, ejecutivo y judicial).

En el ámbito de la “democracia electrónica”, se disuelven las fronteras entre lo público y lo privado, el mercado y la cultura, el ciudadano y el consumidor, el pueblo y la multitud. Ahí el pro-

<sup>6</sup> Mark Wossner, “Sucess and Responsibility”, en Bertelsmann, *Annual Report*, 1992/1993, Gutersloh, e/d. pp. 4-7, cita de p. 4. Cf. también Lyn Krieger Mytelka (ed.), *Strategic Partnership*, Londres, Pinter Publishers; Le Monde Diplomatique, *Medias et Controle des Esprite, Manière de Voir*, No. 27, Paris, 1995; Le Monde Diplomatique, *Les Nouveaux Maitres du Monde, Manière de Voir*, No. 28, Paris, 1995; David C. Korten, *Quando as Corporações Regem o Mundo*, trad. de Anna Terzi Giova, San Pablo, Editora Futura, 1996.

grama televisivo de debate e información política tiende a organizarse según los moldes de un programa de entretenimiento. La acción de los políticos y de los partidos, la opinión pública, el debate sobre problemas de la realidad nacional y mundial, las posibilidades de opciones de los electores y la controversia sobre planes alternativos de gobierno, todo esto tiende a basarse en los lenguajes, recursos técnicos, teatralidad y escenificación desarrollados por los programas de entretenimiento. Son programas multimedia, coloridos, sonoros, llenos de sorpresas, movidos, que combinan asuntos diversos y dispares, que alternan locución, diálogo, exposición, comportamiento, autoayuda, conjuntos musicales, cantores, etc. Ése es el clima en el cual la política ha sido llevada a insertarse, como espectáculo semejante al espectáculo dentro del espectáculo. Se modifican signos y significados, figuras y figuraciones, de tal manera que ocurre la disolución de la política en la cultura electrónica de masas, en la cual se disuelven o se dislocan territorios y fronteras incluyendo los espacios público y privado, el consumismo y la ciudadanía, la corriente de opinión pública y el comportamiento de autoayuda, la realidad y la virtualidad.

Estamos frente a complejas transformaciones de la esfera pública, en gran parte determinadas principalmente por el modo en que evoluciona el sistema de los medios de comunicación. La esfera pública, por lo tanto la política, era distinta, al menos en términos de principios, no sólo de la esfera privada sino también de la actividad empresarial. Esta frontera ha sido continuamente suprimida, principalmente por el modo en que ha evolucionado el sistema televisivo, que determina una especie de unificación de diversas esferas, en especial de la política, el comercio, el espectáculo. Aunque continúe existiendo una distinción formal entre programas de información, espectáculo y publicidad, ocurre frecuentemente que los políticos prefieren comparecer en los programas más populares, en los cuales la política se mezcla con otros géneros. Y se crean programas televisivos de información política cada vez más frecuentemente modelados según los esquemas de los programas de entretenimiento. De este modo, el político no sólo debe adecuarse a las reglas de otro tipo de programa, sino,

principalmente, es percibido por la opinión pública como parte de un mundo que le es más familiar, en el cual aquellas actividades se revelan indistinguibles. El político aparece como un producto entre otros, es evaluado con criterios que se aproximan bastante a los vigentes en el mundo del consumo. Así, esta mudanza de los parámetros de referencia deriva del hecho de que la tecnopolítica está constituida cada vez más ampliamente por los instrumentos que vienen directamente del mundo de la producción, del comercio, de la publicidad.<sup>7</sup>

Éste es un problema fundamental de la relación entre los medios televisivos y la Política, mucho de lo que es la Política se revela espectáculo, entretenimiento, consumismo, publicidad. Gran parte de los lenguajes de las instituciones políticas “clásicas” de la modernidad se disuelven, se transforman o simplemente se anulan en el ámbito de los lenguajes televisivos.

Se modifican o se disuelven territorios y fronteras, y se amontonan problemas fundamentales y curiosidades, Política y novela, democracia y tiranía, junto con realidad y virtualidad.

En este mundo virtual, creado por medio de la manipulación de la tecnología electrónica, informática y cibernética, se forma la más vasta *multitudo solitaria* dispersa por diferentes localidades, naciones y regiones, en continentes, islas y archipiélagos, son muchos los que se transforman en creaciones de los medios televisivos, en los que buena parte de lo que ocurre en el mundo se revela entretenimiento, publicidad, consumismo, espectáculo.

En el ágora electrónico, individuos aislados, anónimos, pero presumiblemente bien informados, pueden reunirse sin riesgo de violencia o infección, involucrándose en debates, cambio de informaciones o meramente no haciendo nada.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> Stefano Rodotà, *Tecnopolítica. La Democrazia e le Nuove Tecnologia della Comunicazione*, Roma-Bari, Laterza, 1997, p. 12.

<sup>8</sup> Julian Stallabrass, “Empowering Technology: The Exploration of Cyberspace”, *New Left Review*, No. 211, Londres, 1995, pp. 3-32, cita de pp. 4-5.

*El príncipe electrónico* es el arquitecto del ágora electrónico, en el cual todos están representados, reflejados, desfigurados, sin el riesgo de la convivencia ni de la experiencia. Ahí las identidades, alteridades y diversidades no precisan desdoblarse en desigualdades, tensiones, contradicciones, transformaciones. Ahí, todo se espectaculariza y estetiza, de modo de crear, disolver, acentuar y transfigurar todo lo que puede ser inquietante, problemático, afligente.

Si queremos comprender la creciente importancia de las tecnologías electrónicas, informáticas y cibernéticas en el mundo de los medios, lo que es fundamental para entender la creciente relevancia de los mismos en todas las esferas de la sociedad nacional y mundial, es necesario comenzar por reconocer que el siglo xx está profundamente impregnado, organizado y dinamizado por *técnicas sociales*. Son innumerables las innovaciones tecnológicas que adquieren el significado de poderosas e influyentes técnicas sociales.

Así, lo que parece neutro, útil, positivo, se revela luego eficiente, influyente o igualmente decisivo, en el modo por el cual se insertan las relaciones, procesos y estructuras que articulan y dinamizan las diferentes esferas de la sociedad, en los ámbitos local, nacional, regional y mundial. Tomados en su debido tiempo y contexto, ése puede ser el caso del teléfono, telégrafo, radio, cine, televisión, computadora, fax, correo electrónico, Internet, ciberespacio y otras innovaciones y combinaciones de tecnologías electrónicas, informáticas y cibernéticas. Son organizadas, movilizadas, dinamizadas y generalizadas como técnicas de comunicación, información, propaganda, entretenimiento, movilización e inducción de corrientes de opinión pública, mistifican o satanizan acontecimientos, figuras, partidos, movimientos y corrientes de opinión, colaborando más o menos decisivamente en la invención de héroes o demonios, tanto como en la fabricación de democracias o tiranías.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Armand Mattelart, *Comunicação-Mundo*, trad. de Guilherme J. de Freitas Teixeira, Petrópolis, Editora Vozes, 1994; Anthony Smith, *La geopolítica de la información*, trad. de Juan José Utrilla, México, FCE, 1984.



Nótese que las tecnologías de medios y sus articulaciones sistémicas, tomadas en sí, sin ninguna aplicación, deben ser consideradas como inocentes, neutras. Cuando están insertas en las actividades sociales, en las formas de sociabilidad, o, mejor, en los juegos de las fuerzas sociales, en esos casos se transforman en técnicas sociales. Pasan a dinamizar, intensificar, generalizar, modificar o bloquear relaciones, procesos y estructuras sociales, económicas y culturales activas en todas las esferas de la sociedad nacional y mundial. En ese sentido es que adquieren la presencia, forma y abarcabilidad de técnicas sociales de organización, funcionamiento, cambio, control y administración de las formas de sociabilidad y de los juegos de las fuerzas sociales.

Describo las prácticas y las agencias que tienen como objetivo principal modelar el comportamiento humano y las relaciones sociales, como técnicas sociales. Sin ellas y sin las invenciones tecnológicas que las acompañan, las vastas y radicales transformaciones del mundo contemporáneo jamás habrían sido posibles.<sup>10</sup>

En el siglo xx, muchos son desafiados a reconocer la creciente importancia de las tecnologías de comunicación, información, procesamiento y difusión –que influyen sobre decisiones– como poderosas técnicas sociales. A medida que se multiplican los descubrimientos científicos y sus traducciones en tecnologías electrónicas, informáticas y cibernéticas, se multiplican también las facultades y las capacidades políticas, económicas, y culturales de las técnicas sociales, esto es, de los intelectuales, técnicos, profesionales, gerentes, empresarios, gobernantes, propietarios y otros que disponen de las aplicaciones y de los usos sociales, económicos, políticos y culturales de esas técnicas.

Como las tecnologías de comunicación, información y propaganda no son transparentes en sus significaciones explícitas e implícitas, las evaluaciones de los intérpretes y usuarios oscilan del optimismo al pesimismo, de lo inofensivo a lo deslumbrante.

<sup>10</sup> Karl Mannheim, *Man and Society in an Age of Reconstruction*, Londres, Routledge & Kegan Paul, 1949, p. 247. También Norbert Elias, "Technization and Civilization", *Theory, Culture & Society*, vol. 12, No. 3, Londres, 1995, pp. 7-42.

Inclusive se habla tanto de su contribución al desenvolvimiento de la democracia cuanto al de la tiranía. En todos los casos, está siempre concernida la implicación de las tecnologías electrónicas, informáticas y cibernéticas, en general articuladas sistemáticamente como técnicas sociales, que se insertan en el juego de las fuerzas sociales.

Las guerras mundiales, el nazifascismo, el crecimiento de los trusts y cárteles, la creación de corporaciones transnacionales y el desarrollo de las tecnologías de medios modificaron las condiciones y las posibilidades de comunicación, información, entretenimiento y cultura de individuos y colectividades, pueblos y multitudes, por todo el mundo. Se forma y se expande la *industria cultural*, influyendo más o menos decisivamente el mundo de la política. Algunas de esas tendencias ya se preanunciaban en la década del treinta, con la formación de la “máquina” de información y propaganda del nazismo, que combinaba la radio, la prensa, los cárteles, el cine, los acontecimientos patrióticos, las iniciativas culturales y el énfasis en la “misión civilizatoria del pueblo ario”. En esa época, era el nazismo que se presentaba como el portador y misionero de la civilización occidental y cristiana, algo que posteriormente resuena en la máquina de información y propaganda del neoliberalismo.

Sí, en los años treinta ya se percibían algunas de las influencias decisivas que las nuevas tecnologías de la comunicación comenzaban a provocar en las diferentes esferas de la sociedad y en la Política en particular. Fue el nazismo quien tomó la delantera en el uso de las nuevas tecnologías de los medios en general, siendo que simultáneamente y en otros momentos también otros regímenes políticos desarrollarían políticas de comunicación, información y propaganda en los mismos términos y con sofisticación creciente, inclusive mediante la adquisición de nuevas tecnologías y nuevos arreglos sistémicos. Así se inició un descolocamiento radical del lugar de la Política y del modo de construir hegemonía y soberanía en todo el mundo, siempre a partir de las raíces e inspiraciones emanadas de los centros europeos y norteamericanos de la “civilización occidental y cristiana”.

Al disponer de nuevas tecnologías, los líderes, los políticos, los gerentes, las organizaciones, las empresas, las agencias gubernamentales, las organizaciones multilaterales, las iglesias u organizaciones religiosas y otras, individuos y entidades, directa e indirectamente empeñados en la política, pasan a actuar más allá de los partidos políticos, sindicatos, movimientos sociales y corrientes de opinión pública. Estas instituciones “clásicas” de la política son instrumentalizadas, transformadas, mutiladas o simplemente marginadas. En escala creciente, predominan las nuevas tecnologías de comunicación, información y propaganda, a veces con objetivos democráticos, pero en otras y muchas veces con objetivos autoritarios. Sí, porque las nuevas tecnologías están organizadas en empresas, corporaciones o conglomerados, como emprendimientos capitalistas articulados a grupos, clases o bloques de poder predominantes en escala nacional o mundial.

La democracia está entrando en una nueva fase, pero con una diferencia. En lugar del antiguo grupo local, en el cual predominaban los contactos cara a cara, se forma una nueva colectividad nacional y aun mundial, que se comunica por medio de imágenes y sonidos incorpóreos. Imágenes fluctuantes producidas por máquinas están descolocando la riqueza de los contactos inmediatos. Lo extraño es que la corriente de comunicación se organiza principalmente en dirección única. El oyente, el espectador, no tiene alternativa, a no ser mantenerse pasivo. No hay dar ni recibir, ni ninguna oportunidad de discusión con la voz de la radio o la silueta de la pantalla. A despecho de las facilidades sin precedentes que ofrece la comunicación, los miembros de la nueva colectividad parecen paradójicamente condenados a la pasividad, al anonimato y al aislamiento, mayores que nunca, sin precedentes.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> M. Swabey, *Theory of the Democratic State*, Cambridge, Harvard University Press, 1939, pp.129-130, citado por Brian D. Loader (ed.), *The Governance of Cyberspace (Política, Technology and Global Restructuring)*, Londres, Routledge, 1997, pp. 173-174. Cf. también Ben H. Bagdikian, *O monopólio da Mídia*, trad. de Maristela M. De Faria Ribeiro, San Pablo, Scritta edit., 1993; Wilson Bryan Key, *A Era da Manipulação*, trad. de Iara Biderman, San Pablo, Scritta edit., 1993; Denis de Moraes (org.), *Globalização, Mídia e Cultura Contemporânea*, Campo Grande, Letra Livre, 1997; Eugenio Bucci, *Brasil em Tempo de TV*, San Pablo, Boitempo edit., 1996.

La importancia de los medios organizados en empresas, corporaciones y conglomerados, que actúan en el ámbito local, nacional, regional y mundial, se atribuye a la organización sistémica, que sustenta gran parte de la integración social prevaeciente en el mundo. Las condiciones y las posibilidades de organización, funcionamiento, dinamización y generalización de las formas de vida, trabajo y cultura se basan, en gran medida, en el modo mediante el cual los medios ejercen su actividad, presencia e influencia. Al lado del mercado, del planeamiento de las agencias gubernamentales, de las organizaciones multilaterales, de las empresas, corporaciones y conglomerados transnacionales, los medios impresos y electrónicos, entre los cuales se destaca la televisión, ejercen desde arriba una influencia acentuada y preponderante en las relaciones, procesos y estructuras de integración social, que se difunde, luego, por las diferentes esferas de la vida social. Junto a sus actividades pluralistas y democráticas, que favorecen el debate, la controversia y el cambio social en general, los medios también influyen más o menos decisivamente en la integración, esto es, en la articulación sistémica de cosas, gentes e ideas, en escala local, nacional, regional y mundial.<sup>12</sup>

Simultáneamente con el desarrollo de las tecnologías electrónicas, informáticas y cibernéticas, se desenvuelven las redes, el fax, el e-mail, la Internet, la multimedia, el hipertexto, la realidad virtual, el ciberespacio, la sociedad informática, el mundo sistémico. A la par con el mundo geohistórico, diseñado por la modernidad, emerge el mundo virtual, tejido sistémicamente, diseñado por la posmodernidad. Uno y otro parecen distintos, separados, autónomos, unas veces yuxtapuestos, otras disonantes, estridentes. Es como si la *experiencia* y la *conciencia* se disociasen, de la misma manera que las palabras y las cosas, el lenguaje y la imagen, lo real y lo virtual, el ser y el devenir, lo dicho y lo desdicho. Son muchos, muchísimos, los que navegan en el ciberespacio sideral, le-

<sup>12</sup> Niklas Luhmann, "The world Society as Social System", *International Journal of Systems*, vol. 8, 1982, pp. 131-138; Octavio Ianni, *Teorias da Globalização*, 5a. ed., Rio de Janeiro, Editora Civilização Brasileira, 1998, especialmente cap. IV: "A Interdependencia das Nações".

vitando aquí y allá por la realidad geohistórica, político-económica y socio-cultural, desterritorializados, volantes, indelebles, fluctuantes. Éste es el palco de la posmodernidad, donde parecen disolverse el espacio y el tiempo, la historia y la memoria, el recuerdo y el olvido, las hazañas y las derrotas, las ideologías y las utopías. Todo está navegando en el presente presentificado, petrificado. Ahí parece predominar la multiplicidad, la discontinuidad, la fragmentación, el simulacro, la deconstrucción, como en una fiesta caleidoscópica y babélica permanente.

Ese mundo de la posmodernidad está ampliamente articulado en moldes sistémicos. Se sustenta en el aire, desenraizado, volante, virtual y sideral, en toda una vasta, compleja y eficaz red sistémica, por medio de la cual se articulan mercados y mercaderías, capitales y tecnologías, fuerza de trabajo y plusvalía. Además, el conjunto de las tecnologías electrónicas, informáticas y cibernéticas, con sus redes y virtualidades, hipertextos y ciberespacios, tejen y retejen ininterrumpidamente una vasta, compleja y lucrativa red sistémica, en la cual son situados y significados unos y otros, cosas, gentes e ideas, poblando continentes, islas y archipiélagos, por todo el mundo.<sup>13</sup>

Pero ese mundo sistémico no está terminado, consolidado, cristalizado. Aunque muchos procuren definirlo en términos evolucionistas como el clímax de la historia, e incluso lo naturalizan, subsisten multiplicidades, divergencias, desigualdades, tensiones y antagonismos entre agencias, organizaciones y otras instituciones del capitalismo globalizado. El mundo virtual también está atravesado por tensiones y antagonismos, fisuras y estridencias, innovaciones y obsolescencias. Aunque la mayoría de sus dirigentes y beneficiarios afirmen y reafirmen el fin de la geografía, el fin de la historia, la formación de la aldea global y la pri-

<sup>13</sup> Sherry Turkle, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Londres, Weidenfeld & Nicolson, 1996; Manuel Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture*, 3 vols., Blackwell Publishers, 1996-1998; Pierre Levy, *A Inteligencia Coletiva. Por uma Antropologia do Ciberespaço*, trad. de Luiz Paulo Rouanet, San Pablo, Edições Loyola, 1998; Adam Schaff, *A Sociedade Informática*, trad. de Carlos E. J. Machado y Luis Arturo Obojes, San Pablo, Editora Unesp, 1990.

macía del pensamiento neoliberal, no sólo subsisten sino también se multiplican divergencias, contradicciones y conflictos.

Simultáneamente, por dentro y por fuera de la sociedad informática, virtual y sideral, son muchos, muchísimos, multitudes, los que continúan situados, enraizados, territorializados, geohistóricos. Se dedican a los trabajos y a los días, pudiendo estar empleados o desempleados, conscientes o inconscientes, resignados o desesperados. Para vivir, precisan comer, beber, vestirse, abrigarse, moverse, reproducirse; desarrollan medios y modos de organizar formas de sociabilidad, juegos de fuerzas sociales; se dedican a pensar, sentir, comprender, explicar, fabular; se empeñan en juntar y desjuntar el pasado y el presente, la biografía y la historia, la parte y el todo, la apariencia y la esencia, lo singular y lo universal, la existencia y la conciencia, el esclarecimiento y la utopía.

*El Príncipe electrónico* puede ser visto como una de las más notables criaturas de los medios, esto es, de la industria cultural. Se trata de una figura que impregna ampliamente la Política, como teoría y práctica. Impregna la actividad y el imaginario de individuos y colectividades, grupos y clases sociales, naciones y nacionalidades, en todo el mundo. En diferentes grados, conforme a las peculiaridades institucionales y culturales de la política en cada sociedad, el príncipe electrónico influye, subordina, transforma o igualmente desactiva partidos políticos, sindicatos, movimientos sociales, corrientes de opinión, poderes legislativo, ejecutivo y judicial. Permanente y activo, situado y ubicuo, visible e invisible, predomina en todas las esferas de la Política, adquiriendo diferentes figuras y figuraciones, según la pompa y la circunstancia.

La *fortuna* y la *virtud*, de las cuales hablaba Maquiavelo, se tornan atributos del *Príncipe electrónico*. Una parte fundamental de la virtud de líderes, gobernantes, partidos, sindicatos, movimientos sociales y corrientes de opinión pública también va siendo construida crecientemente por los medios, desplegando una poderosa y abarcadora colección de técnicas sociales. La comunicación, la información y la propaganda pueden transformar, de la

noche a la mañana, a un ilustre desconocido en una figura pública notable, literalmente ilustre, con perfil, programa, compromiso, sentido de responsabilidad pública, conocimiento de los problemas básicos de la sociedad y hasta con lenguaje propio, diferente de otros, original. El marketing político, secundado por los diferentes programas de los medios electrónicos y de la prensa, tanto como por los artificios de las técnicas de montaje, collage, mixtura, bricolage, deconstrucción y simulacro pueden realizar el milagro de la creación. Poco a poco, muchos son llevados a creer que ésa puede ser la criatura indispensable para hacer frente a la fortuna, a las condiciones político-económicas y socio-culturales responsables por la cuestión social, por las carencias del pueblo, por las reivindicaciones de individuos y colectividades, grupos y clases sociales. En algunos casos la criatura producida por los medios aparece como la única solución, para el individuo, el pueblo, la sociedad, el país, el Estado-Nación, la región o el mismo mundo como un todo. La satanización maliciosa e impiadosa de líderes, dirigentes, partidos, sindicatos, movimientos sociales, corrientes de opinión y sectores sociales que inclusive criminaliza a amplios sectores de la sociedad civil, consigue que muchos, muchísimos, multitudes, sean inducidos a buscar la salvación. Sí, la metamorfosis de la crítica en satanización y de la satanización en intimidación, miedo y aflicción, provoca la reorganización y el redireccionamiento de expectativas y opiniones. Ésta es la calle en la cual se halla concernida la *multitud solitaria*, en el seno de la cual el *Príncipe electrónico* construye hegemonías y ejerce soberanías.

El “proceso catártico”, por medio del cual las inquietudes, carencias, frustraciones, reivindicaciones y ambiciones de individuos y colectividades, grupos y clases sociales se sintetizan en *El príncipe* y en el *Moderno príncipe*, pasa ahora a ser predominantemente un atributo del *Príncipe electrónico*. Una parte fundamental del entendimiento y previsiones del moderno príncipe, así como del príncipe, pasa a ser realizada por los medios electrónicos y la prensa, capaces de comunicación, información y propaganda, que combinan énfasis y gradación, impacto y olvido, lenguaje e imagen, video-clip y multimedia, en un vasto espectácu-

lo sin fin. Sí, el príncipe electrónico es capaz de realizar la metamorfosis de todo cuanto puede ser social en una síntesis de todo lo que puede ser político, realizando, simultáneamente, la magia de pasteurizar la política propiamente dicha, como teoría y como práctica. El proceso catártico realizado por el príncipe electrónico revela la política como una esfera en la cual se manifiestan tanto desentendimientos, desencuentros e inadecuaciones, como intenciones, propuestas y soluciones, pero por lo general como una esfera desligada de las tensiones y contradicciones, que son alimentadas por desigualdades y alienaciones.

El *Príncipe electrónico* es una figura política nueva y diferente de todas las otras, pasadas y presentes. Convive con las otras, tanto con el príncipe maquiavélico como con el moderno príncipe gramsciano, sin olvidar las instituciones “clásicas” de la Política, tales como los partidos políticos, los sindicatos, los movimientos sociales, las corrientes de opinión pública, los poderes legislativo, ejecutivo y judicial. Se revela simultáneamente diferente y original, tanto como sorprendente, fascinante e inquietante.

Uno de los secretos del príncipe electrónico es actuar directamente en el nivel de lo virtual. Se beneficia ampliamente de las tecnologías y lenguajes que los medios movilizan para realizar y desarrollar cotidianamente la virtualización. Todo lo que es social, económico, político y cultural, comprendiendo las diversidades y desigualdades de género, étnicas, religiosas, lingüísticas y otras puede ser taquigrafiado, traducido y decantado en signos, símbolos y emblemas, o figuras y figuraciones, que los lenguajes de los medios elaboran y desenvuelven. Esa vasta, compleja e ininterrumpida actividad moviliza el montaje, el collage, la mixtura, el bricolage, la deconstrucción, el simulacro y el pastiche, entre otros lenguajes de la posmodernidad. La noticia, el comentario, la fotografía, el documental, la palabra, la imagen, el sonido, el color, la forma, el movimiento, el ángulo, el closeup, la panorámica, el impacto, lo espectacular, lo terrorífico y otros recursos narrativos permiten tanto registrar y divulgar como enfatizar y olvidar, o recordar y enervar. En todos los casos, se trata de taquigrafías, traducciones, exorcismos, sublimaciones o estetiza-



ciones de la realidad, de la experiencia y de la existencia. De ahí la emergencia de otras y nuevas, diferentes y sorprendentes, formas de conciencia, que involucran otras condiciones y posibilidades de entendimiento, esclarecimiento, imaginación, mistificación. Hay un inmenso e intrincado universo de signos, símbolos y emblemas, que comprende figuras y figuraciones, por medio del cual los medios decantan lo real, el acontecer, el devenir y otras modulaciones de la realidad, transformándolas en manifestaciones espurias de lo virtual.

Está en curso, por casualidad o deliberadamente, un sorprendente, fundamental e inquietante proceso de disociación entre existencia y conciencia, o de condiciones y posibilidades de existencia y condiciones y posibilidades de conciencia. Cuando se desarrollan y aplican las tecnologías electrónicas, informáticas y cibernéticas, agilizando y generalizando los medios de comunicación, información y propaganda, las condiciones y las posibilidades respecto de la conciencia pasan a descolocarse continua o reiteradamente de la experiencia, de la realidad o de la existencia.

Simultáneamente con la disociación entre existencia y conciencia, se desenvuelven otros, nuevos y muy diferentes significados de espacio y tiempo, ser y devenir, pensar y sentir, explicar e imaginar. Se torna posible utilizar metáforas tales como mundo sin fronteras, Tierra-Patria, aldea global, fin de la geografía, fin de la historia. Éste es el clima mental, esto es, virtual, en que se formulan expresiones destinadas a taquigrafiar aspectos de ese mundo virtual: multimedia, interface, Internet, hipertexto, ciberespacio, desterritorialización, miniaturización, mundialización, globalización, planetarización.

En ese mundo virtual, se modifican las articulaciones y desarticulaciones establecidas por la modernidad, acerca de dato y significado, parte y todo, pasado y presente, historia y memoria, comprensión y explicación, singular y universal. Simultáneamente, se modifican los contrapuntos “yo” y “otro”, “nosotros” y “otros”, “nacional” y “extranjero”, “occidental” y “oriental”. Cuando se desarrollan, agilizan y generalizan las aplicaciones de las

tecnologías electrónicas, informáticas y cibernéticas, transformadas en técnicas sociales, se rediseñan o se disuelven las líneas demarcatorias de territorios y fronteras, formas de gobierno y regímenes políticos, culturas y civilizaciones. En el ámbito del mundo virtual, las cosas, la gente y las ideas, tanto como las identidades, alteridades, diversidades y desigualdades parecen mudar de figura y figuración. Como parecen desligadas de la experiencia, de la realidad o de la existencia, aparecen como fantasías de lo imaginario. Pueden ser creaciones prosaicas u originales, más o menos elaboradas sobre la base de la estética electrónica, de tal modo que muchos, muchísimos, multitudes, son llevados a visiones del mundo carentes de tensiones y contradicciones.

Sí, el *Príncipe electrónico* puede ser visto como el *intelectual orgánico* de los grupos, clases o bloques de poder dominantes, en escala nacional y mundial. En alguna medida, esos grupos, clases o bloques de poder disponen de una influencia más o menos decisiva en los medios de comunicación, información y propaganda, esto es, en los medios electrónicos e impresos, que funcionan siempre, también, como industria cultural.

Es claro que el *Príncipe electrónico* no es armonioso ni homogéneo ni, mucho menos, monolítico. Está siempre atravesado por divergencias, competencias e influencias. Además de sus disputas "internas", refleja las solicitudes y obstrucciones de sectores sociales diversos, en los cuales proliferan diferentes y contradictorias evaluaciones sobre los medios. Hay desacuerdos y acomodamientos, convergencias y tensiones en el ámbito de la sociedad, que suscitan el pluralismo e incluso quiebran monolitismos.

El modo por el cual se diseña y pone en movimiento el *Príncipe electrónico* permite definirlo, en líneas generales, como el *intelectual orgánico* de grupos, clases o bloques de poder dominantes, en escala nacional y mundial. Un *intelectual orgánico colectivo*, ya que sintetiza la actividad, la capacidad de previsión y las formulaciones de varias categorías de intelectuales, periodistas y sociólogos, locutores y actores, escritores y animadores, fundamentadores y polemistas, técnicos e ingenieros, psicólogos y publicistas, que movilizan tecnologías electrónicas, informáticas y

cibernéticas como técnicas sociales de alcance local, nacional, regional y mundial.

Ésa es, en gran medida, la fábrica de *hegemonía* y de *soberanía* que habían sido prerrogativas de *El Príncipe* de Maquiavelo y del *Moderno príncipe* de Gramsci. Ahora es el *Príncipe electrónico* quien detenta la facultad de trabajar la virtud y la fortuna, la hegemonía y la soberanía, o el problema y la solución, la crisis y la salvación, el exorcismo y la sublimación. Así se instaura el inmenso *ágora electrónico*, en el cual muchos navegan, naufragan o flotan, buscando salvarse. ◆