

El autor explica cómo los **medios de comunicación**, redes sociales y televisión, construyen un **imaginario político** –metarrealidad o hiperrealidad– **fundado en la mera apariencia de veracidad y en los índices de audiencia**. La política y el hecho político han sido desplazados así por una **comunicación de la realidad dada al espectáculo** y a la imagen, en detrimento de la oratoria parlamentaria, la palabra y la razón.



## Espectáculo de sombras: la **construcción mediática** de la **metarrealidad política**

**“Y**, si pudieran hablar los unos con los otros, ¿no piensas que creerían estar refiriéndose a aquellas sombras que veían pasar ante ellos?”, comentó Platón. “Forzosamente”, respondió Glaucón. “¿Y si la prisión tuviese un eco que viniera de la parte de enfrente? ¿Piensas que, cada vez que hablara alguno de los que pasaban, creerían ellos que lo que hablaba era otra cosa sino la sombra que veían pasar?”, insistió Platón; “¡No!, por Zeus”, resolvió su

hermano. Entonces Platón cayó en la cuenta de que para los encadenados –por pies y cuello– dentro de la caverna, situados inmóviles y de espaldas a la entrada, solo hay una realidad: las sombras que proyectan las llamas de la hoguera sobre las paredes de la cueva; las siluetas e imágenes de los hombres que recorren delante de ella la pasarela transportando toda clase de objetos<sup>1</sup>.

**JAVIER REDONDO  
RODELAS**

Profesor de Ciencia Política  
de la Universidad  
Carlos III de Madrid

Parece casual –aunque a nuestra reflexión le viene de perlas– que Platón describiera ese “tabiquillo” construido a lo largo del camino por el que transitan los portadores de reliquias –nosotros diremos: portadores de consignas, argumentarios, imágenes, rumores, composiciones y declaraciones– como similar a “las mamparas que se alzan entre los titiriteros y el público”: los titiriteros esconden parte de su juego y manejos. Lo que se muestra a los ojos de aquellos hombres es una representación. Pero si alguno de ellos consiguiese liberarse de sus ataduras, girar la cabeza, aproximarse a la luz y a la salida y contemplar la realidad, perplejo, creería que era más verdadero todo lo anterior, las imágenes y contornos de las figuras en la semioscuridad. En cierto modo, el liberado abandonaría una apacible zona de confort.

El mito de la caverna, centrado en el tránsito entre las tinieblas y la luz; la distinción entre el ser y el parecer, lo real y la percepción distorsionada, la sustancia y la apariencia, las contemplaciones divinas y las miserias humanas; el conocimiento y la ceguera... ilustra en buena medida la construcción de lo político, corregido y aumentado en las denominadas democracias de audiencia<sup>2</sup>.

Durante los años 80 y 90, cuando se teorizó sobre tele-democracia –estadio de evolución posterior a la democracia de masas– faltaba la vuelta de tuerca que le dieron las

**En la política líquida las etapas se consumen a toda velocidad. No da tiempo a procesar: ordenar, contextualizar, adquirir perspectiva y enjuiciar. El pensamiento rápido y reflejo nos devuelve a la caverna y nos aleja del conocimiento**

redes sociales a la relación entre individuos, medios y política y su contribución a la sedimentación de la posmodernidad. Utilizamos la noción de sedimentación deliberadamente: la posmodernidad se asienta sobre –y se define en función de– la sociedad líquida, voluble, escurridiza, vaporosa, ligera e impulsiva. En definitiva, virtual. Si se quiere, incluso irresponsable. Bauman<sup>3</sup> resume: una sociedad a cuyos individuos les basta con pulsar el botón de *off* o *cerrar sesión* para finalizar una etapa, renunciar a una discusión, poner fin a una relación o manifestar rechazo. La sociedad líquida se caracteriza por la facilidad con la que creamos y rompemos vínculos virtuales. Añadiríamos, basta con pulsar el botón de *like* para expresar una preferencia. En una sociedad líquida predomina lo perecedero sobre lo real, lo contingente sobre lo duradero, la pulsión sobre la constancia. En la política líquida las etapas se consumen a toda velocidad. No da tiempo a procesar: ordenar, contextualizar, adquirir perspectiva y enjuiciar. El pensamiento rápido y reflejo nos devuelve a la caverna y nos aleja del conocimiento: los individuos son espectadores de un espectáculo de sombras.

Como sostiene Sunstein<sup>4</sup> basándose en otros estudios, las redes –nótese que escribe casi en paralelo a la popularización de Facebook y Twitter– generan “cámaras de resonancia”, compartimentos estancos donde los argumentos se retroalimentan, refuerzan y contribuyen a la radicalización del grupo. Las redes sociales no solo crean vínculos artificiosos y volátiles, sino que conducen al aislamiento y polarización de los que comparten una misma opinión y amplían la distancia respecto de los que piensan de manera diferente. Además, las cámaras de resonancia se vuelven receptivas a la difusión de rumores y denuncias falsas. Paradójica-

mente, las redes sociales se convierten en caldo de cultivo de noticias falsas y hechos alternativos porque las sociedades son menos porosas y están más parceladas; los grupos transpiran con dificultad; sus miembros bajan la guardia porque habitan cómodamente en su cámara y se muestran predispuestos a recibir estímulos que consoliden su posición. Por último, se construyen también identidades artificiosas.

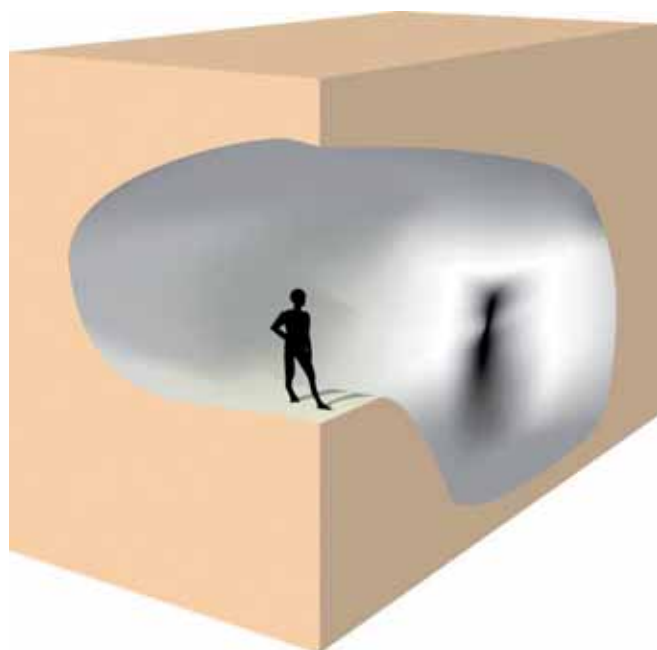
La consecuencia última es que baja la calidad de la discusión en el espacio público, la política se empobrece y recupera el espíritu de los años 30 (la era de las masas coincidió en el tiempo con la prensa amarilla y de partido y el auge de los totalitarismos): de algún modo, las redes sociales, uti-

**El propósito de veracidad ha dejado de importar en política porque adquiere la misma dimensión que la mentira. Una sociedad que no distingue la verdad de la mentira está condenada a entregar sus libertades.**

lizadas como instrumentos de difusión de creencias y pareceres, imponen su lógica y operan como la cartelera en el periodo de entreguerras<sup>5</sup>, con el añadido de que crea la ficción de discusión abierta porque permite *feedback* entre usuarios. Igual que la televisión, de la que en seguida nos ocupamos, impone también su propia lógica. El *feedback* crea un efecto perverso pues, como también expondremos un poco más abajo, provoca que élites y audiencia compartan el emplazamiento, el espacio de discusión: la democracia no resiste el desistimiento de las élites ni su repliegue o mimetización con la audiencia.

Si la política se hace fundamentalmente en televisión, forzosamente incorpora los requisitos y exigencias del medio. La televisión es el *locus* de las emociones; fomenta el espectáculo, cultiva el entretenimiento e impone su ritmo vertiginoso. La política mimetiza la puesta en escena que exige la televisión. Con tres factores relativamente novedosos que propician la penetración de estilos, compás y narrativas posmodernas:

**1. La transformación digital** —que permite la diseminación masiva en cuestión de segundos de cualquier hecho, elemento, declaración, denuncia, recreación, representación, composición o imagen—. Algo se hace viral cuando no se puede detener ni controlar sus efectos. Por eso el propósito de veracidad —la búsqueda de la verdad— ha dejado de importar en política —y tampoco importa a determinados canales y plataformas de difusión de contenidos—, porque adquiere la misma dimensión que la mentira, que se codea con los hechos. La verdad perdura lo mismo que la mentira y el coste de producirla, medido en tiempo y esfuerzo, es mucho mayor. Una sociedad que no distingue la ver-



dad de la mentira está condenada a entregar sus libertades.

Recientemente han surgido los cazadores de bulos, los *fact-checkers* o verificadores de hechos: son selectivos a la hora de escoger los datos que someten a escrutinio y examen y elevan el dato –aisladamente considerado– a categoría de verdad incontestable. Su cometido es limitado y bajo apariencia de asumir una función social no están exentos de incurrir en los mismos vicios que denuncian aunque de forma más refinada, menos burda. La propaganda se combate con razones y a una *altura* o esfera diferenciada, no en el mismo plano.

Lo que aquí se expone seguidamente es que al haber convertido a la televisión en el *locus* de la política, unos y otros conviven en el mismo espacio, se mezclan y forman parte del mismo ecosistema: agitadores y analistas, políticos y periodistas, mercenarios e independientes, famosos y expertos... La *horizontalización* de la información, del saber o del conocimiento no ha contribuido a aumentar el interés por la política sino por el espectáculo temático centrado en la política, o sea, sometido al imperativo del *share* –cuota de pantalla–. He aquí una clave de nuestro hilo argumental: la audiencia sustituye a la sociedad. La representación de lo político –las sombras que se proyectan sobre la pared de la cueva– puede alejarse tanto de la realidad, segmentarla y distorsionarla, como la au-

**La sociedad líquida, la posmodernidad, la televisión y las redes sociales han subvertido las bases del modelo representativo clásico. La audiencia quiere participar, pero desligando su acción de las obligaciones; esto es, de la noción de responsabilidad**

diencia consienta para su solaz, gozo y entretenimiento. Como sentencia Vargas Llosa, en la civilización del espectáculo, “el cómico es el rey”<sup>6</sup>.

**2. La crisis de la prensa de papel o convencional**, que ha propiciado que las cabecezas de referencia se confundan, contagien y compitan con portales y plataformas de distinto pelaje. Los periódicos en sentido clásico, en su proceso de transición digital, no han resuelto todavía tres cuestiones: acerca del orden, método y jerarquía –asociados al proceso de selección, discriminación y ubicación de temas y secciones– y su relación con la inmediatez y la secuencia de renovación de contenidos, que obliga finalmente a llenar por llenar y a hacerlo continuamente y de inmediato. Una suerte de *síndrome de F5*, la tecla con la que se refresca y actualizan las páginas web.

Las web se convierten en hormigoneras en permanente funcionamiento. Como sostiene el escritor Iñaki Ezquerro<sup>7</sup>, la crisis del periodismo y de la política se fraguan en el contexto de la “comunicación sin tregua”: “Ha llegado un momento en el que mundo de la comunicación no descansa”. Y resume provocadoramente y de manera muy gráfica: el periodismo comenzó a declinar cuando “se suprimió la carta de ajuste”. Por eso a la televisión le resultan tan útiles y provechosos los políticos y comentaristas que no callan. La política se convierte en una factoría de palabras, de opiniones con más prejuicio que juicio, un “torrente de tópicos” acompañados de luminosidad, aplausos, risas, música o abucheos. Lo mismo que con la verdad –que ha dejado de importar–, sucede con la coherencia: las contradicciones no penalizan. No hay tiempo para desenredar su madeja.



**3. El cambio cultural y la elevación del mito de la participación,** que invierte los términos de la ecuación democrática, anteponiendo la elección a la selección, es decir, priorizando su dimensión horizontal sobre la vertical, la participación sobre el principio representativo, la imposición de la mayoría –y en última instancia de la apariencia de mayoría (social y televisiva)– sobre el respeto a las minorías mediante el estricto cumplimiento del procedimiento. Todo esto provoca una hipertrofia democrática y, volviendo a Ezquerro, la emergencia de totalitarismos blandos. El mejor ejemplo y exponente de esta hipertrofia es el tan idealizado por la fábula separatista 1-O y toda la narrativa construida en torno al lema “Volem votar”. Es pura superficialidad, pero posee gran carga emocional y provoca un efecto

empático y movilizador: juega con las reglas de nuestro tiempo, de la posmodernidad.

La idealización de la cantidad no puede mermar el componente selectivo de la elección. Nos recuerda Sartori<sup>8</sup> que el principio representativo no es únicamente la aplicación del criterio electivo sino también selectivo. No hay democracia sin élites: “Debemos encontrar un modo de vincular valor y cantidad como cosas inseparablemente conectadas”, dice citando a Ernest Barker, autor de *Reflections on Government* (1942). Y añade de su cosecha: “Sin embargo, la idea de valor es precisamente la que desde entonces ha ido desapareciendo cada vez más de la temática del principio mayoritario. Es más, durante los años sesenta, la crítica antielitista le da vuelta a Mill y Barker: las élites no son un valor sino un desvalor”. Por

eso Sartori habla de “deselección” como mecanismo de elección no selectivo. La democracia, concluye, debe ser una poliarquía electiva y, siguiendo este trazado, la “buena democracia debería ser una meritocracia electiva”. Sin embargo, apuntábamos hace un momento: el cómico es el rey.

Indudablemente, la sociedad líquida, la posmodernidad, la televisión y las redes sociales —que de momento miden la influencia de un perfil por el número de sus seguidores— han subvertido las bases del modelo representativo clásico. La audiencia quiere participar, pero desligando su acción de las obligaciones que acarrea; esto es, de la noción de responsabilidad (información, incumbencia y racionalidad), es decir, sustrayéndose de las consecuencias que siguen a la manifestación de su preferencia. Al final, la audiencia se suma a la figuración.

Hay una lógica perversa en toda esta tramoya: cuando las preferencias políticas manifestadas mediante los cauces convencionales, fundamentalmente el sufragio, no coinciden con la puesta en escena de los medios para disfrute de su audiencia, surgen voces que insinúan que la disonancia revela ciertas anomalías democráticas y sugieren, con más ahínco, la difusión del rumor falso. Por fortuna, la ficción no ha suplantado del todo a la realidad ni la *sondeocracia* al sufragio; ficción y realidad no son completamente

**En política la imagen ha sustituido a la palabra y la anécdota relega a la categoría. El Parlamento ha importado formas propias del espectáculo. La liturgia de la teatralización desplaza al principio representativo de gobierno**

simétricas y la cultura, cimientos, resortes e instituciones democráticas resisten las avalanchas de metarrealidad. En todo caso, la ficción ha impuesto su aceleración: la representación de lo político marcha a una velocidad que se muestra incompatible o al menos roza con el principio representativo de gobierno. He aquí también algunos de los desajustes producidos en los últimos años entre el ritmo de la representación de lo político y el funcionamiento institucional.

Como apuntábamos arriba, al convertirse la política en un producto de consumo rápido y bulímico, la audiencia no penaliza las contradicciones, insuficiencias argumentales y su pobreza e inconsistencia cualitativa. Las narrativas potentes se construyen con una sola imagen a la que se dota de un significado aglutinador. Por ejemplo: “la foto de Colón” permitió, en sí misma, la composición de una narrativa eficaz. Ni el contexto ni los matices ni el fondo importaron. Por su parte, el periodismo, sumido en la vorágine del aluvión informativo, renuncia a las preguntas clásicas con las que construir una información y proveer una explicación: quién, cómo, cuándo, dónde y por qué. También lo advirtió Sartori<sup>9</sup>: la televisión es imagen; la política, dependiente de la televisión, se construye con imágenes; y las imágenes permiten la simplificación de los debates políticos mediante la imposición del pensamiento asociativo: lo que consigue evocar la imagen propuesta configura su significado.

Sobre los aspectos comentados —transformación digital, crisis de la prensa convencional y mito de la participación— podríamos extendernos mucho más. Sobre todo porque hay consecuencias comunes y concomitantes entre

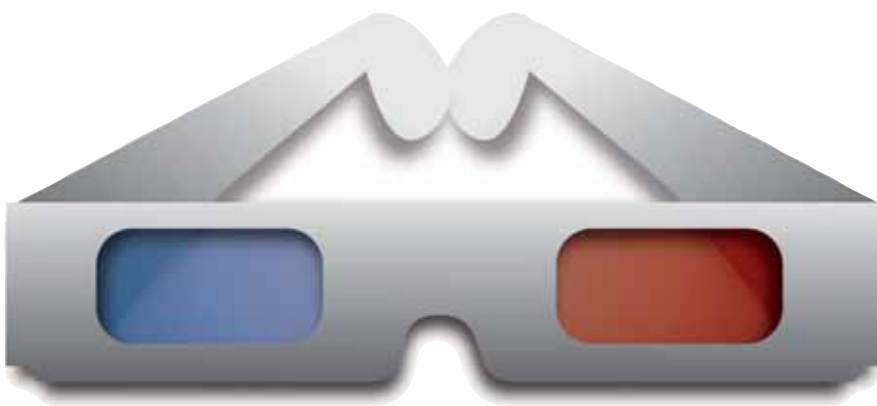
los tres procesos de transformación del ecosistema de medios: la devaluación del orden y encuadre como requisitos elementales del periodismo –nos llegan noticias al móvil separadas de otras y de su contexto, por ejemplo–; la sobreexposición de periodistas en televisión, que permite atribuirles el rol de meros opinadores sujetos a un guion prestablecido; y la emergencia del mal llamado periodismo ciudadano, que iguala a profesionales, fuentes y activistas.

Ya sabemos, en todo caso, que la política es una construcción –constructo– en cuanto que actividad sometida a interpretación. La interpretación colectiva –teniendo en cuenta filtros y mecanismos psicosociales diversos– configura la opinión pública. A su vez, cada individuo glosa, descifra o traduce los hechos propiamente políticos a su manera. En este sentido, la política, independientemente de la influencia que ejerzan los medios, constituye una hiperrealidad, más compleja y nutritiva cuanto menos se reduzca, parece o fragmente por grupos. Como sostiene Fabbrini<sup>10</sup>, la política es, en este sentido, artificio, y todo artificio tiene

un componente fetichista, simbólico y ritual. Esto siempre ha sido así.

El fetichismo se construye con creencias, como las ideologías. Y los individuos se escabullen de someter a contraste con la realidad sus propias creencias, les basta con dotar de cierta coherencia a su relato. Parecerá más coherente cuanto menos se exponga a la prueba de falsabilidad. Y resulta más complejo someterlo a dicha prueba, puesto que hemos estrechado la perspectiva y acortado los plazos que dedicamos a la evaluación de cada hecho influidos por el *síndrome de F5*: la audiencia consume compulsivamente novedades. Si nos detuviéramos en este punto concluiríamos que la audiencia dispone de menos información de la

**El mayor riesgo de reducir la complejidad de los hechos políticos con el objetivo de ampliar la audiencia o condicionar su pensamiento reflejo es que se alimenta la dicotomía amigo-enemigo, bueno-malo**



### El sentido común y el contacto con la realidad más próxima nos permiten escapar al influjo de la metarrealidad, que reduce la opinión política a la impresión, el argumento a la narrativa y el discurso al golpe de efecto

que cree, pero, a cambio, se le ofrece mucha distracción acumulable. Se la mantiene en permanente estado de excitación *pseudoinformativa*. En el fondo recibe *bits*, estímulos para consolidar su sistema de creencias.

Avanzábamos al principio que la política se pliega a la lógica de la televisión, que incorpora las propiedades, ritmos y puesta en escena del mundo del espectáculo<sup>11</sup>, donde rige la dramatización, la simplificación y la personalización. Decíamos también que de algún modo las instituciones se han contaminado de

la misma lógica. Y asumimos por último que la política –que en sí misma ya constituye una hiperrealidad– “sojuzgada por la televisión se convierte en una hiper-hiperrealidad. En política, que sigue hambrienta el rastro de la televisión, la imagen ha sustituido a la palabra”<sup>12</sup> y la anécdota relega a la categoría. Nos referimos a que el Parlamento ha importado maneras y formas propias del mundo del espectáculo. La oratoria ha sido desplazada por la puesta en escena. Ya no nos son ajenas coreografías de diputados, sobreactuaciones con pretensiones icónicas y golpes de efecto con carácter exhibicionista sin valor dialéctico o enjundia argumentativa. La liturgia de la representación (teatralización) desplaza a la liturgia del principio representativo de gobierno.

Al dramatizar y personalizar los fenómenos sujetos a interpretación política, la audiencia cede inconscientemente parte de su capacidad

reflexiva, se abandona a la narrativa, renuncia a la abstracción y juzga al dictado de sus emociones. Con todo, el mayor riesgo de reducir la complejidad de los hechos políticos con el objetivo de ampliar la audiencia o condicionar su pensamiento reflejo es que se alimenta la dicotomía amigo-enemigo, bueno-malo. Una de las misiones del periodismo es rebajar la complejidad y presentar los hechos de manera sencilla pero no simplista –el reduccionismo es propio de los pasquines y panfletos–. La simplificación excesiva detrae elementos de juicio y sobre todo, insistimos, permite al medio –fundamentalmente, la televisión y redes [al seleccionar contenidos se convierten en medios aunque sea su audiencia la que establezca la jerarquización de los temas]– exponer, *emitir* la política como una trama con poco lugar para los matices y la escala de grises.

Nos hemos dejado para el final otra de las manifestaciones de la política como metarrealidad o hiperrealidad. Asimismo, hemos utilizado indistintamente ambos términos asemejándolos. No significan lo mismo pero explican el fenómeno que abordamos. Si optamos por la noción de metarrealidad, convenimos que entre la narrativa televisiva y los hechos políticos se introduce una realidad intermedia que combina elementos de ambos espacios: mediático y político. Si preferimos emplear el concepto hiperrealidad ponemos el acento en que esa nueva realidad se impone sobre la realidad misma y resulta más atractiva y excitante porque antepone el exceso, la exageración y la imagen a la medida, la ponderación y la palabra. La televisión crea una hiperrealidad, por ejemplo, cuando acompaña de imágenes o música las opiniones de un líder político. El realizador decide resignificar las palabras, dotarlas de nuevo sentido, condicionar a la audiencia.



La distinción entre metarrealidad e hiperrealidad es de matiz apenas apreciable. A efectos de lo que pretendemos enunciar la diferencia no es decisiva. Tanto para la construcción de una metarrealidad como de una hiperrealidad es fundamental que los actores manejen los códigos y registros de la prestidigitación. Sin embargo, no debemos dejarnos arrastrar por la melancolía y asumir que la política es mera teatralización y se ha entregado en cuerpo y alma al vértigo televisivo. El poder facilita la construcción de la ilusión. Los políticos más hábiles son los que emplean el poder para la fabricación de ficciones, fábulas y relatos.

Postman concluye su sugerente *Divertirse hasta morir*<sup>13</sup> con tres mandamientos que cumple la educación divertida –disculpen el oxímoron–, que sigue el guion televisivo y adopta el político: **1. No tendrás requisitos previos:** la televisión socava la idea de que la secuencia y la continuidad tienen algo que ver con el pensamiento en sí. Cada programa es una unidad. Los experimentos de nueva política han desarrollado esta habilidad de sumar descontentos aislados y dotarles de unidad política gracias a un eje sencillo pero impactante y convincente. **2. No provocarás perplejidad:** un alumno perplejo, dice Postman, cambiará de canal. No hay nada que enseñar que deba ser recordado. Todo es fútil y llevadero. No debe requerirse un esfuerzo extraordinario a la audiencia ni generarle duda. La televisión combate el abu-

**El poder facilita la construcción de la ilusión. Los políticos más hábiles emplean el poder para la fabricación de ficciones, fábulas y relatos**

rrimiento, la política como meta o hiperrealidad, también. **3. Evitarás la explicación como si se tratara de las diez plagas de Egipto:** “De todos los enemigos de la televisión educativa, incluyendo la continuidad y la perplejidad, ninguno es más formidable que la explicación. Argumentos, hipótesis, discusiones, razones, refutaciones o cualquiera de los instrumentos tradicionales del discurso razonado convierten a la televisión en radio o, lo que es peor, en material impreso de tercera categoría”. Y concluye: “El nombre más adecuado que podemos dar a una educación sin prerequisites, perplejidad y explicación es entretenimiento”.

En conclusión, el coste de hacer entretenida la política y someterla a los rigores de la televisión y las redes supera con mucho la supuesta ventaja de ampliar la cuota de pantalla –que identificamos falazmente como interés por la política–: fulmina la discusión en el espacio público y devuelve a los ciudadanos a la caverna a formarse su criterio a través de la metarrealidad, imágenes proyectadas sobre sus paredes. La información siempre es incompleta y resulta imposible liberarnos de prejuicios y sesgos. El sentido común y el contacto cotidiano con la realidad más próxima al margen de las pantallas nos permiten, aunque no del todo, escapar al influjo de la metarrealidad, que reduce la opinión política a la impresión, el argumento a la narrativa y el discurso al golpe de efecto. La metarrealidad ofrece un *collage* apresurado compuesto con imágenes y pedazos parciales y fragmentados de realidad. La metarrealidad no deja tiempo ni permite una evaluación integral –ni elaborar una detenida exposición de motivos– pero sí prefigurar una narrativa plúmbea, rica en golpes de efecto, giros y emotividad. ■

## NOTAS

- <sup>1</sup> **Platón** (2019): *La república*, Madrid, Alianza, pp. 457-482.
- <sup>2</sup> Caracterizadas, entre otros rasgos, por la personalización de las candidaturas, el gobierno de los expertos en medios, la elección inducida por imágenes, la desarmonía entre opinión pública y expresión electoral y, sobre todo, porque el debate político tiene lugar en los medios: incorpora los registros de los medios de comunicación: **Manin, Bernard** (1998): *Los principios del gobierno representativo*, Madrid, Alianza, p. 287.
- <sup>3</sup> **Bauman, Zygmunt** (2011): *44 cartas desde el mundo líquido*, Barcelona, Paidós y (2007) *Tiempos líquidos*, Barcelona, Tusquets.
- <sup>4</sup> **Sunstein, Cass R.** (2010): *Rumorología. Cómo se difunden las falsedades, por qué nos las creemos y qué se puede hacer contra ellas*, Barcelona, Debate, pp. 57-68.
- <sup>5</sup> "Pero volvamos a Ortega, que continúa en *La rebelión de las masas*: 'Bajo las especies de sindicalismo y fascismo aparece por primera vez en Europa un tipo de hombre que no quiere dar razones ni quiere tener razón, sino que, sencillamente, se muestra resuelto a imponer sus opiniones [...] Quiere opinar. De aquí que sus ideas no sean efectivamente sino apetitos con palabras, como las romanzas musicales'. Nos avanza Ortega lo que medio siglo después constatará el politólogo italiano Giovanni Sartori: el deseo de opinar desvirtúa la democracia. Los individuos no distinguen entre *doxa* y *episteme*, impresiones y juicios razonados (información mediante). Informarse lleva su tiempo, es fatigoso e incluso puede resultar tarea aburrida": **Redondo, Javier** (2018): "El irrespirable dominio de las 'fake news'", en *El Espectador Incorrecto*, n. 6, pp. 34 y 35.
- <sup>6</sup> **Vargas Llosa, Mario** (2012): *La civilización del espectáculo*, Madrid, Alfaguara, p. 44.
- <sup>7</sup> **Ezquerro, Iñaki** (2016): *Los totalitarismos blandos. PODEMOS, nacionalistas y otros enemigos de la democracia*, Madrid, La Esfera de los Libros, pp. 81-90.
- <sup>8</sup> **Sartori, Giovanni** (2007): *¿Qué es la democracia?*, Madrid, Taurus, pp. 114-119 y 133-139.
- <sup>9</sup> **Sartori, Giovanni** (2002): *Homo videns. La sociedad teledirigida*, Madrid, Taurus.
- <sup>10</sup> **Fabbrini, Sergio** (2009): *El ascenso del Príncipe democrático. Quién gobierna y cómo se gobiernan las democracias*, México D. F., Fondo de Cultura Económica, pp. 55-78.
- <sup>11</sup> Algunos de los teóricos que han denunciado el pernicioso influjo de la *cultura-pantalla* siguen las tesis marxistas: **Debord, Guy** (2005): *La sociedad del espectáculo*, Valencia, Pretextos; o **Ramonet, Ignacio** (2000): *La golosina visual*, Barcelona, Debate. Consideran que es un vicio más de la sociedad capitalista; sin embargo, el posmarxismo se desempeña con habilidad en el uso de los recursos de la política espectáculo: Ver: **Rubio, Rafael** (2019): "Estrategias comunicativas y guerras de posición", en **Álvarez Tardío, Manuel** y **Redondo Rodelas, Javier**: *PODEMOS. Cuando lo nuevo se hace viejo*, Madrid, Tecnos, pp. 121-155.
- <sup>12</sup> **Redondo, Javier**: "El último reality", artículo de prensa publicado en *El Mundo* el 26 de mayo de 2019. Disponible en internet: <https://www.elmundo.es/opinion/2019/05/26/5ce96dfcfd65d8b4580.html>
- <sup>13</sup> **Postman, Neil** (2001) [1985]: *Divertirse hasta morir. El discurso público en la era del 'show-business'*, Barcelona, Tempestad, pp. 153-155.

## PALABRAS CLAVE

Política ● Realidad ● Información ● Medios ● Redes sociales  
● Televisión ● Espectáculo ● Audiencia ● Sociedad ●  
Individuo ● Metarrealidad ● Hiperrealidad