

LA CIUDAD DE M

Sesión 5. Sociedad y sistemas de control



Recordamos

A través de M reflexionamos sobre la ciudad contemporánea y temas como el control y el poder (Deleuze), la modernidad líquida y la fragilidad de las relaciones humanas (Zygmunt Bauman), el territorio y las fronteras, la memoria (Cornell, Schwitters) y la construcción de la Historia (Walter Benjamin, Wislawa Szymborska)

La ciudad de M es una ciudad cautiva. Construida para dar cobijo a todos los que llegaron huyendo de la tormenta, se ha quedado pequeña y muchos esperan en la línea de frontera más allá de la estación, donde han creado un pequeño entramado urbano formado de refugios, maletas y lienzos a medio hacer.

En esta primera sesión dedicada a la ciudad pensaremos acerca de cómo se proyecta el poder y los sistemas de control en M..

Hasta ahora habíamos planteado M se ha convertido en una ciudad subterránea. En los entornos escondidos es donde se producen las acciones y acontecimientos que pueden cambiar la vida de la ciudad.

Los sistemas de organización y política de la ciudad en un momento dado cerraron las puertas de entrada, estableciendo sistemas de vigilancia como las granadas volantes y las luminarias rojas. Gran parte de los habitantes permanecen dentro de los edificios y otros salen a la calle intentando cambiar la dinámica de la ciudad. Los artistas son perseguidos, algunos se refugian en sus talleres, en el Café Voltaire, pero son focos de resistencia ante el sistema creado. Desarrollan acciones urbanas, graffitis a fin de movilizar a la población. Junto con estos sistemas de domesticación y vigilancia de la vida social, la habitantes que están dentro pierde su memoria, sus recuerdos.

Los **objetivos de juego** planteados hasta el momento serían:

Objetivo principal: Activar la ciudad y ayudar a los habitantes a que vayan a la nueva ciudad creada por Grosz.

Objetivos secundarios y que ayudarán a la consecución del objetivo principal:

- Poner en marcha el tiempo
- Desarticular los sistemas de control

- Descubrir aliados. Los aliados fundamentales serán los artistas, a los que descubriremos a través de sus acciones subversivas; grafitis, caricaturas, acciones...
- Poner en marcha la fábrica de colores y activar la pintura y la posibilidad de crear
- Ayudar a los habitantes a recuperar su memoria (proyección de recuerdos). Sólo cuando recuperan sus recuerdos se convierten en habitantes activos.

2. **Reflexionamos.** Planteamos una serie de detonantes que nos sirven para pensar

Detonante 1. Texto Deleuze. *Posdata sobre las sociedades de control*

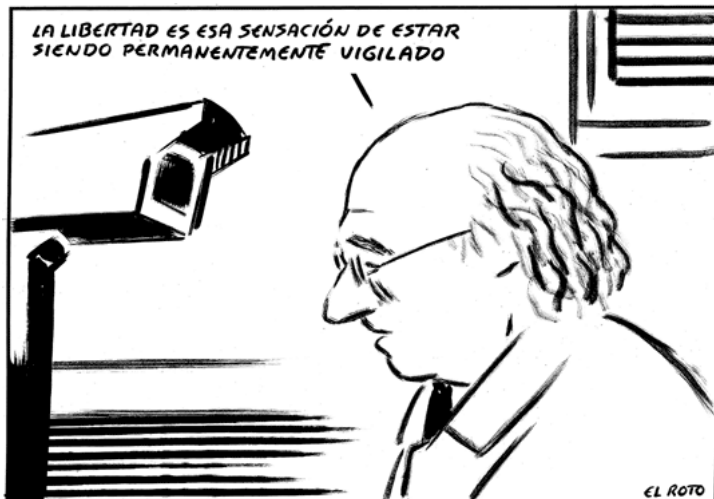
“No es necesaria la ciencia ficción para concebir un mecanismo de control que señale a cada instante la posición de un elemento en un lugar abierto, animal en una reserva, hombre en una empresa (collar electrónico). Félix Guattari imaginaba una ciudad en la que cada uno podía salir de su departamento, su calle, su barrio, gracias a su tarjeta electrónica (individual) que abría tal o cual barrera; pero también la tarjeta podía no ser aceptada tal día, o entre determinadas horas: lo que importa no es la barrera, sino el ordenador que señala la posición de cada uno, lícita o ilícita, y opera una modulación universal”. “

“La sociedad actual es denominada como “sociedad de control” y éste se ejerce fluidamente en espacios abiertos, en forma desterritorializada, mediante los psicofármacos, el consumo televisivo, el marketing, el endeudamiento privado, el consumo, entre otras modalidades. Lo esencial en ellas son las cifras fluctuantes e intercambiables como las que muestran el valor de una moneda en las otras, el movimiento incesante del surf que sustituye los deportes lentos y estratégicos como el box. Las fábricas son reemplazadas por las empresas, que son formaciones dúctiles y cambiantes, las máquinas simples por sistemas computarizados de producción y control”.

Detonante 2. Banksy



Detonante 3. Viñeta. El Roto



3. Nos hacemos preguntas

- ¿De qué manera se ejerce el sistema de control en la ciudad?. ¿Cómo afecta a los habitantes?
- ¿Hay personajes que ejercen el poder y activan estos mecanismos? ¿Quiénes serían?
- ¿Y los personajes más subversivos, es decir aquellos que intentarán romper y cuestionar el sistema?
- ¿Cómo implementamos las características de este sistema de vigilancia en la Jugabilidad y las mecánicas de juego?

Walter Benjamin de sus tesis de filosofía de la historia: "Hacer obra de historiador significa apoderarse de un recuerdo, tal como surge en el instante del peligro"