

Porto Alegre, ano 1, nº 1, jan./jun. 1999, pp. 252 - 275

O Príncipe Eletrônico

JOÃO VIGI MARI

Professor da
Universidade de
Campinas,
São Paulo

Na época da globalização, modificam-se, mais ou menos radicalmente, as condições sob as quais se desenvolvem 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 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 político-econômica e sociocultural, desenvolvem-se tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas que agilizam, intensificam e generalizam as articulações, as integrações, as tensões, os antagonismos, as fragmentações e as mudanças socioculturais 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. Este 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. As instituições "clássicas" da política estão sendo desafiadas a remodelar-se, ou a serem 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" pensados e praticados no curso dos tempos modernos, cria-se *O Príncipe Eletrônico*, que, simultaneamente, subordina, recria, absorve ou, simplesmente, ultrapassa os outros.

Para Maquiavel, o príncipe é uma pessoa, uma figura política, o líder ou *condottiere*, capaz de articular inteligentemente as suas qualidades de atuação e liderança (*virtù*) e as condições sociopolíticas (*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 podem ter raízes e as aderências necessárias para a sua consolidação. Extinguí-los-á a primeira borrasca a menos que, como se disse acima, os seus fundadores sejam tão virtuosos (virtuosi), que saibam imediatamente preparar-se para conservar o que a fortuna lhes concedeu e lancem depois alicerces idênticos aos que os demais príncipes construíram antes de tal se tomarem... 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. Com-

para a fortuna a um daqueles rios, que quando se enfurecem, inundam as planícies derrubam árvores e casas, arrastam terras de um ponto para pô-la em outro: diante deles não há quem não 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, corressem 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 (Maquiavel, 1946, p. 37, 43, 156-7 e 160-1).

Para Gramsci, o moderno príncipe já não é mais uma pessoa, figura política, líder ou *condottiero*, visto como personificação, síntese e galvanização da Política, mas uma organização. É o partido político, no qual se combina e fertiliza a capacidade de uns e outros (líderes e seguidores), de tal modo que a interpretação e a atividade inteligentes, diante do jogo das forças sócio-políticas, cabe a ele. Como 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, porque programa de organização, atuação, conquista do poder e preservação deste. Cabe ressaltar, aqui, que a teoria de Gramsci diz respeito ao partido político empenhado em expressar as inquietações e as reivindicações dos seus seguido-

res; 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, o mito-príncipe, 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 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 constituir 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 relações 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 forme 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 econômica (Gramsci, 1968, p. 6-9, 33).

Além de outros aspectos teóricos também importantes, é inegável que Maquiavel e Gramsci trabalham principalmente as categorias **hegemonia** e **soberania**. Em linguagens diversas, estas categorias reafirmam-se como essenciais da Política, em dois momentos particularmente notáveis da história dos tempos modernos. Estes, e muitos outros criados ao longo dessa história, são príncipes da modernidade.

O Príncipe Eletrônico, no entanto, não é nem *condottiero* nem partido político, mas realiza e ultrapassa os descortínios e as atividades destas duas figuras clássicas da política. O príncipe eletrônico é uma entidade nebulosa e ativa, presente e invisível, predominante e ubíqua, permeando continuamente todos os níveis da sociedade, em âmbito local, nacional, regional e mundial. É o inte-

lectual coletivo 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 socioculturais e político-econômicos desenhados no novo mapa do mundo.

É óbvio que o príncipe eletrônico não é nem homogêneo nem monolítico, em âmbito nacional ou 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, de permeio à perspectiva das classes e grupos sociais subalternos, ou à perspectiva das classes e grupos sociais predominantes.

Em geral, no entanto, o príncipe eletrônico expressa principalmente a visão do mundo prevalecente nos blocos predominantes de poder, 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 princípio, produto da sociedade e continuará a sê-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 compreendida 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, 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 (Enzensberger, 1969, p. 7-17).

No âmbito da mídia em geral, como poderosa técnica social, sobressai a televisão. Trata-se de meio de comunicação, informação e propaganda presente ativo, no cotidiano de uns e outros (indivíduos e coletividades) em todo o mundo. Registra e interpreta, selecciona e enfatiza, esquece e sataniza o que poderia ser a realidade e o imaginário. Muitas vezes, transforma a realidade, em algo encantado ou escatológico, em geral virtualizando a realidade, em escala tal 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 ca-

racterizam 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, conseqüentemente, das relações inter-sistêmicas das diferentes organizações da mídia (Curvitch, 1991, p. 185-188).

Um capítulo fundamental da "democracia eletrônica" envolve a convergência e a mobilização de mercado e marketing, mercadorias e idéias, opiniões e comportamentos, inquietações e convicções. São dimensões psicossociais, socioculturais e político-econômicas que se podem polarizar 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, em que se destaca a televisiva.

Este 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, tornam-se 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, fazendo parte, muitas vezes, de conglomerados também transnacionais. Há, portanto, toda uma vasta e complexa rede de articulações corporativas envolvendo mercados e idéias, mercadoria 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 super-homens. 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 em 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 (Pagan, 1983).

O que singulariza a grande corporação da mídia é que ela realiza limpidamente a metamorfose da mercadoria em ideologia, do mercado 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 a reprodução do capital; também operando decisivamente na formação de "mentes" e "corporações", 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 formar a opinião pública e o consenso democrático. Hoje, a sociedade usa a mídia para exercer uma forma de auto-controle. Com essas responsabilidades como pano de fundo, os executivos da mídia devem permanecer conscientes das suas obrigações, respeitando princípios éticos em suas atividades (Wossner, sd, p. 4).¹

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 pública 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

1 Consultar também: Lyn Krieger Mytelka (Editor), *Strategic Partnership*, Pinter Publishers, Londres; Le Monde Diplomatique, *Medias et Controle des Esprits*, Manière de Voir, nº27, Paris, 1995; Le Monde Diplomatique, *Les Nouveaux Maîtres de Monde*, Manière de Voir, nº28, Paris, 1995; David C. Korten, *Quando as Corporações Regem o Mundo*, trad. de Anna Terzi Giova, Editora Futura, São Paulo, 1996.

planos alternativos de governo, tudo isso tende a basear-se nas linguagens, recursos técnicos, 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, auto-ajuda, conjuntos musicais, cantores etc. Esse é o clima no 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 da política na cultura eletrônica de massa, na qual se dissolvem ou se deslocam territórios e fronteiras, envolvendo os espaços público e privado, o consumismo e a cidadania, a corrente de opinião pública e o comportamento de auto-ajuda, 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 espécie de distinção formal entre programas de informação, espetáculo e publicidade, ocorre freqüentemente que os políticos preferem comparecer aos programas mais populares, nos quais a política se mistura logo com 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 se revelam indistinguíveis. O político aparece como um produto entre outros, é avaliado com critérios que se aproximam bastante dos vigentes no mundo do consumo. Assim, esta mudança dos parâmetros de preferência é a real transformação, mais do que o papel preponderante que a televisão adquiriu no jogo político. É uma confirmação desta tendência vem do fato que a tecnopolítica é constituída cada vez mais amplamente pelos instrumentos que vem diretamente do mundo da produção, do comércio, da publicidade (Rodotà, 1997, p. 12).

Este é um problema fundamental da relação entre a mídia televisiva e a política: muito do que é a política revela-se espetáculo, entretenimento, consumismo, publicidade. Grande parte das 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-a-par com realidade e virtualidade.

Nesse mundo virtual, criado por meio da manipulação de tecnologias eletrônicas, informáticas 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 o risco de violência ou infecção, engajando-se em debates, troca de informa-

ções ou meramente não fazendo nada (Estallabráss, 1995, p. 4-5).

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

Se queremos compreender a crescente importância das tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas, no mundo da mídia, (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 insere nas relações, processos e estruturas, que articulam e dinamizam as diferentes esferas da sociedade, em âmbito local, nacional, regional e mundial. Tomados em seu devido tempo e contexto, este pode ser o caso de 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.²

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 de forças sociais, transformam-se em técnicas sociais. Passam

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

a dinamizar, intensificar, generalizar, modificar ou bloquear relações, processos e estruturas sociais, econômicas, políticas e culturais ativas, em todas as esferas da sociedade nacional e mundial. Neste 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 (Mannheim, 1949, p. 247).³

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. À medida que se multiplicam os descobrimentos científicos e suas traduções em tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas, multiplicam-se faculdades e capacidades políticas, econômicas e culturais das técnicas sociais, isto é, dos intelectuais, técnicos, profissionais, gerentes, 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 inocuidade ou de efeitos deslumbrantes. Inclusive fala-se em contribuição para o desenvolvimento da democracia, assim como da tirania. Em todos os casos, está sempre em causa a aplicação 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

3 Ver também: Norbert Elias, "Technization and Civilization". *Theory, Culture & Society*, vol.2, nº3, Londres, 1995, pp. 7-42.

formação de corporações transnacionais e os desenvolvimentos das tecnologias da mídia modificaram, por todo o mundo, as condições e as possibilidades da comunicação, informação, entretenimento e cultura de indivíduos e coletividades, povos e multidões. Forma-se e expande-se a **indústria cultural**, influenciando mais ou menos decisivamente o mundo da política. Algumas destas tendências já se prenunciavam na década de trinta, com a formação da “máquina” de informação e propaganda do nazismo, combinando o rádio, a imprensa e 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. Simultaneamente, e em outros momentos, também outros regimes políticos desenvolveram 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 hegemonias e soberanias em todo o mundo; sempre a partir das raízes e inspirações emanadas dos centros europeus e norte-americanos da “civilização ocidental e cristã”.

Ao dispor de novas tecnologias, líderes, políticos, gerentes, organizações, empresas, agências governamentais, organizações multilaterais, 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; 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 pre-

dominantes 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 contatos 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 contatos 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 (Swabey, 1939, p. 129-130).⁴

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 no mundo. As condições e as possibilidades de organização, funcionamento, dinamização e generalização das formas de vida, trabalho e cultura baseiam-se, em larga escala, no modo pelo qual a mídia exerce suas atividades, presenças e influências. Ao lado do mercado e do plane-

4 Citado por Brian D. Loader (Editor), *The Governance of Cyberspace* (Politics, Technology and Global Restructuring), Routledge, Londres, 1997, p. 173-174. Consultar também: Ben H. Bagdikian, *O Monopólio da Mídia*, trad. de Maristela M. de Faria Ribeiro, Scritta Editorial, São Paulo, 1993; Wilson Bryan Key, *A Era da Manipulação*, trad. de Iara Biderman, Scritta Editorial, São Paulo, 1993; Denis de Moraes (Org.), *Globalização, Mídia e Cultura Contemporânea*, Letras Livre, Campo Grande, 1997; Eugenio Bucci, *Brasil em Tempo de TV*, Boitempo Editorial, São Paulo, 1996.

jamento, 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 em relações, processos e estruturas de integração social, desde cima, espalhando-se pelas 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.⁵

A par do desenvolvimento 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. Junto ao mundo geohistórico, desenhado pela modernidade, emerge o mundo virtual, tecido sistemicamente, desenhado pela pós-modernidade. 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 o desdito. São muitos, muitíssimos, os que navegam no ciberespaço sideral, levitando aquém e além da realidade geohistórica, político-econômica e sociocultural, desterritorializados, volantes, indelévels, flutuantes. Este pode ser o palco da pós-modernidade, onde parecem dissolver-se o espaço e o tempo, a história e memória, a lembrança e o esquecimento, as façanhas e as derrotas, as ideologias e as utopias. Tudo está navegando no presente presentificado, petrificado. Aí parecem predominar 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. Sustenta-se no ar, desenraizado, volante, virtual e sideral, em toda uma vasta, complexa, 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 eletrônicas, informáticas e cibernéticas, com suas redes e virtualidades, hipertextos e ciberespaços, tecem e retecem ininterruptamente uma vasta, complexa e lucrativa rede sistêmica, na qual são

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

situados e significados uns e outros, coisas, gentes e idéias, povoando continentes, ilhas e arquipélagos, por todo o mundo⁶.

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

Simultaneamente, por dentro e por fora da sociedade informática, virtual e sideral, são muitos, multíssimos, muito mais, multidões, os que continuam situados, enraizados, 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 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 a prática. Impregna a atividade e o imaginário de indivíduos e coletividades, grupos e classes sociais, nações e nacionalidades, em todo o mundo. Em diferentes gradações, conforme as peculiaridades institucionais e culturais da política em cada sociedade, o príncipe eletrônico influencia, subordina, transforma ou mesmo apaga partidos políticos, sindicatos,

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

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, tomaram-se atributos do **Príncipe Eletrônico**. Uma parte fundamental da *virtù* 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. Comunicação, informação e propaganda podem transformar, da noite para o dia, um ilustre desconhecido em 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 socioculturais, 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, para o mundo como um todo. Desde que se satanize maliciosa e impiedosamente os outros, líderes, dirigentes, partidos, sindicatos, 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 de satanização em intimidação, medo e aflição, logo provoca a reorganização e o redirecionamento de expectativas e opiniões. Esta pode ser a estrada na qual é tangida a **multidão solitária** no seio da qual o **Príncipe Eletrônico** constrói hegemonias e exerce soberanias.

O "processo catártico", por meio do qual 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 fundamen-

tal do entendimento e do 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, vídeo-clipe e multimídia, tudo isso em um vasto e infinito espetáculo. 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 se manifestam 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. Beneficiar-se diretamente 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, lingüísticas 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, deconstrução, 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 lembrar e enervar. Em todos os casos, trata-se de taquigrafias, traduções, exorcismos, sublimações ou estetizações da realidade, experiência ou existência. Daí a emergência de outras e novas,

diferentes e surpreendentes formas de consciência, envolvendo outras contradições e possibilidades de entendimento, esclarecimento, imaginação, mitificação. Há todo um imenso e intricado 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 descolar-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. Este é o clima mental, isto é, virtual, em que se formam expressões destinadas a taquígrafar 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, sobre de dado e significado, parte e 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 identidades, alteridades, diversidades e desigualdades parecem mudar de figura e figuração. Como parecem descoladas da experiência, da realidade ou da existência, aparecem como fantasias do imaginário. Podem ser criações prosaicas ou originais, mais ou me-

nos 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, tais 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 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 animadores, 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.

Esta é, em larga medida, a fábrica da **hegemonia** e da **soberania**, que teriam sido prerrogativas do **Príncipe de Maquiavel** e do **Moderno Príncipe** de Gramsci. Agora é o **Príncipe Eletrônico** que detém 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.

Referências bibliográficas

- ENZENSBERGER, Hans M. **Detalles**. Trad. de N. Angochea Miller., Barcelona: Anagrama, 1969.
- ESTALLABRASS, Julian. **Empowering Technology: The Exploration of Cyberspace**, *New Left Review*, London: n. 211, p. 3-32, 1995.
- GRAMSCI, Antonio. **Maquiavel, a Política e o Estado Moderno**. Trad. de Luiz Mario Gazzaneo. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1968.
- GUREVTCH, Michel. The Globalization of Eletronic Journalism. In: CURRAN J. e GURVTCH, M. (Ed.), **Mass Media and Society**, London: Edward Arnold, 1991.
- LOADER, D, **The Governance of Cyberspace: Politics, Technology and Global Restructuring**., London: Routledge, 1997.
- LUHMANN, Niklas. The World Society as a Social System. **International Journal of Systems**, v. 8, p. 131-138, 1982.
- MANNHEIM, Karl. **Men and Society in an Age of Reconstruction**, London: Routledge & Kegan Paul, 1949.
- MATTELART, Armand., **Comunicação-Mundo**. Trad. de Guilherme J. de Freitas Teixeira, Petrópolis: Vozes, 1994.
- IANNI, Octavio **Teorias da Globalização**, 5. Ed., Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.
- MAQUIAVEL, O **Príncipe**. Trad. de Mario e Celestino da Silva, 2 ed., Rio de Janeiro: Vecchi, 1946.
- PAGAN, Rafael D. Porter la lutte sur le terrain des détracteurs du capitalisme multinational. In: **Vers un Développement Solidaire**, Lausanne n°66, maio 1983.
- RODOTÀ, Stefano. **Tecnopolítica: La Democrazia e le Nueve Tecnologie della Comunicazione**. Roma-Bari: Laterza, 1997.
- SHERRY, Turkle. **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. Londres: Weidenfeld & Nicolson, 1996.
- SMITH, Anthony. **La Geopolítica de la Información**. Trad. de Juan José Utrilla. México: Fondo de Cultura Económica, 1984.
- SWABEY, M. **Theory of the Democratic State**. Cambridge: Harvard University Press, 1939.
- WOSSNER, Mark. **Success and Responsibility In: Bertelsmann, Annual Report 1992/93**, Gutersloh, s/d.

Resumo

O artigo pretende demonstrar que, na época da globalização, modificam-se mais ou menos radicalmente as condições sob as quais se desenvolve a teoria política. Assim, o príncipe eletrônico não é mais um líder político, nem uma organização: é uma entidade nebulosa ligada a blocos de poder desenhados no novo mapa do mundo.