

## LAS TRES SOCIEDADES

Quiero antes que nada felicitar a los Cursos de Verano de la Universidad Complutense así como al Director de este Curso por la pertinencia del tema y la calidad de los intervinientes y agradecer a este último que me haya invitado a participar en el acto de clausura. A lo largo de esta semana sé que han reflexionado y debatido con brillantez sobre aspectos tan relevantes de la comunicación mediática como la interacción entre "Cine y Televisión", las relaciones entre "Cine y Deporte", la Televisión por cable, la problemática suscitada por la revisión de la Directiva Televisión sin fronteras, etc.

Por mi parte, querría aprovechar esta intervención para presentarles muy brevemente y al hilo de los temas institucionales que corresponden a mi mandato en la Comisión europea, algunas cuestiones o interrogantes que considero fundamentales, para las que confieso que no conozco respuestas suficientemente fundadas y convincentes, y para las que además no se han encontrado propuestas o soluciones de amplio consenso.

Me limitaré para no abusar de su tiempo a aludir de forma extremadamente esquemática a cuatro :

- Violencia y Medios,
- Ética y Comunicación,

- Televisión pública y Televisión privada y
- Democracia de Opinión

con la que me propongo poner punto final a mis palabras. Antes me referiré también muy en corto a los núcleos esenciales de la Política audiovisual de la Comisión europea, de la que como ustedes saben tengo la responsabilidad. Enumeraré simplemente los rasgos principales del sector audiovisual; describiré, en pocas palabras, un posible marco jurídico que sea, a la vez, estable y eficaz; y presentaré las medidas de estímulo a la producción y circulación de obras audiovisuales contenidas en el Programa MEDIA II.

Pero antes de comenzar a desarrollar este esquema, quiero que me permitan, puesto que estamos en un ámbito universitario, un brevísimo prefacio sobre la compleja realidad que configuran en este dramático y prometedor fin de siglo la esfera audiovisual, la informatización de las estructuras y los procesos informáticos y la numerización/teletransmisión de textos, sonidos e imágenes. Estos tres componentes decisivos de nuestra contemporaneidad dan lugar a tres conjuntos autónomos pero interpenetrados que suelen designarse como "Sociedad de la comunicación", "Sociedad de la información" y "Sociedad de la conmutación", respectivamente, que reclamarían, por si solas, un curso o cuanto menos una conferencia, pero cuya telegráfica mención confío que nos sirva como referencia o marco de lo que después vendrá.

## **1. SOCIEDAD DE LA COMUNICACIÓN**

Su eje central son los Medios audiovisuales y en particular la televisión. Se trata de emitir señales -imágenes y sonidos - que puedan ser recibidos en las condiciones de menor interferencia y de mayor confort posible

por el mayor número de usuarios. Esta recepción sin esfuerzo ni compromiso no pide reacción ninguna por parte del destinatario y encuentra al contrario en la pasividad de su ejercicio la condición más adecuada a su funcionamiento.

Esta pasividad se ve facilitada por el principio de redundancia que preside el acontecer audiovisual y según el cual la constitución de la agenda televisiva que practican las distintas cadenas de acuerdo con los mismos principios y buscando el mismo resultado -la maximización de la audiencia- conduce a una dramática uniformización de programas. De tal manera que un aumento del número de cadenas se traduce por una disminución del número de programas diferentes al igual que en el mundo del cine la expansión de los circuitos de distribución no lleva consigo la exhibición de mayor número de films sino su reducción, al aumentar el número de salas en que se proyecta el mismo film. Se trata de un verdadero proceso de centrifugación en que la mayor extensión e intensidad del mismo concentra su impacto en un núcleo cada vez más limitado, cuyo ideal tiende al programa único ; una sólo película proyectada en todas las pantallas del mundo el mismo día, a la misma hora.

## **2. SOCIEDAD DE LA INFORMACION**

Tiene su origen en la informatización de gran número de procesos y prácticas en el mundo industrial de servicios y con carácter más general económico y social. Su estructura dinámica es antónima de la de la sociedad de la comunicación. Si en esta el centro emisor es activo y creador y el receptor, átomo y pasivo, en la sociedad de la información la actividad se sitúa en el polo receptivo -el ordenador- y la pasividad es propia del polo emisor que sólo se moviliza a petición de los usuarios.

Sin embargo la capacidad activadora y creativa del receptor esta condicionada, codificada por mecanismos movilizadores -los logicales- que constituyen procedimientos operativos que sin clausurar su libertad de movimientos someten sus posibilidades de interacción y de interconexión a protocolos formalizados y rígidos.

De modo que si en la sociedad de la comunicación el principio de la redundancia desemboca en el ideal del programa único, en la sociedad de la información el principio de los estereotipos operativos reduce el ideal de una estructura mundial de flujos informativos, sin mediadores ni perturbaciones a una estructura de terminales que excluye de las posibilidades creadoras del usuario todo lo que no responda a la apropiación literal del único modo de inteligibilidad previsto. Este uso prescrito reconduce la libre interconexión general que prometía la era informática a una interacción lineal y pautada que elimina de su universo todo lo que no pase por el "interface" imperativo "hombre-maquina/maquina-hombre". Es decir mucho.

### 3. LA SOCIEDAD DE LA CONMUTACION

Este termino, puesto en circulación por Leo Scheer, designa una realidad, que comienza a emerger, cuyo rasgo distintivo es el de la **reciprocidad simultánea del acceso**, en un universo que confiere tanto al emisor como al receptor una disponibilidad permanente y que constituye la intercambiabilidad en su determinante principal.

Si en la sociedad de la comunicación el principio activo se situaba en el polo emisor y en la sociedad de la información en el receptor, en la sociedad de la conmutación la creatividad deriva de la **interacción** de ambos polos. El conjunto de interacciones posibles, su indeterminación y su voluntariedad forman el entramallo y al mismo tiempo la materia, la substancia de la sociedad de la

conmutación.

Territorio, indiferente a sus objetos y a sus pobladores, ajeno a los contenidos del intercambio, la sociedad de la conmutación tiene en la equivalencia su paradigma dominante -todo punto del territorio tiene la misma capacidad y la misma legitimidad de intervención que cualquier otro - y en la ausencia de límites a su neutralidad, en su radicalidad anaxiológica, su mayor limitación.

Lo que nos enfrenta con el gran desafío de la sociedad de la conmutación : el del establecimiento de criterios para la seguridad del intercambio y el respeto a los derechos humanos que no interfieran en la libertad electiva de sus actores. Las inmensas posibilidades que llevan consigo las autopistas de la información, trama capital de la sociedad de la conmutación, son inseparables de la necesidad de su regulación, ilustrada hoy por los riesgos de ingobernabilidad de INTERNET, cuyos posibles efectos perversos -usos especulativos incontrolables, vehículo de comunicación para las mafias y para la criminalidad organizada- puede poner en peligro sus aportaciones más positivas.