

ARTÍCULOS
DOCTRINALES

O PRÍNCIPE ELETRÔNICO

Octavio IANNI*

RESUMEN: Con base en las características y atributos que configurara el estadista florentino Maquiavelo, en su obra *El príncipe*, y que en el siglo XX Gramsci retomara para elaborar *El moderno príncipe*, el autor elabora la noción de *El príncipe electrónico*, consistente en una figura política nueva y diferente de todas aquéllas que hubiesen existido, que se erige y alimenta en razón de los medios de comunicación. Al decir del autor, *El príncipe electrónico* puede ser visto como “el intelectual orgánico de los grupos, clases o bloques de poder dominantes, en escala nacional o mundial”. De esta manera, si se considera la democracia electrónica y la movilización del mercado, el “político” aparece como un producto evaluado con criterios más próximos a los del mundo del consumo. No puede dejar de indicarse que *El príncipe electrónico* también presenta rasgos comunes al *Homo videns* de Giovanni Sartori.

ABSTRACT: Based on the characteristics and attributes set down by the Florentine statesman Machiavello in his work *The Prince*, and dealt with again in the twentieth century by Gramsci in preparing *The Modern Prince*, the author puts forward the notion of *The Electronic Prince*, consisting of a political figure which is new and different from all previous figures, and which originates from and nourishes itself through the communication media. In the author's words, *The Electronic Prince* can be seen as “the organic intellectual of dominating groups, classes or power blocks on a national or worldwide scale”. Thus, if one considers electronic democracy and marketing mobilization, the “politician” takes shape as an evaluated product with criteria closer to those of the consumer world. It should not be forgotten that *The Electronic Prince* also evidences trends in common with *Homo Videns* by Giovanni Sartori.

Na história da Política, vista como teoria e prática, há muitos “príncipes”. Sucedem-se e convivem nas mais diversas situações, épocas e regiões: na monarquia e na república, na democracia e na tirania, na guerra e na paz, na revolução e na contra-revolução. Podem ser líder, caudilho, patriarca, ditador, presidente ou dirigente, tanto quanto civil, militar, religioso, intelectual. Há também mulheres, ainda que, em sua maioria, têm sido homens. Mas podem ser brancos, amarelos, negros, mestiços,

* Depto. de Sociologia de IFCH-UNICAMP.

ocidentais, orientais, africanos, latinoamericanos. Em geral, inspiram-se em modelos teóricos ou práticos, reais ou imaginários, ocidentais, europeus ou norte-americanos. Em muitos, predomina algo de ocidentalismo, sempre mesclado com localismo, tribalismo ou nacionalismo. Todos batalham o público e o privado, a ordem e o progresso, a tradição e a modernidade, a vocação e a missão, a soberania e a hegemonia, a biografia e a história, o literal e o metafórico. Sim, o “príncipe” tem sido uma figura importante na teoria e na prática da Política. Sob diferentes demonicações e adquirindo distintas figurações, aparece em toda a história dos tempos modernos.

O *Príncipe* de Maquiavel, com o qual se inaugura no século dezesseis o pensamento político moderno, é a sua expressão mais conhecida, notável, influente e controvertida. São muitos os pensadores que dialogam aberta ou veladamente com esse “tipo ideal” ou “arquétipo” da teoria e da história. Ou então, há muitos textos de Política que foram e continuam a ser lidos e discutidos tendo-o como referência. Sem esquecer que têm sido numerosos os governantes e candidatos a governantes que tomam o livro de Maquiavel como leitura ocasional ou freqüente. Provavelmente todos, pensadores e governantes, buscam esclarecer o enigma do contraponto *fortuna e virtù*. Buscam criar, desenvolver ou inventar a sua virtù, simultaneamente ao empenho de descobrir como se constituem, formam e transformam as condições político-econômicas e sócio-culturais, ou os jogos das forças sociais, que constituem a fortuna. Em todos os casos, estão em causa as figuras e as figurações possíveis e impossíveis do príncipe, como dirigente, governante, tirano, presidente, monarca ou patriarca. Na medida em que se realiza como príncipe, este se mostra preparado para pensar e decidir, negociar e dirigir, administrar e agir, conciliar e dividir, premiar e punir, constituindo-se simultaneamente como símbolo ou emblema, para uns e outros, indivíduos e coletividades, população e povo, setores sociais e sociedade, nacionais e estrangeiros.

Muito tempo depois, no século vinte, Gramsci formula a teoria do *Moderno Príncipe*, isto é, do partido político como interprete e condutor de indivíduos e coletividades, grupos e classes sociais. O moderno príncipe é, simultaneamente, “intelectual colectivo”, capaz de interpretar tanto os seguidores do partido como os outros setores da sociedade, indiferentes e adversários. Nesse sentido, o moderno príncipe se revela capaz

de construir, realizar e desenvolver a hegemonia de um projeto de Estado-Nação, envolvendo a organização, o desenvolvimento ou a transformação da sociedade.

Tanto no que se refere a *O Príncipe* de Maquiavel como a *O Moderno Príncipe* de Gramsci, estão em causa figuras e figurações fundamentais de Política. Tudo o que pode ser específico da política, neles se polariza, sintetiza ou galvaniza. Nesse sentido é que, em última instância, esses tipos ideais ou arquétipos estão referidos à capacidade de construir hegemônias, simultaneamente à organização, consolidação e desenvolvimento de soberanias. Sim, é possível encontrar ressonâncias do príncipe maquiavélico no moderno príncipe gramsciano. Mas é inegável que os dois “tipos ideais” ou “arquétipos” apanham aspectos fundamentais da Política, como teoria e prática. Respondem a diferentes desafios histórico-sociais, próprios de cada época. Implicam em diferentes avaliações sobre o dirigente e as condições de sua atuação, vistos em suas especificidades e em suas interrelações, tensões e acomodações e dissociações. Mas sintetizam algo da essência da Política, ao ressaltar como fundamentais as categorias *hegemonia e soberania*.

O dilema que se coloca, no entanto, é o de se saber se no fim do século vinte continuam convincentes os emblemas, tipos ou arquétipos formulados por Maquiavel e Gramsci; sem esquecer que essas figuras e figurações ocorrem em outros autores, ainda que em outras linguagens e diferentes perspectivas teóricas. Reconhecendo-se que são outros os desafios histórico-sociais da globalização em curso no fim do século vinte, cabe perguntar se hegemonia e soberania, compreendendo líder e seguidores, dirigentes e subalternos, aliados e adversários, ou virtú e fortuna, ainda têm algo, muito ou nada a ver com um, outro ou ambos os príncipes. Nesse sentido, cabe perguntar se a crise que parece atingir duramente um e outro príncipe não acaba por colocar em causa o que se poderia entender por hegemonia e soberania, tanto quanto virtú e fortuna, bem como outras categorias “clássicas” da Política.

No fim do século vinte, há sérios indícios de que os “príncipes” de Maquiavel e Gramsci, assim como de outros teóricos da Política, envelheceram, exigem outras figurações ou simplesmente tornaram-se anacrônicos. Na época de globalização, alteram-se quantitativa e qualitativamente as formas de sociabilidade e os jogos das forças sociais, no âmbito de uma configuração histórico-social de vida, trabalho e cultura

na qual as sociedades civis nacionais revelam-se províncias da sociedade civil mundial em formação. Nessa época, as tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas impregnam crescente e generalizadamente todas as esferas da sociedade nacional e mundial; e de modo particularmente acentuado as estruturas de poder, as tecnoestruturas, os think tanks, os lobbyings, as organizações multilaterais e as corporações transnacionais, sem esquecer as corporações da mídia. Esse pode ser o clima em que se forma, impõe e sobrepõe *O Príncipe Eletrônico*, sem o qual seria difícil compreender a teoria e a prática da Política na época da globalização.

Já não se trata mais apenas do “quarto poder”, do qual se começou a falar no século dezenove. Trata-se de um desenvolvimento novo, intenso o generalizado, abrangente e predominante, da mídia no âmbito de tudo o que se refere à Política. Um predomínio que desafia os clássicos poderes legislativo, executivo e judiciário, assim como o partido político, o sindicato, o movimento social e a corrente de opinião pública.

Na época da globalização, modificam-se mais ou menos radicalmente as condições sob as quais desenvolve-se a teoria e a prática da Política. Em primeiro lugar, a globalização do capitalismo, como modo de produção e processo civilizatório, propicia o desenvolvimento de relações, processos e estruturas de dominação política e apropriação econômica de alcance mundial. Alteram-se as formas de sociabilidade e os jogos das forças sociais, no âmbito de uma vasta, complexa e contraditória sociedade civil mundial em formação. Isto significa a emergência e dinâmica de grupos sociais, classes sociais, estruturas de poder, acomodações, tensões e lutas em escala mundial. Em segundo lugar, no bojo desse mesmo processo de globalização política-econômica e sócio-cultural, desenvolvem-se tecnologias eletrônicas, informática e cibernéticas que agilizam, intensificam e generalizam as articulações, as integrações, as tensões, os antagonismos, as fragmentações e as mudanças sócio-culturais e político-econômicas, pelos quatro cantos do mundo. Em terceiro lugar, e simultaneamente a todos os desenvolvimentos, nexos, contradições e transformações em curso, desenvolve-se uma nova configuração histórico-social de vida, trabalho e cultura, desenhando uma totalidade geohistórica de alcance global, compreendendo indivíduos e coletividades, povos, nações e nacionalidades, culturas e civilizações. Esse é o novo e imenso palco da história, no qual se alteram mais ou menos

radicalmente os quadros sociais e mentais de referência de uns e outros em todo o mundo.

Esse é o novo, imenso, complexo e difícil palco da Política, como teoria e prática. Aí as instituições “clássicas” da política estão sendo desafiadas a remodelar-se, ou a ser substituídas, como anacronismos já que outras e novas instituições e técnicas da Política estão sendo criadas, praticadas e teorizadas. Em lugar, de *O Príncipe* de Maquiavel e de *O Moderno Príncipe* de Gramsci, assim como de outros “príncipes” pensadores e praticados no curso dos tempos modernos, cria-se *O Príncipe Eletrônico*, que simultaneamente subordina, recria e absorve ou simplesmente ultrapassa os outros.

Para Maquiavel, o príncipe é uma pessoa, uma figura política, o líder ou *condottiero*, capaz de articular inteligentemente as suas qualidades de atuação e liderança (*virtù*) e as condições sócio-políticas (*fortuna*) nas quais deve atuar. A *virtù* é essencial, mas defronta-se todo o tempo com a fortuna, que pode ser ou não favorável, podendo ser tão adversa que a *virtù* não encontra possibilidades de realizar-se. Mas a fortuna pode ser influenciada pelo descortínio, a atividade e a dirigência do príncipe.

Nos principados inteiramente novos, onde haja um novo príncipe, se encontra dificuldade maior ou menor para mantê-los, conforme tenha mais ou menos predicados (*virtù*) aquele que os conquista. E como o fato de passar alguém de particular a príncipe pressupõe valor (*virtù*) ou fortuna, é de crer que uma ou outra dessas duas coisas atenuem em parte muitas dificuldades... Os estados rapidamente surgidos, como todas as outras coisas da natureza que nascem e crescem depressa, não pode ter raízes e as aderências necessárias para a sua consolidação. Exinguilos-á? a primeira borrasca, a menos que, como se disse acima, os seus fundadores sejam tão virtuosos (*virtuosi*), que saibam imediatamente prepara-se para conservar o que a fortuna lhes concedeu e lancem depois alicerces idênticos aos que os demais príncipes construírem antes de tal se tornarem... Para que não se anule o nosso livre arbítrio, eu, admitindo embora que a fortuna seja dona da metade das nossas ações, creio que, ainda assim ela nos deixa senhores da outra metade ou pouco menos. Comparo a fortuna a um daqueles rios, que quando se enfurecem, inundam as planícies, derribam árvores e casas, arrastam terra de um ponto para pô-la em outro: diante deles não há quem fuja, quem não ceda ao seu impulso, sem meio algum de lhe obstar. Mas, apesar de ser isso inevitável, nada impediria que os homens, nas épocas tranqüilas, construíssem diques

e canais, de modo que as águas, ao transbordarem do seu leito, corresse por estes canais ou, ao menos, viessem com fúria atenuada, produzindo menores estragos. Fato análogo sucede com a fortuna, a qual demonstra todo o seu poderio quando não encontra ânimo (*virtù*) preparado para resistir-lhe e, portanto, volve os seus ímpetos para os pontos onde não foram feitos diques para contê-la... Creio que isto é suficiente para demonstrar, em tese, a possibilidade de nos opormos à fortuna... Concluo, por conseguinte, que os homens prosperam quando a sua imutável maneira de proceder e as variações da fortuna se harmonizam, e caem quando ambas as coisas divergem.¹

Para Gramsci, o moderno príncipe já não é uma pessoa, figura política, líder ou *condottiero*, visto como personificação, síntese e galvanização da Política, mas uma organização? É o partido político, no qual combinam-se e fertilizam-se as capacidades de uns e outros, líderes e seguidores, de tal modo que a interpretação e atividade inteligentes, diante dos jogos das forças sócio-políticas, cabe a ele. Enquanto moderno príncipe, já que se cria no âmbito da sociedade de classes, burguesa, capitalista, o partido político pode realizar a metamorfose essencial das inquietações e reivindicações sociais, em sentido amplo, em política, enquanto programa de organização, atuação, conquista do poder e preservação deste. Caber ressaltar aqui que a teoria de Gramsci diz respeito ao partido político empenhado em expressar as inquietações e as reivindicações dos seus seguidores; mas, simultaneamente, capaz de interpretar as inquietações e reivindicações dos outros setores da sociedade. Quando se trata de luta pela conquista do poder, no entanto, seu objetivo principal, mais ambicioso, é o desafio de construir hegemonia alternativa, na qual se expressem as classes e os grupos sociais subalternos em luta para realizar a sua vontade coletiva nacional-popular, alcançando a soberania.

O moderno príncipe, omítopríncipe, não pode ser uma pessoa real, um indivíduo concreto; só pode ser um organismo; um elemento complexo de sociedade no qual já tenha se iniciado a concretização de uma vontade coletiva reconhecida e fundamentada parcialmente na ação. Este organismo já é determinado pelo desenvolvimento histórico, é o partido político: a primeira célula na qual se aglomeram germes de vontade coletiva que tendem a se

1 Maquiavel, *O Príncipe* (com as notas de Napoleão e Cristina da Suécia), trad. de Mário e Celestino da Silva, 2a. edição, Rio de Janeiro, Editora Vecchi, 1946, pp. 37, 43, 156-157 e 160-161.

tornar universais e totais... É preciso também definir a vontade coletiva e a vontade política em geral no sentido moderno; a vontade como consciência atuante da necessidade histórica, como protagonista de um drama histórico real e efetivo... A formação de uma vontade coletiva nacional-popular é impossível se as grandes massas dos camponeses cultivadores não irrompem *simultaneamente* na vida política... Uma parte importante do moderno Príncipe deverá ser dedicada à questão de uma reforma intelectual e moral, isto é, à questão religiosa ou de uma concepção do mundo... Estes dois pontos fundamentais: formação de uma vontade coletiva nacional-popular, da qual o moderno Príncipe é ao mesmo tempo o organizador e a expressão ativa e atuante, e reforma intelectual e moral, deveriam construir a estrutura do trabalho... Uma reforma intelectual e moral não pode deixar de estar ligada a um programa de reforma econômica. E mais, o programa de reforma econômica é exatamente o modo concreto através do qual se apresenta toda reforma intelectual e moral. O moderno Príncipe, desenvolvendo-se, subverte todo o sistema de reações intelectuais e morais, na medida em que o seu desenvolvimento significa de fato que cada ato é concebido como útil ou prejudicial, como virtuoso ou criminoso... O fato da hegemonia pressupõe indubitavelmente que se deve levar em conta os interesses e as tendências dos grupos sobre os quais a hegemonia será exercida; que se forma certo equilíbrio de compromisso, isto é, que o grupo dirigente faça sacrifícios de ordem econômico-corporativa. Mas também é indubitável que os sacrifícios e o compromisso não se relacionam com o essencial, pois se a hegemonia é ético-política também é econômica; não pode deixar de se fundamentar na função decisiva que o grupo dirigente exerce no núcleo decisivo da atividade de econômica.²

Além de outros aspectos teóricos também importantes, é inegável que Maquiavel e Gramsci trabalham principalmente as categorias *hegemonia* e *soberania*. Em linguagem diversas, estas categorias reafirmam-se como essenciais da Política, em dois momentos particularmente notáveis da história dos tempos modernos. Esses, e muitos outros criados no longo dessa historia, são príncipes de modernidade.

O Príncipe Eletrônico, no entanto, não é nem *condottiero* nem partido político, mas realiza e ultrapassa os descortínios e as atividades dessas duas figuras clássicas da política. O príncipe eletrônico é entidade nebulosa e ativa, presente e invisível, predominante e ubíqua, permeando

2 Gramsci, Antonio, *Maquiavel, a Política e o Estado Moderno*, trad. Luiz Mario Gazzaneo, Rio de Janeiro, Editora Civilização Brasileira, 1968, pp. 6-9 e 33.

continuamente todos os níveis da sociedade, em âmbito local, nacional, regional e mundial. E o *intelectual colectivo e orgânico* das estruturas e blocos de poder presentes, predominantes e atuantes em escala nacional, regional e mundial, sempre em conformidade com os diferentes contextos sócio-culturais e político-econômicos desenhados no novo mapa do mundo.

É óbvio que o príncipe eletrônico não é nem homogêneo nem monolítico, tanto em âmbito nacional como mundial. Além da competição evidente ou implícita entre os meios de comunicação de massas, ocorrem freqüentes irrupções de fatos, situações, relatos, análises, interpretações e fabulações que pluralizam e democratizam a mídia.

Sem esquecer que são inúmeros os intelectuais de todos os tipos, jornalistas, fotógrafos, cineastas, programadores, atores, entrevistadores, redatores, autores, psicólogos, sociólogos, relações públicas, especialistas em eletrônica, informática e cibernética e outros que diversificam, pluralizam, enriquecem e democratizam a mídia. Há jornais, revistas, livros, rádios, televisões e outros meios que expressam formas e visões alternativas do que vai pelo mundo, desde o narcotráfico e o terrorismo transnacionais às guerras e revoluções, dos eventos mundiais da cultura popular aos movimentos globais do capital especulativo. Assim se enriquece o príncipe eletrônico, tornando-o mais sensível ao que vai pelo mundo, desde a perspectiva das classes e grupos sociais subalternos tanto quando de permeio à perspectiva das classes e grupos sociais predominantes.

Em geral, no entanto, o príncipe eletrônico expressa principalmente a visão do mundo prevalescente nos blocos de poder predominantes, em escala nacional, regional e mundial, habitualmente articulados.

Todo indivíduo, mesmo o que desfruta de menor autonomia, acredita-se soberano nos domínios da sua consciência... A consciência foi, desde o príncipe, produto da sociedade e continuará a se-lo enquanto existam homens, segundo Marx... A indústria da manipulação das consciências é uma criação dos últimos cem anos. Seu desenvolvimento tem sido tão rápido e tão diversificado, que sua existência permanece ainda hoje incompreendida e quase incompreensível... Enquanto se discute com paixão e detalhadamente acerca dos novos meios técnicos —rádio, cinema, televisão, disco, cd, fax, internet e outros—; enquanto se estuda o poder da propaganda, da publicidade e das relações públicas, a indústria da manipulação das consciências continua sem ser considerada em seu conjunto, como um todo... A indústria da manipulação

das consciências nos vai constranger, em futuro muito próximo, a que a consideremos como uma potência radicalmente nova, em crescente desenvolvimento, impossível de ser medida com base nos parâmetros disponíveis. Estamos ante a indústria chave do século vinte.³

No âmbito da mídia em geral, enquanto uma poderosa técnica social, sobressai a televisão. Trata-se de um meio de comunicação, informação e propaganda presente e ativo no cotidiano de uns e outros, indivíduos e coletividades, em todo o mundo. Registra e interpreta, seleciona e enfatiza, esquece e sataniza o que poderia ser a realidade e o imaginário. Muitas vezes, transforma a realidade, seja em algo encantado seja em algo escatológico, em geral virtualizando a realidade, em tal escala que o real aparece como forma espúria do virtual.

O predomínio dos papéis e do poder da televisão pode ser observado desde a sua emergência, na era da comunicação global, como um *participante ativo nos eventos que ela empenhadamente “cobre”*. A televisão não pode mais ser considerada (se alguma vez o foi) como mera observadora e repórter de eventos. Está intrinsecamente encadeada com estes eventos e tem se tornado claramente parte integral da realidade que noticia... As relações da imprensa, rádio e televisão com o sistema político são governadas, em cada país, pela natureza do sistema político e das normas que caracterizam a sua cultura política. A estrutura sócio-política e econômica das diferentes sociedades também determina a estrutura interna de seu sistema de mídia, os métodos de financiamento deste e, consequentemente, das relações inter-sistêmicas das diferentes organizações da mídia.⁴

Um capítulo fundamental da “democracia eletrônica” envolve a convergência e a mobilização do mercado e marketing, mercadorias e idéias, opiniões e comportamentos, inquietações e convicções. São dimensões psico-sociais, sócio-culturais e política-econômicas que podem polarizar-se em atividades e imaginários de indivíduos e coletividades. Traduzem-se também em opções, convicções e ações políticas, em geral influenciadas pela mídia eletrônica e impressa, destacando-se a televisiva.

3 Magnus Enzensberger, Hans, *Detalles*, trad. de N. Angochea Miller, Barcelona, Editorial Anagrama, 1969, pp. 7-10; citações de “La manipulación industrial de las conciencias”, pp. 7-17.

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

Esse o contexto no qual também estão presentes as corporações transnacionais. Interessadas no comércio de mercadorias e na publicidade, bem como na expansão dos mercados e no crescimento do consumo, elas se tornam agentes importantes, freqüentemente decisivos, do modo pelo qual se organizam, funcionam e expandem as novas tecnologias da comunicação. Sem esquecer que grande parte da mídia organiza-se em corporações e, muitas vezes, faz parte de conglomerados também transnacionais. Há, portanto, toda uma vasta e complexa rede de articulações corporativas envolvendo mercados e idéias, mercadorias e democracia, lucratividade e cidadania.

A luta na qual estamos engajados é de natureza política e em âmbito político, mas ainda não é claro se o futuro será de liberdade econômica, social, individual e política... O sucesso na política não é mágico. Nossos inimigos não são mais inteligentes do que nós e não são superhomens. Se formularmos uma interpretação política, deveríamos eleger alguns objetivos políticos... Sinto que é essencial que as firmas multinacionais que estão sendo criticadas criem um grupo organizado de profissionais talentosos e experimentados. Assim, quando necessário, consultores especiais, alheios às relações públicas cotidianas da firma, podem concentrar os seus esforços em questões políticas enfrentadas pelas multinacionais. Na busca de uma receptividade pública e na eliminação da atitude crítica, as firmas multinacionais têm uma arma valiosa a seu dispor: a publicidade e a movimentação de pessoal em campo... Precisamos reativar nossas tradicionais associações profissionais, ou olhar além delas, por novos aliados, em associações de camponeses, trabalhadores e proprietários de pequenos negócios, muitos dos quais têm sido suspeitosos do capitalismo multinacional, com boas razões. Precisamos afirmar o interesse comum de todas as instituições que criam riquezas: grandes e pequenas, privadas e governamentais, nacionais e multinacionais. Em síntese, precisamos afirmar o pluralismo e a diversidade da condição humana, um exemplo que é dado pela democracia tanto quanto pelo livre mercado de mercadorias e idéias. O capitalismo multinacional nunca deve aparecer como um rival dominador, relativamente aos interesses locais, nacionais ou tribais.⁵

O que singulariza a grande corporação da mídia é que ela realiza limpidamente a metamorfose da mercadoria em ideologia, do mercado

5 Pagan, Rafael D., "Porter la lutte sur le terrain des détracteurs du capitalisme multinational", em *Vers un Développement Solidaire*, Lausanne, núm. 66, 1983, citado por Sohneider, Cynthia e Wallis, Brian, "Introduction", *Global Television*, New York, Wedge Press, 1988, pp. 30-31.

em democracia, do consumismo em cidadania. Realiza limpidamente as principais implicações da indústria cultural, combinando a produção e a reprodução cultural com a produção e reprodução do capital; e operando decisivamente na formação de “mentes” e “corações”, em escala global.

As mudanças que abalam o mundo criam insegurança: Elas exigem que o povo reavalie e mude de atitudes, de modo a administrar as novas mudanças. O povo busca orientação e informação, mas tem também uma forte necessidade de entretenimento e recreação. Para fazer face a essas diversas necessidades, uma corporação global da mídia tem responsabilidades especiais. A comunicação é um elemento básico de qualquer sociedade. A mídia torna essa comunicação possível, ajuda a sociedade a compreender as idéias políticas e culturais, e contribui para forma a opinião pública e o consenso democrático. Hoje, a sociedade usa a mídia para exercer uma forma de auto-controle. Com estas responsabilidades como pano de fundo, os executivos da mídia devem permanecer conscientes das suas obrigações, respeitando princípios éticos em suas atividades.⁶

São muitos os caminhos, assim como as redes, que conduzem à política eletrônica, à democracia eletrônica, à tirania eletrônica ou ao príncipe eletrônico. Há poderosos e predominantes interesses corporativos impondo-se mais ou menos decisivamente às instituições “clássicas” da política, compreendendo partidos políticos, sindicatos, movimentos sociais, correntes de opinião públicas e governos, em seus poderes legislativo, executivo e judiciário.

No âmbito da “democracia eletrônica”, dissolvem-se as fronteiras entre o público e o privado, o mercado e a cultura, o cidadão e o consumidor, o povo e a multidão. Aí o programa televisivo de debate e informação política tende a organizar-se nos moldes do programa de entretenimento. Aos poucos, o político, o partido, a opinião pública, o debate sobre problemas da realidade nacional e mundial, as possibilidades de opções dos eleitores e a controvérsia sobre planos alternativos de governo, tudo isso tende a basear-se nas linguagens, recursos técnicos,

6 Wossner, Mark, “Success and Responsibility”, em Berstelsmann, *Annual Report 1992/93*, Gutersloh, e/d, pp. 4-7; citação da p. 4. Consultar também Krieger Mytelka, Lyn (ed.), *Strategic Partnership*, Londres, Pinter Publishers; Le Monde Diplomatique, *Medias et Controle des Esprite*, Paris, Manière de Voir, 1995, núm. 27; Le Monde Diplomatique, *Les Nouveaux Maitres du Monde*, Paris, Manière de Voir, 1995, núm. 28; Korten, David C., *Quando as Corporações Regem o Mundo*, trad. de Anna Terzi Giova, São Paulo, Editora Futura, 1996.

teatralidade e encenação desenvolvidos pelos programas de entretenimento. São programas multimídia, coloridos, sonoros, recheados de surpresas, movimentados, combinando assuntos diversos e díspares, alternando locução, diálogo, depoimento, comportamento, autoajuda, conjuntos musicais, cantores, etc. Esse é o clima na qual a política tem sido levada a inserir-se, como espetáculo semelhante a espetáculo dentro do espetáculo. Modificam-se signos e significados, figuras e figurações, de tal maneira que ocorre a dissolução de política na cultura eletrônica de massa, na qual dissolvem-se ou deslocam-se territórios e fronteiras envolvendo os espaços público e privado, o consumismo e a cidadania, a corrente de opinião pública e o comportamento de autoajuda, a realidade e a virtualidade.

Estamos diante de complexas transformações da esfera pública, em grande parte determinadas principalmente pelo modo como está evoluindo o sistema dos meios de comunicação. A esfera pública, portanto a política, era distinta, ao menos em termos de princípios, não só da esfera privada mas da atividade empresarial. Esta fronteira tem sido continuamente suprimida, principalmente pelo modo como tem evoluído o sistema televisivo, que determina uma espécie de unificação das diversas esferas, em especial da política, comércio, espetáculo. Ainda que continue a existir uma distinção formal entre programas de informação, espetáculo e publicidade, ocorre frequentemente que os políticos preferem comparecer aos programas mais populares, nos quais a política se mistura logo como outros gêneros. E criam programas televisivos de informação política cada vez mais freqüentemente modelados em esquemas de programas de entretenimento. Assim, o político não deve apenas adequar-se às regras deste outro tipo de programa, mas, principalmente, é percebido pela opinião pública como parte de um mundo que lhe é mais familiar, no qual aquelas atividades revelam-se indistinguíveis. O político aparece como um produto entre outros, é avaliado com critério que se aproximam bastante dos vigentes no mundo do consumo. Assim, esta mudança dos parâmetros de referência vem do fato que a tecnopolítica é constituída cada vez mais amplamente pelos instrumentos que vêm diretamente do mundo da produção, do comércio, da publicidade.⁷

Este é um problema fundamental da relação entre a mídia televisiva e a política: muito do que é a política revela-se espetáculo, entreteni-

⁷ Rodotà, Stefano, *Tecnopolitica (La Democrazia e le Nuove Tecnologia della Comunicazione)*, Roma-Bari, Editori Laterza, 1997, p. 12.

mento, consumismo, publicidade. Grande parte da linguagens das instituições políticas “clássicas” da modernidade dissolve-se transforma-se ou simplesmente anula-se no âmbito das linguagens televisivas. Modificam-se ou apagam-se territórios e fronteiras, atropelando problemas fundamentais e curiosidades, política e novela, democracia e tirania, de par-em-par com realidade e virtualidade.

Nesse mundo virtual, criado por meio da manipulação de tecnologia eletrônica, informática e cibernéticas, forma-se a mais vasta *multidão solitária*. Espalhada pelas diferentes localidades, nações e regiões, em continentes, ilhas e arquipélagos, são muitos os que se transformam em criações da mídia televisiva, na qual muito do que ocorre no mundo revela-se entretenimento, publicidade, consumismo, espetáculo.

“No ágora eletrônico, indivíduos isolados, anônimos, mas presumivelmente bem informados, podem reunir-se sem risco de violência ou infecção, engajando-se em debates, troca de informações ou meramente não fazendo nada”.⁸

O príncipe eletrônico é o arquiteto de ágora eletrônico, no qual todos estão representados, refletidos, defletidos ou figurados, sem o risco da convivência nem da experiência. Aí as identidades, alteridades e diversidades não precisam desdobrar-se em desigualdades, tensões, contradições, transformações. Aí, tudo se espetaculariza e estetiza, de modo a recriar, dissolver, acentuar e transfigurar tudo o que pode ser inquietante, problemático, aflitivo.

Se queremos compreender a crescente importância das tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas, no mundo da mídia, o que é fundamental para compreendermos a crescente importância da mídia em todas as esferas da sociedade nacional e mundial, é importante começar pelo reconhecimento de que o século vinte está profundamente impregnado, organizado e dinamizado por *técnicas sociais*. São inúmeras as inovações tecnológicas que adquirem o significado de poderosas e influentes técnicas sociais.

Assim, o que parece neutro, útil, positivo, logo se revela eficiente, influente ou mesmo decisivo, no modo pelo qual se incere nas relações, processos e estruturas que articulam e dinamizam as diferentes esferas da sociedade, em âmbito local, nacional, regional e mundial. Tomados

⁸ Stallabrass, Julian, “Empowering Technology: The Exploration of Cyberspace”, *New Left Review*, Londres, núm. 211, 1995, pp. 3-32; citação das pp. 4-5.

em seu devido tempo e contexto, esse pode ser o caso do telefone, telégrafo, rádio, cinema, televisão, computador, fax, correio eletrônico, internet, ciberespaço e outras inovações e combinações de tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas. São organizadas, mobilizadas, dinamizadas e generalizadas como técnicas de comunicação, informação, propaganda, entretenimento, mobilização e indução de correntes de opinião pública, mitificação ou satanização de eventos, figuras, partidos, movimentos e correntes de opinião, colaborando mais ou menos decisivamente na invenção de heróis ou demônios, bem como na fabricação de democracias ou tiranias.⁹

Note-se que as tecnologias da mídia e das suas articulações sistêmicas, tomadas em si, sem qualquer aplicação, podem ser tomadas como inocentes, neutras. Quando inseridas nas atividades sociais, nas formas de sociabilidade, ou melhor, nos jogos das forças sociais, nesses casos transformam-se em técnicas sociais. Passam a dinamizar, intensificar, generalizar, modificar ou bloquear relações, processos e estruturas sociais, econômicas e culturais ativas em todas as esferas da sociedade nacional e mundial. Nesse sentido é que adquirem a presença, força e abrangência de técnicas sociais de organização, funcionamento, mudança, controle, administração das formas de sociabilidade e dos jogos das forças sociais.

“As práticas e as agências que têm como seu objetivo principal modelar o comportamento humano e as relações sociais, eu as descrevo como técnicas sociais. Sem elas e as invenções tecnológicas que as acompanham, as vastas e radicais mudanças do mundo contemporâneo jamais teriam sido possíveis”.¹⁰

No século vinte, muitos são desafiados a reconhecer a crescente importância das tecnologias de comunicação, informação, processamento e difusão, sempre envolvendo decisão, como poderosas técnicas sociais. Á medida que se multiplicam os descobrimentos científicos e as suas traduções em tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas, multiplicam-se as faculdades e as capacidades políticas, econômicas e culturais das técnicas sociais, isto é, dos intelectuais, técnicos, profissionais, ge-

9 Mattelart, Armand, *Comunicação-Mundo*, trad. de Guilherme J. de Freitas Teixeira, Petrópolis, Editora Vozes, 1994; Smith, Anthony, *La geopolítica de la información*, trad. de Juan José Utrilla, Fondo de Cultura Económica, México, 1984.

10 Mannheim, Karl, *Man and Society in an Age of Reconstruction*, Londres, Routledge & Kegan Paul, 1949, p. 247. Também, Elias, Norbert, “Technization and Civilization”, *Theory, Culture & Society*, Londres, vol. 12, núm. 3, 1995, pp. 7-42.

rentes, empresários, governantes, proprietários e outros que dispõem das aplicações e dos usos sociais, econômicos, políticos e culturais das técnicas.

Como as tecnologias de comunicação, informação e propaganda não são transparentes, em suas significações explícitas e implícitas, as avaliações dos intérpretes e usuários oscilam do otimismo ao pessimismo, passando pela idéia de inoquidade ou de efeitos deslumbrantes. Inclusive se fala em contribuição para o desenvolvimento da democracia; assim como da tirania. Em todos os casos, está sempre em causa a implicação da tecnologia eletrônica, informática e cibernética, em geral articuladas sistemicamente, como técnicas sociais; devido ao modo pelo qual se inserem no jogo das forças sociais.

As guerras mundiais, o nazifascismo, o crescimento dos trustes e cartéis, a formação de corporações transnacionais e os desenvolvimentos das tecnologias da mídia modificaram as condições e as possibilidades de comunicação, informação, entretenimento e cultura de indivíduos e coletividades, povos e multidões, por todo o mundo. Forma-se e expande-se a *indústria cultural*, influenciando mais ou menos decisivamente o mundo da política. Algumas dessas tendências já se prenunciavam na década dos trintas, com a formação da “máquina” de informação e propaganda do nazismo, combinando o rádio, a imprensa, os cartazes, o cinema, os eventos patrióticos, as iniciativas culturais e a ênfase na “missão civilizatória do povo ariano”. Nessa época, era o nazismo que se apresentava como o portador e missionário da civilização ocidental e cristã; algo que posteriormente ressoa na máquina de informação e propaganda do neoliberalismo.

Sim, nos anos trinta já se percebiam algumas das influências decisivas que as novas tecnologias de comunicação começavam a provocar nas diferentes esferas da sociedade e na política em especial. Foi o nazismo que tomou a dianteira no uso das novas tecnologias e da mídia em geral, sendo que simultaneamente e em outros momentos também outros regimes políticos desenvolveriam políticas de comunicação, informação e propaganda nos mesmos termos e com sofisticação crescente, inclusive pela aquisição de novas tecnologias e novos arranjos sistêmicos. Assim se iniciou um deslocamento radical do lugar da Política e do modo de construir hegemonia e sobernias em todo mundo; sempre a partir das

raízes e inspirações emanadas dos centros europeus e norte-americanos da “civilização ocidental e cristã”.

Ao dispor das novas tecnologias, os líderes, os políticos, os gerentes, as organizações, as empresas, as agências governamentais, as organizações multilaterais, as igrejas ou organizações religiosas e outros, indivíduos e entidades, direta e indiretamente empenhados na política, passam a atuar além dos partidos políticos, sindicatos, movimentos sociais e correntes de opinião pública. Estas instituições “clássicas” da política são instrumentalizadas, transformadas, mutiladas ou simplesmente marginalizadas. Em escala crescente, predominam as novas tecnologias da comunicação, informação, e propaganda, às vezes com objetivos democráticos, mas em outras e muitas vezes com objetivos autoritários. Sim, porque as novas tecnologias estão organizadas em empresas, corporações ou conglomerados, como empreendimentos capitalistas articulados com grupos, classes ou blocos de poder predominantes em escala nacional ou mundial.

A democracia está entrando em uma nova fase, mas com uma diferença. Em lugar do antigo grupo local, no qual predominavam os contactos face-a-face, forma-se uma nova coletividade nacional e mesmo mundial, comunicando-se por meio de imagens e sons desincorporados. Imagens flutuantes produzidas por máquinas estão deslocando a riqueza dos contactos imediatos. O estranho é que a corrente da comunicação, organiza-se principalmente em direção única. O ouvinte, ou espectador, não tem escolha, a não ser manter-se passivo. Não há o dar-e-receber, nenhuma oportunidade de discussão com a voz do rádio ou a silhueta na tela. A despeito das facilidades sem precedentes para a comunicação, os membros da nova coletividade parecem paradoxalmente condenados à passividade, ao anonimato e ao isolamento, maiores do que nunca, sem precedentes.¹¹

11 Swabey, M., *Theory of the Democratic State*, Cambridge, Harvard University Press, 1939, pp. 129 y 130. Citado por Loader, Brian D. (ed.), *The Governance of Cyberspace (Politics, Technology and Global Restructuring)*, Londres, Routledge, 1997, pp. 173 y 174. Consultar também: Bagdikian, Ben H., *O Monopólio da Mídia*, trad. de Maristela M. de Faria Ribeiro, São Paulo, Scritta Editorial, 1993; Key, Wilson Bryan, *A Era da Manipulação*, trad. de Iara Biderman, São Paulo, Scritta Editorial, 1993; Moraes, Denis de (org.), *Globalização, Mídia e Cultura Contemporânea*, Campo Grande, Letra Livre, 1997; Bucci, Eugenio, *Brasil em Tempo de TV*, São Paulo, Boitempo Editorial, 1996.

Quando se trata da mídia organizada em empresas, corporações e conglomerados, atuando em âmbito local, nacional, regional e mundial, logo se coloca a sua importância na organização sistêmica em que se baseia grande parte da integração social prevalecente do mundo. As condições e as possibilidades de organização, funcionamento, dinamização e generalização das formas de vida, trabalho e cultura baseiam-se, em larga medida, no modo pelo qual a mídia exerce as suas atividades, presenças e influências. Ao lado do mercado e planejamento, das agências governamentais, das organizações multilaterais, das empresas, corporações e conglomerados transnacionais, a mídia impressa e eletrônica, da qual se destaca a televisiva, exerce uma influência acentuada ou preponderante nas relações, processos e estruturas de integração social, desde acima, espalhando-se pela diferentes esferas da vida social. Ao lado das suas atividades pluralistas e democráticas, favorecendo o debate, a controvérsia e a mudança social em geral, é inegável que a mídia também influencia mais ou menos decisivamente a integração, isto é, a articulação sistêmica de uns e outros, coisas, gentes e idéias, em escala local, nacional, regional e mundial.¹²

De par-em-par com os desenvolvimentos das tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas, desenvolvem-se as redes, o fax, o e-mail, a internet, a multimídia, o hipertexto, a realidade virtual, o ciberespaço, a sociedade informática, o mundo sistêmico. De par-em-par com o mundo geohistórico, desenhado pela modernidade, emerge o mundo virtual, tecido sistemicamente, desenhado pela pósmodernidade. Um e outro parecem distintos, separados, autônomos, umas vezes justapostos, outras dissonantes, estridentes. É como se a *experiência e a consciência* se dissociassem, da mesma maneira que as palavras e as coisas, a linguagem e a imagem, o real e o virtual, o ser e o devir, o dito e a desdita. São muitos, muitíssimos, os que navegam no ciberespaço sideral, levitando aquém e além da realidade geohistórica, político-econômica e sócio-cultural, desterritorializados, volantes, indeleveis, flutuantes. Esse pode ser o palco da pós-modernidade, aonde parecem dissolver-se o espaço e o tempo, a história e a memória, a lembrança e o esquecimento, as façanhas e as derrotas, as ideologias e as utopias. Tudo está navegando no presente

12 Lulmann, Niklas, "The World Society as Social System", *International Journal of Systems*, 1982, vol. 8, pp. 131-138; Ianni, Octavio, *Teorias da Globalização*, 5a. edição, Rio de Janeiro, Editora Civilização Brasileira, 1998, esp. cap. IV: "A Interdependência das Nações".

presentificado petrificado. Aí parece predominar a multiplicidade, descontinuidade, fragmentação, simulacro, desconstrução; como em uma festa caleidoscópica e babélica permanente.

Esse mundo da pós-modernidade, no entanto, está amplamente articulado em moldes sistêmicos. Ele se sustenta no ar, desenraizado, volante, virtual e sideral, em toda uma vasta, complexa e eficaz rede sistêmica, por meio da qual se articulam mercados e mercadorias, capitais e tecnologias, força de trabalho e mais-valia. Aliás, o conjunto das tecnologias eletrônica, informáticas e cibernéticas, com as suas redes e virtualidades, hipertextos e ciberespaços, tecem e retecem ininterruptamente uma vasta, complexa e lucrativa rede sistêmica, na qual são situados e significados uns e outros, coisas, gentes e idéias, povoando continentes, ilhas e arquipélagos, por todo o mundo.¹³

Mas esse mundo sistêmico não está pronto, consolidado, cristalizado. Ainda que muitos procurem definí-lo em termos evolucionistas, como o climax da história, inclusive naturalizando-o, subsistem multiplicidades, divergências, desigualdades, tensões e antagonismos entre agências, organizações e outras instituições do capitalismo globalizado. O mundo virtual também está atravessado por tensões e antagonismo, fissuras e estridências, inovações e obsolescências. Ainda que a maioria dos seus dirigentes e beneficiários afirmem e reafirmem o fim da geografia, o fim da história, a formação da aldeia global e a primazia do pensamento neoliberal, não só subsistem como também multiplicam-se atritos, contradições e conflitos.

Simultaneamente, por dentro e por fora da sociedade informática, virtual e sideral, são muitos muitíssimos, muito mais, multidões, os que continuam situados, enraizado, territorializados, geohistóricos. Dedicam-se aos trabalhos e aos dias, podendo estar empregados ou desempregados, conscientes ou inconscientes, resignados ou desesperados. Para viver, precisam comer, beber, vestir-se, abrigar-se, mover-se, reproduzir-se; desenvolvem meios e modos de organizar formas de sociabilidade, jogos de

13 Turkle, Sherry, *Life on the Screen (Identity in the Age of the Internet)*, Londres, Weidenfeld & Nicolson, 1996; Castells, Manuel, *The Information Age: Economy, Society and Culture*, 3 vols., Blackwell Publishers, 1996-1998; Levy, Pierre, *A Inteligência Coletiva (Por uma Antropologia do Ciberespaço)*, trad. de Luiz Paulo Rouanet, São Paulo, Edições Loyola, 1998; Schaff, Adam, *A Sociedade Informática*, trad. de Carlos E. J. Machado e Luiz Arturo Obojes, São Paulo, Editora Unesp, 1990; Wiener, Norbert, *Cibernética e Sociedade (O Uso Humano de Sêres Humanos)*, trad. de José Paulo Paes, São Paulo, Editora Cultrix, 1968.

forças sociais; dedicam-se a pensar, sentir, compreender, explicar, fabular; empenham-se em juntar e desconjuntar o passado e o presente, a biografia e a história, a parte e o todo, a aparência e a essência, o singular e o universal, a existência e a consciência, o esclarecimento e a utopia.

O príncipe eletrônico pode ser visto como uma das mais notáveis criaturas da mídia, isto é, da indústria cultural. Trata-se de uma figura que impregna amplamente a Política, como teoria e prática. Impregna a atividade e o imaginário de indivíduos e coletividades, grupos e classes sociais, nações, e nacionalidades, em todo o mundo. Em diferentes graduações conforme as peculiaridades institucionais e culturais da política em cada sociedade, o príncipe eletrônico influencia, subordina, transforma ou mesmo apaga partidos políticos, sindicatos, movimentos sociais, correntes de opinião, legislativo, executivo e judiciário. Permanente e ativo, situado e ubíquo, visível e invisível, predomina em todas as esferas da Política, adquirindo diferentes figuras e figurações, segundo a pompa e a circunstância.

A *fortuna* e a *virtù*, das quais falava Maquiavel, tornaram-se atributos do *Príncipe eletrônico*. Uma parte fundamental da virtú de líderes, governantes, partidos, sindicatos, movimentos sociais e correntes de opinião pública tem sido construída cada vez mais pela mídia, como uma poderosa e abrangente coleção de técnicas sociais. A comunicação, informação e propaganda podem transformar, da noite para o dia, um ilustre desconhecido em uma figura pública notável, literalmente ilustre, com perfil, programa, compromisso, senso de responsabilidade pública, conhecimento dos problemas básicos da sociedade e até mesmo com linguagem própria, diferente de outras, original. O marketing político, secundado por diferentes programas da mídia eletrônica e impressa, bem como pelos artifícios das técnicas de montagem, colagem, mixagem, bricolagem, desconstrução e simulacro pode realizar o milagre da criação. Pouco a pouco, muitos são levados a crer que essa pode ser a criatura indispensável para fazer face à fortuna, às condições político-econômicas e sócio-culturais responsáveis pela questão social, pelas carências do povo, pelas reivindicações de indivíduos e coletividades, grupos e classes sociais. Em alguns casos a criatura produzida pela mídia aparece como a única solução, para o indivíduo, povo, sociedade, país, Estado-Nação, região ou até mesmo o mundo como um todo. Desde que se satanize maliciosa e impiedosamente os outros, líderes, dirigentes, partidos, sin-

dicatos, movimentos sociais, correntes de opinião, setores sociais e outros, inclusive criminalizando amplos setores da sociedade civil, logo muitos, muitíssimos, multidões, serão induzidos a buscar a salvação. Sim, a metamorfose da crítica em satanização e da satanização em intimidação medo e aflição, logo provoca a reorganização e o redirecionamento de expectativas e opiniões. Essa pode ser a estrada na qual é tangida a *multidão solitária* no seio da qual o príncipe eletrônico constrói hegemônias e exerce soberanias.

O “processo catártico”, por meio do qual as inquietações, carências, frustrações, reivindicações e ambições de indivíduos e coletividades, grupos e classes sociais sintetizavam-se no *Príncipe* e no *Moderno Príncipe*, agora passa a ser predominantemente um atributo do *Príncipe Eletrônico*. Uma parte fundamental do entendimento e descortínio do moderno príncipe, assim como do príncipe, passa a ser realizada pela mídia eletrônica e impressa, capaz de comunicação, informação e propaganda; combinando ênfase e gradação, impacto e esquecimento, linguagem e imagem, video-clip e multimídia, tudo isso em um vasto espetáculo sem fim. Sim, o príncipe eletrônico é capaz de realizar a metamorfose de tudo o que pode ser social em uma síntese de tudo o que pode ser político; realizando, simultaneamente, a mágica de pasteurizar a política propriamente dita, como teoria e prática. Quando realizado pelo príncipe eletrônico, o processo catártico revela a política como uma esfera na qual manifestam-se também desentendimentos, desencontros e inadequações, tanto quanto intenções, propostas e soluções; mas em geral uma esfera destituída de tensões e contradições, alimentadas por desigualdades e alienações.

O príncipe eletrônico é uma figura política nova e diferente de todas as outras, passadas e presentes. Convive com as outras, tanto o príncipe maquiavélico como o moderno príncipe gramsciano, sem esquecer as instituições “clássicas” da Política, tais como os partidos políticos, os sindicatos, os movimentos sociais, as correntes de opinião pública, os poderes legislativo, executivo e judiciário. Revela-se simultaneamente diferente e original, tanto quanto surpreendente, fascinante e inquietante.

Um dos segredos do príncipe eletrônico é atuar diretamente no nível do virtual. Beneficia-se amplamente das tecnologias e linguagens que a mídia mobiliza para realizar e desenvolver cotidianamente a virtualização. Tudo o que é social, econômico, político e cultural, compreendendo

as diversidades e desigualdades de gênero, étnicas, religiosas, linguísticas e outras pode ser taquigrafado, traduzido e decantado em signos, símbolos e emblemas, ou figuras e figurações, que as linguagens da mídia elaboram e desenvolvem. Essa vasta, complexa e ininterrupta atividade mobiliza a montagem, colagem, mixagem, bricolagem, desconstrução, simulacro e pastiche, entre outras linguagens da pós-modernidade. A notícia, o comentário, a fotografia, o documentário, a palavra, a imagem, o som, a cor, a forma, o movimento, o ângulo, o closeup, a panorâmica, o impacto, o espetacular, o terrificante e outros recursos narrativos permitem tanto registrar e divulgar como enfatizar e esquecer, ou relembrar e enervar. Em todos os casos, trata-se de taquigrafias, traduções, exorcismos, sublimações ou estetizações da realidade, experiência e ou existência. Daí a emergência de outras e novas, diferentes e surpreendentes, formas de consciência, envolvendo outras condições e possibilidades de entendimento, esclarecimento, imaginação, mitificação. Há todo um imenso e intrincado universo de signos, símbolos e emblemas, compreendendo figuras e figurações; universo por meio do qual a mídia decanta o real, o acontecer, o devir e outras modulações da realidade, transformando-os em manifestações espúrias do virtual.

Está em curso, ao acaso ou deliberadamente, um surpreendente, fundamental e inquietante processo de dissociação entre existência e consciência; ou condições e possibilidades da existência e condições e possibilidades da consciência. Quando se desenvolvem e aplicam as tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas, agilizando e generalizando os meios de comunicação, informação e propaganda, as condições e as possibilidades da consciência passam a deslocar-se contínua ou reiteradamente da experiência, realidade ou existência.

Simultaneamente à dissociação entre existência e consciência, desenvolvem-se outros, novos e muito diferentes significados do espaço e tempo, ser e devir, pensar e sentir, explicar e imaginar. Torna-se possível utilizar metáforas tais como as seguintes: mundo sem fronteiras, Terra-Pátria, aldeia global, fim da geografia, fim da história. Esse é o clima mental, isto é, virtual, em que se formulam expressões destinadas a taquigrafar aspectos desse mundo virtual: multimídia, interface, internet, hipertexto, ciberespaço, desterritorialização, miniaturização, mundialização, globalização, planetarização.

Nesse mundo virtual, modificam-se as articulações e desarticulações estabelecidas pela modernidade, acerca de dado e significado, parte de todo, passado e presente, história e memória, compreensão e explicação, singular e universal. Simultaneamente, modificam-se os contrapontos “eu” e “outro”, “nós” e “outros”, “nacional” e “estrangeiro”, “ocidental” e “oriental”. Quando se desenvolvem, agilizam e generalizam as aplicações das tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas, transformadas em técnicas sociais, redesenham-se ou mesmo dissolvem-se as linhas demarcatórias de territórios e fronteiras, formas de governo e regimes políticos, culturas e civilizações. No âmbito do mundo virtual, as coisas, as gentes e as idéias, tanto quanto as identidades, alteridades, diversidades e desigualdades parecem mudar de figura e figuração. Como parecem descoladas da experiência, realidade ou existência, aparecem como fantasias do imaginário. Podem ser criações prosaicas ou originais, mais ou menos elaboradas com base na estética eletrônica, de tal modo que muitos, muitíssimos, multidões, são levados a visões do mundo destituídas de tensões e contradições.

Sim, o príncipe eletrônico pode ser visto como o *intelectual orgânico* dos grupos, classes ou blocos de poder dominantes, em escala nacional e mundial. Em alguma medida, esses grupos, classes ou blocos de poder dispõem de influência mais ou menos decisiva nos meios de comunicação, informação e propaganda, isto é, na mídia eletrônica e impressa, sempre funcionando também como indústria cultural.

É claro que o príncipe eletrônico não é harmonioso, homogêneo ou, muito menos, monolítico. Está sempre atravessado por divergências, concorrências e influências. Além das suas disputas e competições “internas”, refletem as solicitações e obstruções de setores sociais diversos, nos quais proliferam diferentes e contraditórias avaliações sobre a mídia; sem ter idéia da formação e atividade do príncipe eletrônico. Há desacordos e acomodações, convergências e tensões, no âmbito da sociedade, suscitando o pluralismo e até mesmo quebrando monolitismos.

Em suas linhas gerais, no entanto, o modo pelo qual se desenha e movimenta o príncipe eletrônico permite defini-lo como o intelectual orgânico dos grupos, classes ou blocos de poder dominantes, em escala nacional e mundial. Um *intelectual orgânico coletivo*, já que sintetiza a atividade, o descortínio e as formulações de várias categorias de intelectuais: jornalistas e sociólogos, locutores e atores, escritores e anima-

dores, âncoras e debatedores, técnicos e engenheiros, psicólogos e publicitários; todos mobilizando tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas como técnicas sociais de alcance local, nacional, regional e mundial.

Essa é, em larga medida, a fábrica de *hegemonia* e da *soberania*, que teriam sido prerrogativas do *Príncipe* de Maquiavel e do *Moderno Príncipe* de Gramsci. Agora é o *Príncipe Eletrônico* que detem a faculdade de trabalhar a virtù e a fortuna, a hegemonia e a soberania; ou o problema e a solução, a crise e a salvação, o exorcismo e a sublimação. Assim se instaura o imenso *ágora eletrônico*, no qual muitos navegam, naufragam ou flutuam, buscando salvar-se. 