



Pedazos rotos de la realidad destruida... Para intentar armar el absurdo rompecabezas del mundo neoliberal [globalización capitalista] hacen falta muchas piezas... Estas 7 piezas bastan para que usted, después de dibujarlas, colorearlas y recortarlas, se de cuenta que es imposible armarlas juntas. Y este es el problema del mundo que la globalización ha pretendido rearmar: las piezas no encajan [subcomandante Marcos 1997]

Pieza 6: Tiene la forma de la pantalla de tv

GLOBAL

En esta séptima pieza nos hemos permitido modificar la exposición zapatista para proponer otra alternativa que se sitúa más claramente entre lo global y lo local.

6.1 EL ESPECTACULO. Ya en los años 50 [del siglo pasado] Guy Debord y los situacionistas formularon la idea de la sociedad del espectáculo como el sistema de dominación de su tiempo. Se trata de convertir a todos los ciudadanos en individuos espectadores-consumidores pasivos, en lugar de actores-productores comunitarios de su propia historia y su propio espacio.



6.2 Los dos principales instrumentos de la sociedad del espectáculo son, según el análisis de los situacionistas, el urbanismo y los **MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASAS**.

El proyecto de dominación de la sociedad espectacular se dirige al control de las personas desde el interior de su propia mente, desde su propia subjetividad. El consumo permanente y acrítico de los medios de comunicación - tv, publicidad, periódicos que son propiedad de los grupos sociales dominantes - termina haciéndonos pensar y vivir según los modelos y valores que a ellos interesa: consumo, sumisión, competitividad, pasividad.

el espectáculo y la simulación

6.3 SIMULACION. En estrecha relación con el espectáculo destaca el concepto ambiguo de la simulación [Baudrillard, 1983]. La simulación alude a la capacidad de los nuevos medios digitales de construir o transformar la "realidad", capacidad que con frecuencia se destina a construir realidades que pretenden ser o tener algo que no son o no tienen, esto es, a engañar.

La simulación se aplica a diversas manifestaciones del mundo contemporáneo. Desde la construcción de bonitos espacios urbanos para el consumo, altamente vigilados, en los que se esconden la complejidad y los conflictos del mundo real: centros comerciales, parques temáticos, "la Sevilla de los turistas". A la representación del mundo que nos hacen los medios de comunicación: El "España va bien" del PP, las supuestas guerras contra el terrorismo que en realidad son genocidios para hacerse con zonas ricas en petróleo, el ninguneo sistemático en los medios de comunicación de las protestas y movimientos críticos, los omnipresentes anuncios en los que todo el mundo es guapo y de clase media y puede tener un coche y una casa, etc.



LOCAL: Sevilla a...

En Sevilla, un buen ejemplo de simulación político-ciudadana, sería el de los procesos de participación en el planeamiento, que son costosos y complejos montajes cuidadosamente diseñados, para por un lado, conseguir un efecto mediático políticamente correcto, y por otro, asegurar la marginación de las iniciativas ciudadanas de base.

De alguna manera, esta capacidad multiplicada de generar/simular realidad vinculada a las nuevas tecnologías, nos hace más difícil conocer el mundo a todos los niveles.