

POSTFOLIO**CIUDAD, COMUNICACIONES Y GLOBALIZACIÓN****Eduardo Subirats**

Escritor, profesor de la New York University

En este ensayo el autor analiza el significado civilitatorio de los medios electrónicos de comunicación exponiendo los elementos conceptuales de una posible interpretación de estos medios. El análisis se organiza en torno a cinco categorías elementales: globalidad, masa, ciudad, espectáculo y experiencia.

Globalidad

168

La televisión es un sistema integral de integración simbólica que compite ventajosamente con las instancias tradicionales de socialización: la familia, la escuela o la iglesia. Esta función socializadora comprende varios aspectos de la vida humana. La televisión regula en primer lugar nuestro tiempo y nuestro espacio vitales, es decir, los ritmos humanos de producción, consumo y vida privada. La televisión produce la realidad que nos envuelve, a través de sus programas y paquetes mediáticos, sus eventos políticos y de entretenimiento. Ella construye, a su vez, los esquemas interpretativos de su propia presentación de la realidad.

Una guerra. Sus imágenes son seleccionadas con arreglos a características psicológicas, estéticas y políticas. Las víctimas del enemigo

son vistas en primer plano y extremo naturalismo. Los efectos destructivos de las fuerzas aliadas se representan a través de los *frotages* de las imágenes de láser. El ritmo informativo es definido por las secuencias publicitarias, los programas de entretenimiento y las informaciones locales. Sobre este material procesado se sobrediseñan procesos de interpretación secundaria. Estos pueden ser fictivos: un film de *Rambo* arroja claves estratégicas, expectativas morales, identidades heroicas que los comentaristas de editores, o los propios discursos militares pueden confirmar o adaptar. El resultado es la tupida red de interacciones simbólicas entre las imágenes reales y ficciones narrativas, citas de la realidad y discursos editoriales políticos.

La televisión define así valores al mismo tiempo colectivos y personales, establece las características de nuestra memoria histórica y dise-

ña el futuro. Ella encierra, en fin, un universo cultural relativamente autónomo, con sus leyes estéticas y políticas, y su propia racionalidad iconográfica y económica.

Pero la televisión no es solamente un discurso o un sistema de discursos. A través de sus funciones simbólicas y sus redes electrónicas constituye una comunidad ideal, una ciudad virtual: la masa electrónica de los tele-espectadores. Esta existencia social electrónica ha transformado radicalmente nuestras formas de interacción humana, nuestras culturas urbanas y nuestra percepción cotidiana de lo social. Categorías tradicionales en las que se ponía de manifiesto la concepción secular de lo social desde el siglo XVIII, la plaza, el pasaje, el teatro y el parlamento, y en las que lo social se articulaba como una realidad presencial, y emocionalmente vibrante a través de su realidad inmediata reconocible, se ha transformado en un dispositivo de signos móviles discrecionalmente diseñados sobre la pantalla. La acción y participación sociales, la propia experiencia de lo social se ha transformado gracias a esta mediación en un sentido tanto emocional como intelectual. Se ha vuelto más abstracta, se ha empobrecido sensualmente, ha perdido en espontaneidad y viveza, lo que ha ganado en accesibilidad técnica.

Nueva cultura y nueva política, tales son los grandes rótulos bajo los que se pueden describir los cambios que la televisión ha impuesto sobre nuestras formas de vida. Al formular esta pareja de conceptos lo hago con la clara conciencia de sus antecedentes históricos. La renovación de la cultura moderna fue el grito de guerra de las vanguardias artísticas del

siglo XX. Fue asimismo una de las consignas de los movimientos sociales izquierdistas. Nueva política y nueva cultura han sido también, y no en último lugar, los títulos que en el pasado han anunciado los dos grandes sistemas totalitarios del pasado: el comunismo y el nacionalsocialismo. Quiero llamar la atención sobre estos antecedentes semánticos e históricos porque son relevantes para el problema que quiero dilucidar en estas páginas.

Antes de continuar esta reflexión quiero subrayar otro aspecto paralelo: la nueva cultura mediática posee raíces más profundas que sus instrumentos tecnológicos en un sentido estricto, es decir, la combinación de la antena, el satélite, la computadora y el aparato de televisión. La comunicación electrónica es el resultado de la convergencia de estas tecnologías de reproducción y difusión con otros factores sociológicos y culturales: en primer lugar, la concentración de poderes políticos, económicos y militares; segundo, un proyecto estético de cultura como segunda naturaleza artificial que se remonta a las vanguardias históricas y el romanticismo. La televisión, y su expresión más acabada, Internet, deben comprenderse en tercer lugar, dentro del proceso histórico de globalización económica, administrativa y simbólica que se confunde en muchos aspectos con el propio concepto de modernidad.

Las ideas revolucionarias sobre el cine como medio manipulador de las masas desarrolladas y practicadas por Eisenstein deben recordarse en este lugar en la medida en que ilustran esta convergencia de perspectivas artísticas e intelectuales, políticas y tecnológicas en el campo

de una nueva cultura política y estéticamente programada. Eisenstein definía el cine como «la fábrica de puntos de vista y actitudes frente a los hechos». Esta frase brillante y osada apuntaba a toda una nueva concepción totalitaria de la cultura. Pero Eisenstein sólo representa en este sentido un proyecto civilizatorio más amplio que abrazan el conjunto de las nuevas tecnologías y lenguajes artísticos de las vanguardias, desde el misticismo estético de lo absoluto de Mondrian, al programa surrealista de simulacros artísticos a escala industrial, y desde la movilización futurista de las masas a través del nuevo arte industrial hasta su exaltación poética, filmica o arquitectura por los pioneros del arte moderno: la poesía soviética de Alexander Blok, el cine protofascista de Fritz Lang o la arquitectura industrial de Le Corbusier, por citar unos ejemplos.

170

La misma concepción reformadora de la cultura y la política fue formulada con respecto a los medios electrónicos de comunicación específicamente por el Lissitzky, también en los años veinte. «El centro del esfuerzo colectivo —había escrito este artista— es la antena de transmisión de la radio, que difunde destellos de energía creativa por el mundo. Gracias a ella podemos despojarnos de las cadenas que nos atan a la tierra y elevarnos por encima de ella». En los sueños de este artista, que se pretendía el profeta de una nueva era planetaria, los nuevos medios técnicos de reproducción permitían la realización de la utopía romántica, asimismo patrocinada por las vanguardias, de configurar la sociedad humana como el conjunto de una obra de arte total y una segunda naturaleza artificial. La antena se anunciaba como ar-

tífice de una cultura global de valores enteramente nuevos, y de una segunda realidad (técnicamente producida).

Años más tarde, una de las cabezas intelectuales más destacadas del nacionalsocialismo alemán, Goebbels, definía asimismo la radio como el medio creador de una segunda realidad social e histórica. Se trataba, según sus propias palabras, del instrumento de una «política total» y de la «determinación del estilo de una época». Goebbels, que en este sentido no se encontraba muy lejos del pensamiento de las vanguardias anticipó con sus estrategias radiofónicas de la política total la construcción electrónica de la realidad a gran escala como la percibimos en el día de hoy. Su última consecuencia era el diseño de las decisiones políticas y de la representación del poder como una gran obra de arte real. En los años cincuenta, McLuhan todavía podía expresar una pueril fascinación por este proyecto pionero de la «implosión mediática» que él mismo formuló como profeta menor.

Podemos establecer una primera conclusión a partir de estos rápidos bocetos en torno a la cultura mediática de nuestro tiempo. La televisión es, en primer lugar, un medio global y globalizador porque interrelaciona realidades sociales y culturales diferentes a todo lo ancho del planeta. Ella posee una función globalizadora en la medida en que incide en el conjunto de nuestras formas de vida, de nuestra cultura, así como en la nueva política. En fin, las transformaciones inducidas por la televisión en nuestra vida tienen un carácter global y definen una nueva cultura en consonancia con las utopías artísticas y políticas del siglo xx.

Debemos distinguir todavía otros aspectos. Las palabras global, globalidad y globalización fueron lanzadas al aire precisamente en el marco de la teoría de los medios, como sucedáneo al concepto más politizado de internacionalismo, y de los arcaicos significados metafísicos ligados al valor de lo universal. El «global village» fue definido como la reduplicación electrónica del mundo humano, es decir, de las civilizaciones y sistemas sociales, sus memorias culturales, y su devenir histórico a lo ancho de una red electrónica que se anunciaba comercialmente como una segunda corteza cerebral.

A lo largo de los años ochenta el concepto de globalización ya no era una utopía futurista como la expresada por El Lissitzky, Goebbels o McLuhan: era más bien la efectiva red de información electrónica por la que circulaban flujos financieros, decisiones políticas y acciones militares a escala planetaria. La Guerra del Golfo Pérsico, los colapsos financieros que se han ido reproduciendo a lo largo de la última década del siglo xx, o el escándalo sexual en torno al presidente Clinton son algunas citas de primera importancia que señalan esta nueva dimensión electrónica global de nuestro mundo.

Pero las palabras *globalidad* y *globalización* las empleamos asimismo para designar los efectos que estas redes de comunicación tienen sobre el conjunto de las culturas mundiales y la existencia humana individualmente considerada. Los desastres sociales ligados a las crisis financieras, las catástrofes ecológicas derivadas de la contaminación industrial de la biosfera, los fenómenos migratorios masivos que acompañan las crisis económicas y milita-

res del planeta señalan una dimensión paralela de la globalidad, inseparable de la utopía y de la realidad de la integración electrónica de la llamada aldea global.

Masa

Los medios electrónicos de comunicación constituyen hoy un sistema omnipresente de información e interacción de las masas humanas virtuales de la sociedad tardomoderna: la masa electrónica de los tele-espectadores. Esta masa electrónica es el segundo aspecto de la transformación electrónica de la cultura que deseo analizar.

Para la comprensión de esta masa mediática quiero aprovechar una intuición de Elias Canetti en su libro *Masse und Macht*. Canetti relaciona la organización industrial de las masas (desde las masas encerradas en el estadio olímpico hasta las masas volatilizadas en los campos de exterminio) a la tradición de las masas cristianas: las masas de los fieles, encerradas, dirigidas y movilizadas por el sistema artístico global de las iglesias; las masas de peregrinos y las masas de cruzados; sus masas de condenados o de elegidos; las masas de las almas. En segundo lugar Canetti señala una sucesión lógica y empírica en la sociedad totalitaria del siglo xx entre el encerramiento, la movilización y la inmolación de las masas.

La masa tardomoderna es, en primer lugar, una masa cultural, económica y urbanística desintegrada. Es multicultural, pero los legados de su cultura apenas sobreviven en su intensidad originaria. Es una masa encerrada, sumida en un radical aislamiento domiciliario, en las ma-

llas de la arquitectura y el urbanismo industrializados. Es una masa segregada e incomunicada por los propios medios de comunicación, desde el *highway* hasta *Internet*. Es una masa pasiva que ha recudido triunfalmente su presencia moral, su acción social, al *click* de la computadora, y la elección, como las masas cristianas de los muertos y de las almas.

Canetti hace una última e interesante observación: la finalidad última de las masas concentradas, dirigidas emocionalmente y luego movilizadas por las iglesias cristianas era la muerte. Muerte en forma de guerras de cruzada o de *progroms*. Muerte también en el sentido de los símbolos de los que se apropiaron los movimientos de masas totalitarios del siglo xx. Muerte bajo las formas de autodestrucción de inmolación de los genocidios del siglo xx.

- 172 La muerte está presente bajo múltiples formas en nuestros medios de comunicación. La televisión constituye en este sentido una verdadera danza macabra modernizada a través de sus espectáculos de sadismo sexual, policial o militar. Pero la muerte es central también en un sentido formal y tecnológico: como proceso de volatilización de una masa electrónica que se ha vuelto invisible, muda y pasiva. Una masa digitalizada, estadísticamente definida. Una masa reducida a una ficción numérica, reducida a nada, en el acto mismo de su constitución virtual electrónica, mercantil y política.

Ciudad

La cultura global de la masa electrónica ha transformado radicalmente la estructura de la ciudad a lo largo del siglo xx. Esta transfor-

mación puede definirse a partir de dos perspectivas complementarias: la condición existencial del habitante de la metrópolis, y su transformación arquitectónica y urbanística. Las visiones complementarias de la ciudad moderna como la de Simmel y Le Corbusier son esclarecedoras a este respecto. En su análisis de la cortesía, Simmel descubrió la necesidad, subsiguiente a la multiplicación cuantitativa de los contactos humanos en la metrópoli, de abstraer sus componentes personales y emocionales, y suplantarlos por un principio de cálculo. Le Corbusier formuló, en *Le Modulor*, el proyecto de una megalópolis del futuro basada estéticamente en leyes numéricas y geométricas, y en funciones abstractas de producción, comunicación y consumo. Eran los principios de la nueva antropología postindustrial. Spengler y Freud concluyeron críticamente que precisamente estos principios abstractos y racionales de la civilización urbana moderna eran la expresión de un instinto colectivo de muerte.

La ciudad de la era electrónica —que ha recibido diferentes nombres: posmoderna, hipermoderna, *high-tech*... según las modas de crítica de la arquitectura— añade a esta «tendencia hacia la abstracción» de la ciudad moderna una serie de dimensiones nuevas. Una de sus formulaciones más tempranas y fascinantes se debe a Scheerbart y Taut, en el contexto europeo de la Primera Guerra Mundial. El punto de partida de ambos eran las ciudades históricas europeas que durante la Primera Guerra Mundial habían sido destruidas social, militar y moralmente. Lo nuevo, es decir, el *Leitmotiv* de la revolución civilizatoria protagonizada

por las vanguardias del siglo XX, tenía que construirse sobre esos inmensos campos de cenizas. Esta nueva ciudad tenía una dimensión planetaria y cósmica. Era vertical. Sus rasca-cielos competían por el dominio de las alturas. Su construcción partía de metáforas cristalinicas, sistemas geométricos de organización virtual del espacio, masas inmatriciales, superficies transparentes, arquitecturas de luz.

Su primera realización por Gropius y Mies van der Rohe, en Manhattan, asumió la astringencia formal de un concepto racional de civilización. Luego, la metrópoli moderna se revisitó de toda clase de retóricas monumentales. Sólo la ciudad electrónica introdujo un cambio radical en las últimas décadas del siglo XX. Persistía la misma concepción de una ciudad racional, cristalina, cósmica e inmaterial. Pero su lenguaje formal adoptaba una expresión siniestra: cubos de vidrio negro, prismas reflectantes, volúmenes metálicos, geometrías agresivas... Las fachadas de vidrio opacas exhibían una monumentalizada inaccesibilidad. Y volúmenes puros de paredes especulares generan espacios negativos o virtuales en el interior de la ciudad real. Es como si la nueva arquitectura quisiera construir los espacios trascendentes de un antilugar para albergar precisamente la administración global del mundo que trata de representar.

A lo largo de esta evolución histórica comprendida entre las arquitecturas luminosas del expresionismo y el nazismo alemanes, y *event-cities* norteamericanas de la era posmoderna, la megalópolis del siglo XX se vacía progresivamente de presencias humanas, de sus narrativas y su memoria. Mendelsohn de-

finió al habitante de la metrópoli postindustrial como una función abstracta. En su utopía *The Metropolis of Tomorrow*, Ferriss lo compara con las hormigas. Las megatorres del final de siglo en Kuala Lumpur, Hong Kong y São Paulo Tower se erigen programáticamente como ciudades-fortaleza y metaciudades electrónicas sobre las ruinas de la metrópoli postindustrial, y su irreparable degradación social y ambiental.

Espectáculo

Desde la aparición del surrealismo la teoría crítica de la cultura ha centrado cada vez más su atención en la progresiva independización del valor representacional de los objetos con respecto a su valor funcional o presencial. El fetichismo de la noticia, el valor simbólico añadido por la publicidad a los productos del consumo, el hiperrealismo de la imagen son algunos de los temas relacionados con esta autonomía de la representación. Históricamente este fenómeno no es enteramente nuevo. Las técnicas barrocas de propaganda misionera de la Iglesia católica se basaban en este hiperrealismo de la imagen. La retórica política siempre es otro modelo tradicional de desplazamiento y suplantación de la experiencia de la realidad por sus representaciones propagandísticas. El dinero es la expresión civilizatoria pura de este hiperrealismo de la representación.

Lo nuevo en la cultura electrónica es la asociación estructural de esta autonomía del valor simbólico autónomo de una imagen (no susceptible de control analítico o reflexivo, de generación automática, pseudomágico, etc., como sucede con el icono de un producto co-

mercial, la imagen de un genocidio o la sonrisa de un presidente) con el interés económico —exactamente lo que la teología crítica de Marx reconstruyó como fetichismo de la mercancía— es su extensión general lo mismo que si se tratara de una segunda naturaleza.

Desde este punto de vista la implisión mediática aparece como la generalización electrónica del fetichismo capitalista, el cumplimiento a escala planetaria de su inversión de todos los valores. Al mismo tiempo, su diseminación electrónica indefinida convierte el hiperrealismo fetichista o pseudomágico de la economía capitalista en un poder universal de dimensiones cósmicas.

174

Un ejemplo. La fragmentación, descontextualización y banalización de la escena de una guerra posee una función negativa precisa: imposibilitar masivamente su experiencia; destruir la autonomía cognitiva de la persona individual; generar una dependencia mayor al sistema de información. Pero estas imágenes provocan, al mismo tiempo, una poderosa carga emocional, que puede desplazarse a discreción hacia otros objetos previamente elegidos. Básicamente ésta era ya la estrategia emocional empleada en las políticas coloniales de genocidio y conversión cristianos. La diferencia con respecto a nuestro mundo contemporáneo es de orden cuantitativo y cualitativo. La multiplicación electrónica de este efecto al infinito, como de hecho ocurre todos los días en nuestras pantallas, lleva a la completa sustitución de la experiencia cognitiva autónoma por una segunda realidad integralmente mediatizada por los intereses comerciales y políticos.

En 1967 Guy Debord advirtió, en *La société du spectacle*, que la generalización de la economía mercantil transformaría la realidad en un valor estéticamente fabuloso tendente a invertir epistemológicamente e igualar emocionalmente los extremos de lo real y lo ficticio. El universo entero estaba llamado a transformarse en un valor vacío, volátil y, por ende, muerto. A esta nueva era de la civilización capitalista la llamo «sociedad del espectáculo».

Esta nueva realidad virtual ha sido llamada la aldea global, y quiero recordar a este respecto la crítica que en su día hizo Debord: lo que se globaliza a través de los medios no es el mundo, no es la pluralidad de realidades civilizatorias, étnicas, lingüísticas o religiosas, es el *village*, el villorrio, las culturas pueblerinas de comportamiento e inteligencias limitados, estadísticamente sustentadas bajo el principio mercantil de baja definición de los mensajes y máxima cuantificación de la masa electrónica.

Experiencia

Un concepto analítico que debe analizarse en este marco es el de la manipulación. Esta palabra está asociada con la mano y con el manejo instrumental de utensilios. Se manipula un cuchillo o una palanca. Se puede manipular también a un humano. En este caso, manipular significa utilizar a una persona como instrumento, lo que supone la derogación de cualquier valor autónomo de su existencia. No tengo que recordar que las metáforas del existente humano como instrumento y objeto de poderes anónimos ha sido prodigada a lo ancho de la literatura, el arte y la filosofía mo-

ernos, por no decir, que ha sido uno de sus motivos dominantes.

Pero muy a menudo se ha dicho que la crítica de la televisión, mucho más aún la de Internet, como sistema de manipulación es unilateral y exagerada. Se argumenta que la multiplicación indefinida de la información electrónica incrementa hasta un virtual infinito nuestras posibilidades de elección. La indefinida capacidad técnica de conectarnos a las redes de información digital acrecientan nuestro acceso a las más variadas formas de conocimiento, comunicación y acción. Los medios electrónicos, lejos de ser instrumentos de manipulación humana, se celebran como los medios de su nueva libertad en un sentido comunicativo y existencial de la palabra.

Sin embargo, esta argumentación es muy limitada en muchos aspectos. En primer lugar, el concepto de libertad es algo más profundo que la elección entre una relativa variedad de mercancías. Por manipulación, por otra parte, entiendo la producción de unas condiciones técnicas y lingüísticas de la percepción de la realidad, y de la actuación humana en ella que hacen prácticamente imposible la configuración individual de una experiencia independiente de lo más pequeño hasta lo más grande. Y que, por consiguiente, limita el espectro de las posibilidades de actuación y de expresión humanas.

Quiero recordar a este respecto una situación cotidiana que todos hemos compartido. Todos nosotros hemos visto escenas de la guerra de la ex-Yugoeslavia o de otras guerras llamadas regionales. Todos hemos pronunciado alguna vez una frase común como la siguiente: «Yo

he visto el bombardeo del mercado de Sarajevo por los francotiradores». La estructura simple y la banalidad de este enunciado de una apercepción electrónica ponen de manifiesto, sin embargo, un conjunto de elementos oscuros y contradictorios. Lo primero que debe ponerse en cuestión es su mismo sujeto. Por decirlo muy sucintamente: el Yo gramatical de esta percepción de la guerra coincide estructuralmente con el formato en el que se produce su representación mediática. Ahora bien, nada en esta situación simple del telespectador frente a la pantalla electrónica permite sugerir ni la envergadura existencial del poder transcendental de un sujeto del conocimiento, ni mucho menos el fundamento ontológico de una verdadera conciencia ética personal. El sujeto gramatical de este enunciado es una fantasmagoría.

Por otra parte, decimos «he visto» o «has visto» la guerra. Pero lo que efectivamente hemos visto en nuestras pantallas son algunas imágenes parciales y expresiones emocionales sobreañadidas, las cuales están subsumidas, a su vez, a adicionales comentarios editoriales. A menudo estas expresiones emocionales, las imágenes y los comentarios añadidos no mantienen entre sí una relación lógica. Imágenes, sonidos, emociones y comentarios constituyen muchas veces aspectos de una información fundamentalmente fragmentaria y discontinua, cuya eficacia está basada en nexos asociativos fundamentalmente automáticos y prerreflexivos.

Las preguntas no terminan aquí. Al pronunciar: «Yo he visto el bombardeo de la Biblioteca Nacional de Sarajevo por francotiradores» construyo un juicio interpretativo cuyos

elementos, en mi ciudad de espectador electrónico, no soy capaz de controlar analíticamente. Por ejemplo, la palabra «francotirador» presupone una interpretación prefabricada por el propio medio de comunicación. Tiradores francos son individuos aislados, autores de una violencia individual y en alguna medida espontánea en un contexto certificado previamente como caótico o de «guerra civil».

Un representante de las Naciones Unidas radiado en Sarajevo durante su sitio militar me contó, tras finalizar la guerra, que los partes oficiales censuraban la referencia específica de la procedencia de los disparos, cuando permitía distinguirlos inmediatamente y sobre el terreno como procedentes del ejército serbio. Al mismo tiempo, se pudo comprobar que el acoso militar de la población civil de Sarajevo no era el acto espontáneo de individuos descontrolados, sino una estrategia perfectamente concertada por el ejército serbio hasta sus más delicados detalles. Todo ello ha sido eliminado lingüísticamente y técnicamente de la frase: «he visto el bombardeo» y la situación mediática que describe.

El resultado de esta información fragmentaria, dislocada y distorsionada es la imposibilidad de construir individualmente un juicio sobre la realidad. El sistema de información cancela estructuralmente la posibilidad de una experiencia. La multiplicación indefinida de estas distorsiones y desplazamientos de lo real, y la incapacidad de realizar y comunicar su experiencia individual acrecentada hasta el infinito define el concepto de manipulación en un sentido riguroso. Este significado riguroso es, ciertamente asustador. La manipulación es el

estado de continua minoría de edad, también llamado muerte del sujeto, técnicamente inducido por los medios electrónicos de comunicación. Tal fue precisamente el sentido del concepto de manipulación de la crítica de la industria cultural realizada por Horkheimer y Adorno.

Quiero señalar a continuación otros aspectos de esta manipulación. Para ello debo partir de dos funciones complementarias de la televisión. La primera es productora de lo real. La segunda función es receptora de esta misma realidad mediáticamente producida.

La primera de estas funciones, la producción de lo real, puede definirse con una sola frase. En la cultura contemporánea, la cultura del espectáculo, sólo es lo que aparece en la pantalla; lo que no sale en pantalla no es. La función primordial de la televisión consiste en crear esta clase de hiperrealidad, llamada también virtual.

La segunda función mediática está estrechamente relacionada con esta producción de una segunda realidad. Dividiré su explicación en dos partes. Primero: la televisión impone unilateralmente un modelo, un formato, una forma de comprender la realidad. No lo hace porque en sus administraciones existan equipos de expertos con el objetivo de vigilar y censurar los productos finales de la pantalla. La censura lingüística y la policía semántica son indispensables para la producción de los simulacros culturales. Pero la manipulación es un fenómeno más profundo que la simple censura o tergiversación de la opinión. La manipulación opera más sutilmente a partir de las condiciones técnicas del medio.

Sólo deseo señalar aquí tres características elementales que modelan o configuran de una manera específica la información televisiva: la celeridad, la descontextualización y la economía del mensaje. La información televisiva está diseñada bajo un ritmo impuesto por la publicidad. El efecto inmediato de este ritmo es la aceleración y fragmentación de la información, y el carácter fundamentalmente asociativo y casi automático –por oposición a reflexivo– tanto de la edición como de la recepción de los mensajes.

Una de las consecuencias de esta aceleración y fragmentación de la información es su descontextualización, es decir, la eliminación técnica de los marcos sociales, políticos o culturales que permitan su comprensión reflexiva. Esta descontextualización es paralela a un proceso complementario de recontextualización: las imágenes de los cuerpos mutilados y ensangrentados de una guerra, previamente desconectadas de los contextos políticos y sociales que pudieran hacerlas reconocibles, pueden yuxtaponerse a las texturas de una joven piel femenina, eróticamente acariciada por una crema hidratante. Las relaciones entrecruzadas entre las partes integrantes de este *collage* mediático permite al mismo tiempo concentrar las descargas emocionales de la audiencia en unas imágenes –un crimen pasional, un partido de fútbol, por ejemplo–, al tiempo que desviarlas de otras más importantes desde el punto de vista de una experiencia reflexiva de lo real: los factores desencadenantes de un conflicto armado o de una crisis social.

Por último, estas informaciones tienen que estar acompañadas por una construcción dis-

cursiva reducida a su expresión más simple. Esta constante economización de los recursos discursivos lleva hoy necesariamente a una reducción de la política a su representación discursiva más banal y a menudo pueril.

Automatismo psíquico debido a la aceleración informativa, simplificación discursiva y fragmentación de lo real son factores que tienden unívocamente al empobrecimiento de la experiencia o incluso a su completa neutralización. La realidad construida por el medio televisión adquiere muchas veces (y precisamente en las ocasiones más críticas como guerras, o crisis ecológicas y sociales) un carácter explícitamente delirante y esquizoide que, con bastante razón, se asocia a la estética de los *collages* surrealistas. Pero esta pérdida de experiencia, hasta el extremo muchas veces cumplido del perfecto *dopage* mediático, sólo es el primer eslabón de una cadena de efectos cuya última consecuencia es el vaciamiento semántico de nuestro contacto con la realidad. Experiencia débil, sujeto de baja definición, cultura pobre, comportamiento esquizoide, delirio informacional, tales son las fases terminales de este proceso de comunicación.

La despolitización de las grandes decisiones administrativas y la apolitización de la masa electrónica son la consecuencia de esta reduplicación espectacular de lo real. Apolitización masiva es una expresión frecuente que considero, sin embargo, poco adecuada. En rigor se trata de la constitución mediática de una masa apolitizada con fines políticos. Sus ejemplos están al alcance de la mano. Los escándalos en torno a la sexualidad privada del presidente de los Estados Unidos han constituido en este sen-

tido una paradigma de ocultamiento tras las pantallas electrónicas de las verdaderas crisis políticas de nuestro inmediato presente: crisis financieras y sociales, desastres ecológicos, conflictos militares, genocidios. Una vez configurada, esta masa apolítica es movilizaba electrónicamente con fines políticos. El ejemplo más notorio lo constituyen el formateado de los campeonatos mundiales en torno a retóricas nacionalistas.

Walter Benjamin captó esta última consecuencia de la colonización de la economía capitalista en su análisis del fascismo. La interpretó bajo dos aspectos fundamentales y concomitantes: «la estetización de la política» y «la guerra como obra de arte». Benjamin quería señalar con estas palabras las últimas consecuencias culturales de la articulación de las tecnologías de reproducción y de destrucción con las nuevas formas de poder político. Un poder que en la edad que hemos llamado posmoderna se ha vuelto más volátil e intangible.

Pero un poder político directamente responsable de una secuencia de crisis sociales, catástrofes naturales, escenarios de corrupción política y destrucción militar, sin precedentes en la historia de la humanidad.

Dos conclusiones

Dos respuestas necesarias a los dilemas que envuelve esta cultura mediática. Una tiene un carácter innovador: es el análisis, la reflexión pública y la crítica. Quiero subrayar expresamente la urgencia de esta reflexión y de la crítica de los medios de comunicación y su transformación global de la cultura. Su lugar en el mundo contemporáneo es tan importante como la crítica de los abusos de la Iglesia católica lo fue en la edad de Razón.

Mi segunda conclusión es restauradora. Es la necesidad de preservar los legados culturales de la memoria, y las formas de vida y de conocimiento de las culturas históricas.