Document generated on 06/04/2025 7:04 a.m.

**Inter**
**Art actuel**

# L'entropie de la pensée totalitaire dans la démocratie du spectacle

Romana Quinto and Giuseppe De Marco

Number 66, 1996

Télécratie

URI: https://id.erudit.org/iderudit/46399ac

See table of contents

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)
1923-2764 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Quinto, R. & De Marco, G. (1996). L'entropie de la pensée totalitaire dans la démocratie du spectacle. *Inter*, (66), 2–5.

Tous droits réservés © Les Éditions Intervention, 1996

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

## L'entropie de la pensée totalitaire dans la démocratie du spectacle

Le cadavre rêveur du capitalisme, dans l'éternelle agonie de son déclin et dans le rêve hors du temps de son spectacle étincelant, nous submerge de signaux manipulateurs et mercantiles qui saturent chaque interstice de notre existence. La machine désirante du capitalisme a effacé de notre psyché chaque moment de silence. Tout est bruit indifférencié.
Notre perception est détournée du pouvoir persuasif du message, qui prescrit chaque réaction à travers des codes multistratifiés et hyper-fragmentés. Notre esprit est pollué, comme l'écosystème.

L'agora électronique du monde technologique des télécommunications est en train d'opérer des mutations biologiques dans l'appareil neurophysiologique de l'homme, créant des espaces psychiques parallèles à la réalité, pour les lui substituer totalement. Le fluide monde électronique de la télévision est devenu le monde réel de la culture postmoderne.

La psyché s'extériorise à travers l'écran, en se pliant passivement à la domination relationnelle des scénarios des média, au regard autoréférentiel et halluciné de l'arrogance des marchandises. La télévision construit l'unidimensionnalité d'une fausse conscience, d'une supposée subjectivité et d'une improbable objectivité. Elle capture le sujet pour le cloner à l'intérieur de l'écran électronique, comme reflet total d'un regard totalisant, créant un rituel médiatique de la marchandise parfaite : elle-même. La condition cognitive et perceptive de l'homme contemporain est donc assujettie à l'empire absolu des images, au-dehors desquelles il n'existe aucune réalité crédible, à part le pauvre regard aliené et manipulé du spectateur.

Dans l'ère de la télévision, la démocratie est un spectacle et un divertissement, le rituel fétichiste de l'inaction et de la passivité. Le spectateur, mécanisé par la propagande et la désinformation afin de ne pas participer directement à la gestion du pouvoir, se contente de ce que la télévision lui montre celui qui le fait à sa place et surtout celui qui est à même de le faire comme lui n'en serait jamais capable. Ainsi, les réseaux contrôlés par l'establishment effacent tous les malaises, en véhiculant sur les écrans cathodiques le show de la politique, donnant ainsi au spectateur la sensation d'être, à travers les sondages d'opinion, les appels en direct ou le vote électronique, une part active et un arbitre suprême des décisions cruciales relatives à la démocratie. Cela active chez le spectateur, non seulement une fascination pour le spectacle médiatique, mais surtout l'impression d'être dans un rôle privilégié, stimulant et excitant sa dimension narcissique. Cette tactique manipulatrice fournit une gratification à sa passivité, à son impossibilité à participer directement aux événements et donc à la transformation effective de son propre destin. Le pouvoir, par conséquent, disperse les énergies transformationnelles des individus, via la ritualisation de la politique comme événement médiatique, comme spectacle et reflet de la démocratie.

Tout cela est formaté au système communicationnel des marchandises, dans lequel le spectateur et consommateur doit seulement subir le message. Dans le champ sémantique postmoderne, dominé par un média totalisant comme la télévision, dans lequel la publicité donne un sens d'appartenance et d'identité collective à travers la consommation des marchandises, même la démocratie peut être esthétisée et recontextualisée, devenant ainsi un spectacle.
Dans la société hypermédia, l'humanité est en fait devenue un spectacle pour elle-même : son instrumentation a atteint un niveau tel qu'il lui permet de percevoir sa propre aliénation comme jouissance esthétique sublime. Tel est le sens de l'esthétisation de la politique que le fascisme médiatique de la télécratie poursuit chaque jour à travers le spectacle de la démocratie.

La Télécratie construit le consensus, donnant aux spectateurs un sens acceptable de la réalité, indiquant mimétiquement les valeurs justes et les vérités auxquelles croire. Les spectateurs de la démocratie doivent être tenus éloignés de la participation active à la lutte politique : ils doivent être les observateurs de l'action accomplie par l'élite gouvernante, et exprimer régulièrement leur consensus envers l'establishment, pour ensuite retourner, avec discipline, à leur rôle inerte. La culture totalitaire de la pensée hégémonique annihile donc la démocratie comme participation au profit de son simulacre mass-médiatisé, dans lequel la réalité est mécanisée à travers la perception sélective des informations et sujets validés par la propagande et la désinformation.
La Télécratie est un technofascisme.

Le monde électronique de la Télécratie se cite continuellement soi-même : c'est un monde sémiotique totalisant qui fait appel à des codes autoréférentiels qui ne manisfeste aucun intérêt pour l'extérieur. Son unicité et son originalité transforme le réel en copie spectaculaire. C'est le masque communicatif qui opère un simulacre de l'image de la démocratie, lieu de transit médiatisé des classes dominantes. Le capitalisme saute donc du côté obscur de la Télécratie pour dominer et contrôler le monde matériel via les manipulations de la psyché. Ce qu'il recherche inlassablement, c'est le *Stargate* de la pensée totalitaire, le continuum qui unit réalité et imagination, la science avec la magie.

La télévision est l'instrument adéquat pour ce projet. La télévision est un appareil électroménager ésotérique qui contient des univers parallèles qui voyagent le long d'une ligne temporelle à la vitesse de la lumière. La télévision est le lieu alchimique de l'inexpérience immatérielle, dans lequel la classe dominante expérimente inlassablement ses formules mensongères dans un flux créationnel continu de réalités préconstruites. Ce qui se construit à l'intérieur des moniteurs de télévision ou des terminaux des réseaux informatiques est un scénario dromologique dans lequel le réel est accéléré et synthétisé à la faveur de cadres médiatiques immatériels.

Le cadavre rêveur du capitalisme marche dans le temps cristallisé des galaxies cathodiques, vers l'immatérialité de visions synthétiques et structurelles. La Télécratie réalise la transmigration nomade des cyber-élites dans l'univers hyper-humain de la perception électronique, en se miniaturisant et en se rendant invulnérable au temps et à la corrosion organique. Passé, présent et futur se contractent en temps réel et temps différé, dans lesquels le virtuel dépasse l'actualité, forçant et bouleversant la notion même de réalité. La magie qu'elle recherche est l'immortalité.

L'architecture subliminale de la domination télécratique se manifeste dans la répétition modulaire de la pensée hégémonique, sous la forme de modèles médiatiques qui évoquent continuellement un code de compatibilité avec l'establishment. La parole est le mot de passe pour un langage défonctionnalisé qui doit interdire l'analyse et la critique: l'activité mentale n'est pas requise puisque tout est déterminé par des signes. Entropiser, et non analyser.

Ainsi, l'imaginaire pop-électronique de la Télécratie est la vision du corps spectaculaire de la démocratie : léger, rassurant, correct, divertissant et discret. Le code verbal fonctionne comme une icône, telles celles informatiques : l'ensemble se résume à des parties de matière impalpables, invisibles. C'est un corps spectaculaire qui se démonte et se remonte sans cesse, dans une pulsion manipulatoire du réel.

Les zombies virtuels des élites gouvernantes utilisent l'espace visuel cathodique comme lieu où se mélangent la fonction idéologique et l'information politique avec des codes, des messages, des clones et des reproductions qui rendent confuse la relation entre les événements traités, réduisant la capacité du spectateur à reconnaître le réel du préconstruit.

La Télécratie accélère l'agonie du réel, ouvrant dans un tourbillonnement l'ère de la simulation. Tout est reproductible, virtuellement, à l'infini. Image après image, le corps mort et ressuscité de la démocratie se transforme en un projet pervers de mécanisation du software humain.

Le capitalisme, dans sa phase actuelle de nomadisme électronique, fuit donc l'inutile sarcophage bio-politique des institutions étatiques pour se rendre invisible dans le monde informatique des néo-marchandises, dans lequel les échanges sont immatériels, l'argent lui-même se dématérialise, le pouvoir hégémonique devient imperceptible et donc, inattaquable. La Télécratie est en ce sens le simulacre archaïque de la visibilité des illusions démocratiques, la pierre sépulcrale des participations, qui repose sur la décomposition organique des démocraties comme spectacle. Le corps de la démocratie devient omnipotent dans la réification de son extension mass-médiatique. La Télécratie est l'icône de la démocratie, prête à être reproduite et clonée en un nombre infini d'exemplaires, pour devenir objet et marchandise à son tour.

Le cadavre rêveur du capitalisme veut l'immortalité : la Télécratie est l'avènement de la société post-corporelle, le spasme manipulatoire du technofascisme. L'empire du capitalisme a trouvé la voie pour se survivre avant la putréfaction.

La globalisation informatique de l'économie planétaire est donc guidée par les cyber-élites des grandes multinationales. À l'idée de nation et de peuple, se substitue celle de marché global. Les classes subalternes sont alors une audience et une cible pour la manipulation psychique et mercantologique. Les élites gouvernantes sont un corps séparé de la société civile, qui est doté d'une vie autonome et autoréférentielle. Les acteurs politiques font irruption des écrans cathodiques jusque dans les scénarios sociaux, utilisant leur capacité communicationnelle de filiation et d'impact émotif dans la manière de traiter les problèmes qui frappent les classes subalternes. Ainsi, la société hypermédia du 21e siècle construit le consensus en se fiant à l'establishment oligarchique de la Télécratie, qui transfert dans la réalité électronique, le plan de l'action sociale, pour l'inféoder à ses propres stratégies de contrôle.

La Télécratie appartient à la culture des médias : l'imaginaire télévisuel s'est transformé en politique et le pouvoir coule inaperçu dans la réification du spectateur. Le rêve des marchandises est devenu la réalité des rapports et des relations sociales.

La Télécratie relève de la condition postmoderne, du fétichisme des marchandises, de la fragmentation de la réalité et de son caractère indiscernable par rapport à la simulation, de la neuroculture des consommations. L'homme devient une unité mass-médiale, membre lobotomisé du Parti unique de la Cité électronique globale. L'Antagonisme n'est plus qu'un *revival* démodé.

La Télécratie perçoit la nouvelle territorialité médiologique des conflits et des événements psycho-économiques de la fluide société hypermédia et se propose soi-même comme néo-télévision, perpétuant ainsi l'endoctrinement cathodique à travers l'incessante litanie des « mantras » médiatiques du cyber-capitalisme.

La démocratie est une marchandise et la Télécratie a à voir avec le *marketing* : la politique est la démocratie comme démonstration commerciale, promotion mercantile, qui s'agite convulsivement entre consommation et idéologie, entre déduction fascinante et endoctrinement conformiste. La Télécratie est l'*advertising* manipulatoire du *marketing* électoral, le syncrétisme postmoderne dans lequel se renforcent les techniques de vente, le divisme et le charisme, la construction mécanisée de la réalité, la consommation et le consensus, le spectacle et la politique.

La Télécratie a une fonction de transition vers la cyber-dictature, gérant dans cette phase épochale le passage de la démocratie représentative de la civilisation occidentale à la démocratie simulacrale et électronique du Prolet-Cyborg, la démocratie de la télésurveillance et du vote électronique.

La Télécratie doit réaliser l'essence mercantifiante du capitalisme comme globalisation des consommations.
La Télécratie n'est pas dans le business.
La Télécratie est le business.
Bienvenu dans l'enfer du technocapitalisme.

BENVENUTI NELL'INFERNO DEL TECNOCAPITALISMO.

**TÉLÉCRATIE est une opération d'activisme culturel de MEDIAVOX.**
**Texte:**
**Romano QUINTO.**
**Images:**
**Giuseppe De MARCO.**
**Traduction de l'italien:**
**Angelo CIRIMELE (Paris).**

**MEDIAVOX, Italie, 12 Juillet 1996.**

**MEDIAVOX est :**
***IMMEDIAVIRES INSTITUTE,***
**SERVICES CONSULAIRES DES TERRITOIRES NOMADES,**
**ASSOCIATION PSYCHOGÉOGRAPHIQUE DE SALERNE**