

**LT8. Narrativas transmedia, activismo y  
cambio social**  
*T8. Transmedia narratives, activism and  
social change*



<b>No te dejes de cuentos. El poder de las narrativas transmedia para la transformación social</b>	<b>3</b>
Marcial García López y Esther Simancas	
<hr/>	
<b>El potencial colaborativo de la narrativa documental interactiva en los movimientos sociales</b>	<b>5</b>
Valentina Moreno Zambrano y Arnau Gifreu	
<hr/>	
<b>Juegos de realidad alternativa para la educación cívica en la universidad. Elementos de diseño: juego, narrativa y discurso</b>	<b>7</b>
Nohemí Lugo Rodríguez y María Elena Melón Jareda	
<hr/>	
<b>Espacios de descubrimiento: juego y narrativa en <i>Gone Home</i></b>	<b>9</b>
Marta Martín Núñez	
<hr/>	
<b>Nuevas formas de narrativa visual y diseño aplicado a la visualización de datos como estrategias generadoras de compromiso y empoderamiento social</b>	<b>11</b>
Elpidio del Campo Cañizares	
<hr/>	
<b><i>Between Song and Protest: Constructing a Collective Identity in Art Activist Groups</i></b>	<b>13</b>
Paula Serafini	
<hr/>	
<b>Comunicar el descontento a través de marionetas populares. De la barraca de feria al transmedia</b>	<b>15</b>
Comba Campoy	
<hr/>	
<b>El uso del documental transmedia como herramienta para el cambio social. Análisis de casos focalizados en las desigualdades de género en el siglo XXI</b>	<b>17</b>
Arnau Gifreu-Castells	
<hr/>	



<b>El nuevo papel de las coproducciones filmicas entre España, Argentina y México</b> Mar Binimelis Adell	<b>19</b>
<hr/>	
<b>“Festival Del Norte Bravos Hijos: la paz es nuestro empeño”, hip hop para la construcción de paz y el cambio social en Norte de Santander</b> Gladys Adriana Espinel Rubio y María Consuelo Saavedra Fonnegra	<b>21</b>
<hr/>	
<b>15M. La expresión del conflicto en las canciones protestas</b> Antonio Francisco Alaminos Fernández	<b>23</b>
<hr/>	
<b><i>A journey into the growth and role of social activism in Kenya to foster social transformation</i></b> Kiprono Kemboi	<b>25</b>

## **No te dejes de cuentos. El poder de las narrativas transmedia para la transformación social**

*Do not leave stories. The power of transmedia narratives for social transformation*

Marcial García López (Universidad de Málaga)  
Esther Simancas González (Universidad de Cádiz)

### **Resumen**

Existen multitud de formas de explicar, interpretar e intervenir en el mundo, tantas como historias. El problema surge cuando el grado de hegemonía de una cosmovisión, de una narrativa, es tan potente que cualquier construcción social alternativa se torna marginal e inalcanzable.

En el momento actual, las nuevas dinámicas sociales permiten a la ciudadanía alcanzar cierto protagonismo desde el que hacer frente a las metáforas impuestas por los grandes centros de producción de discursos. El férreo control de los mensajes ejercido por los medios de comunicación de masas comienza a diluirse en un mundo de convergencia de medios y formas de comunicar.

Partiendo de este contexto, nos interesa adentrarnos en el estudio de las narrativas transmedia, generalmente enfocado al ámbito del entretenimiento y la ficción audiovisual, en la comunicación publicitaria. Concretamente pretendemos reflexionar sobre las narrativas transmedia como acción de transformación social y como herramienta indispensable en la publicidad social actual, centrándonos especialmente en los movimientos sociales.

Esta investigación defiende que las narrativas transmedia son un fenómeno cultural (Jenkins, 2008) en el que la comunicación para el cambio social debe poner el foco, puesto que con ellas el relato se abre a nuevas formas de contar y de participar, y se revelan nuevas cualidades y potencialidades de la narración y de la acción colectiva. En su forma transmedial, las narraciones recuperan y potencian la implicación, el empoderamiento, la sensación de comunidad (Canning y Reinsborough, 2009). Nos permiten cruzar la línea de la indignación para convertirnos en actores políticos. Y de esto se trata, de reflexionar sobre las estrategias narrativas como acto político esencial para la desarticulación de historias dominantes y la construcción de imaginarios sociales nuevos. Se trata de defender la narratividad transmedial y la comunicación como bases del cambio social mismo en marcos de acción conectados en red.

### **Palabras clave**

Storytelling; narrativas transmedia; nuevas tendencias en comunicación publicitaria; publicidad social.

### **Abstract**

*There are multiple ways to explain, interpret and take part on this world, as many as stories. The problem appears when the level of hegemony in a vision of the world, in a narrative, is so powerful that the possibility of any other alternative social construction becomes minimal and unrealizable.*

*Currently, new social dynamics make possible for citizens to achieve some protagonism from which to withstand the metaphors imposed by the main centres of discourse production. The strict control of messages by the mass media begins to dissolve in the world as media and means of communication converge.*

*From this context, we are interested in advancing research on transmedia narratives, generally focused on entertainment and audiovisual fiction in advertising*

*communication. In particular, we want to reflect on transmedia narratives as action for social transformation and as essential tool for social advertising today, specifically centring on social movements.*

*This research proposes that transmedia narratives are cultural phenomena (Jenkins, 2008) in which communication for social change must place the focus, since transmedia narratives open new ways of storytelling and participation, and reveal new qualities and potentials in storytelling and collective action. In their transmedial form, narratives recover and potentiate the involvement, empowerment and feeling of the community (Canning and Reinsborough, 2009). They allow us to cross the line of indignation to become political actors. For this is the point, to reflect on narrative strategies as a political act essential for the deconstruction of dominant discourses and the co-construction of new social imaginaries. The aim is to defend transmedial narrativity and communication as the bases for actual social change within frames of action connected through the net.*

### **Keywords**

*Storytelling; transmedia narratives; advertising trends; social advertising.*

### **Agradecimientos**

Proyecto de investigación CSO2012-34066: “Evaluación e indicadores de sensibilidad moral en la comunicación actual de los movimientos sociales”.

### **Biografía**

Marcial García López. Doctor en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense, Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Complutense. Profesor Titular en la Universidad de Málaga, Facultad de Ciencias de la Comunicación. Responsable del Grupo de Investigación reconocido por la Junta de Andalucía con el código SEJ-390: “Comunicación y Poder”. Coordinador del proyecto COMSOLIDAR. Comunicación Solidaria. Correo electrónico: [marcialcampus@gmail.com](mailto:marcialcampus@gmail.com).

Esther Simancas González. Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas y DEA por la Universidad de Málaga. Actualmente, se encuentra desarrollando su tesis doctoral. Es PDI en la Universidad de Cádiz: docente en el Grado de Publicidad y Relaciones Públicas y en el Máster de Cultura de Paz, Conflictos, Educación y Derechos Humanos, e investigadora del Grupo Comunicación y Ciudadanía Digital (SE-061) y de la Revista científica *Commons*. Correo electrónico: [esther.simancas@uca.es](mailto:esther.simancas@uca.es).

## **El potencial colaborativo de la narrativa documental interactiva en los movimientos sociales**

### *The collaborative potential of interactive documentary storytelling in social movements*

Valentina Moreno Zambrano, Universidad Complutense de Madrid  
Arnau Gifreu, Universidad de Vic –Universidad Central de Cataluña

#### **Resumen**

A lo largo de su evolución, el documental ha demostrado poseer un gran potencial como catalizador de movimientos sociales y activismo. Hace unos años, con la llegada de las nuevas tecnologías, el ciudadano pasó de ser un espectador pasivo a ser un productor de contenidos. En el marco de las nuevas tendencias que las nuevas tecnologías propiciaron, surgió el documental interactivo, que en su vertiente colaborativa, ofrece grandes oportunidades para la articulación de movimientos sociales.

Este trabajo estudia las nuevas posibilidades que brinda el documental interactivo-colaborativo a los movimientos de cambio social. En primer lugar, definiremos el concepto de documental interactivo y analizaremos el potencial que tiene para facilitar la inmersión y la involucración del espectador en la historia. A continuación, revisaremos diferentes proyectos significativos de documentales interactivos colaborativos que facilitan el empoderamiento de sus protagonistas. Con ello pretendemos comprobar si el documental interactivo facilita la implicación de los miembros de una comunidad en torno a un proyecto y permite compartir diferentes formatos para la creación de una obra colectiva de forma descentralizada, potenciando a su vez la identificación del activista con la idea.

Para comprobar nuestra hipótesis de partida realizamos un estudio comparativo entre cuatro documentales interactivos que han impactado en sus respectivas comunidades: *The Dream is Now* (2013), *0 Responsables* (2013), *One Millionth Tower (Highrise)* (2013) y *Proyecto Quipu* (en proceso de producción). Como resultado hemos identificado como elemento clave para involucrar al usuario el grado de apertura que ofrece el documental. Una estrategia detectada que refuerza la identificación y la conciencia de la creación colectiva es el *crowdsourcing*, porque más allá de los mecanismos de interacción o la calidad técnica de la interfaz, los usuarios quieren interactuar y construir el producto final en colaboración con otros usuarios, lo que otorga una gran importancia a las herramientas colaborativas.

#### **Palabras clave**

Documental interactivo; interactividad; colaboración; empoderamiento; movimientos de acción social.

#### **Abstract**

*Throughout its evolution, the documentary has shown a great potential as catalyst of social movement and activism. Few years ago, with the new technologies advent, the citizen has gone from being a spectator to being a content producer. In the context of these new trends, the interactive documentary arise. In its collaborative format, the interactive documentary offers great opportunities for the articulation of social movements.*

*This research analyzes the new possibilities of the interactive-collaborative documentary for social change movements. In first place, we will define the interactive*

*documentary concept and analyze its potential to allow immersion and engagement. Secondly, we will introduce some significant collaborative-interactive documentaries that has facilitated the empowerment of its protagonists. All this with the purpose to check if the interactive documentary facilitates the community members engagement around a project and offers different patterns to creation of the collective work in a decentralized manner, while enhancing turn activist identification with the idea.*

*With the purpose to test our hypothesis, we performed a comparative study between four interactive documentaries with a strong impact on its communities: The Dream is Now (2013), 0 Responsables (2013), One Millionth Tower (Highrise) (2013) and Proyecto Quipu (ongoing). We have identified the participation opening level of the documental as a key element for engagement. The crowdsourcing is another element that reinforces the user identification and the consciousness of collective project. Beyond the interaction mechanisms or the technical quality of the interface, users want to interact and build the final product in collaboration with other users, so collaborative tools acquire a great importance.*

### **Keywords**

*Interactive documentary; interactivity; collaboration; empowerment; movements of social action.*

### **Biografía**

Arnau Gifreu-Castells, de la Universidad de Vic –Universidad Central de Cataluña, es Doctor en Comunicación y Master en Artes Digitales por la Universidad Pompeu Fabra. Su tesis doctoral (2013) ofrece un marco conceptual y estudio taxonómico original del documental interactivo y en general de la formas de no ficción interactiva. Es investigador afiliado del Comparative Media Studies y del Open Documentary Lab (Massachusetts Institute of Technology) y miembro del i-Docs group, el primer grupo de investigación y congreso internacional dedicado al estudio del documental interactivo. Coordina el interDocsBarcelona (DocsBarcelona), colabora con medios interactivos de RTVE y es el fundador y director de la plataforma/observatorio interDOC. Correo electrónico: [arnau.gifreu@uvic.cat](mailto:arnau.gifreu@uvic.cat).

Valentina Moreno Zambrano, de la Universidad Complutense de Madrid, es comunicadora social especialista en RSC y nuevas tecnologías. Máster en periodismo multimedia por la Universidad Complutense de Madrid y doctorando en dicha casa de estudios, su foco de investigación son las posibilidades del documental interactivo en la educación. Es investigadora de la plataforma interDOC y ha sido ponente en InterDocsBarcelona 2014. Ha publicado ya un par de comunicaciones sobre el documental interactivo en publicaciones científicas nacionales e internacionales. También investiga en torno a otros tópicos: el uso de herramientas interactivas en proyectos de empoderamiento y cambio social y el uso de nuevas tecnologías para crear *engagement* en la educación. Correo electrónico: [valentmo@ucm.es](mailto:valentmo@ucm.es).

**Juegos de realidad alternativa para la educación cívica en la universidad. Elementos de diseño: juego, narrativa y discurso**  
*Storytelling, Game Design and Game Discourse in Alternate Reality Games for Civic Education in Higher Education*

Nohemí Lugo Rodríguez, Tecnológico de Monterrey  
María Elena Melón Jareda, Tecnológico de Monterrey

**Resumen**

Los juegos de realidad alternativa, *Alternate Reality Games (ARG)*, son considerados una narrativa transmedia. Estos juegos han sido explorados en ambientes educativos dadas sus características lúdicas y narrativas, así como sus posibilidades participativas e interactivas. Sin embargo, comúnmente han sido creados con historias fijas que han despertado menos interés de lo esperado en los alumnos.

Esta investigación con una aproximación exploratoria y un diseño de investigación-acción consistió en solicitar a alumnos de carreras profesionales en las áreas de Arte Digital y Medios Digitales (del Tecnológico de Monterrey, Querétaro, México) diseñar su propio ARG. Los usuarios a los que van dirigidos estos juegos serían de comunidades a las que los alumnos pertenecen, ya sea dentro o fuera de su ambiente universitario. Para promover la reflexión sobre cambio social, su propuesta debía estar relacionada con ciudadanía, salud, política, medio ambiente, justicia o cualquier otra situación social o cultural en la que estuvieran interesados. Adicionalmente, el juego debía situarse en un mundo de ciencia ficción en el año 2030. Antes de realizar su propuesta los estudiantes investigaron y discutieron sobre descubrimientos tecnológicos y problemas que enfrenta la humanidad actualmente y decidieron presentar sus versiones utópicas, distópicas o apocalípticas del mundo.

Sus propuestas fueron analizadas basándose en narrativa, elementos de juego y discurso. Se encontraron varias ideas creativas para promover la disposición a la participación ciudadana. Con el fin de facilitar el uso de estos juegos y de crear nuevos juegos estamos desarrollando una aplicación móvil cuyas características son descritas en el artículo.

**Palabras clave**

Educación cívica; juegos de realidad alternativa; aprendizaje basado en juego; juegos para el cambio social.

**Abstract**

*Alternate Reality Games (ARG) are considered a type of Transmedia Storytelling. They have been explored in educational settings due to their gaming and storytelling features, their participation and interactivity possibilities. However, they have usually been produced with a fixed story for students to play or consume and have shown to spark less than the expected amount of interest from students.*

*This research consisted on requiring bachelor's degree students from the Digital Art and Digital Media fields (at Tecnológico de Monterrey, Querétaro, Mexico) to outline their own ARG. Intended users would be communities to which they belong, either inside or outside their university environment. In order to promote reflection about social change, their game proposal had to be related to citizenship, health, politics, environment, justice or any other social or cultural situation in which they were interested. In addition, the game had to be situated in a science fiction 2030 world/scenery. Prior to their proposal, students researched and commented on*

*discoveries, technologies and problems faced by humanity today, and decided to present either utopian, dystopian or apocalyptic versions of the world.*

*Their proposals were analyzed based on the narratives, gaming elements and discourse to inform ARG designs. Creative ideas about how to foster disposition to active citizen participation were found. In order to facilitate the use of those games or the creation of new ones by university professors and student groups from our university, we are designing and developing a mobile application which features are described in the paper.*

### **Keywords**

*Civic education; alternate reality games; game based learning; games for social change.*

### **Agradecimientos**

Agradecemos al Tecnológico de Monterrey por el otorgamiento del fondo NOVUS que ha patrocinado el desarrollo de la aplicación; a los alumnos de la materia “Narrativa en nuevos medios” semestre enero-mayo 2014 del Tecnológico de Monterrey Campus Querétaro, México por sus diseños de juego y, al alumno Pablo Mendizábal Mondragón por la propuesta del arte conceptual para el prototipo de la aplicación.

### **Biografía**

Nohemí Lugo Rodríguez es profesora asistente del Tecnológico de Monterrey, México. Es doctoranda del doctorado en Comunicación en la Universidad Pompeu Fabra y es maestra en literatura. Investiga narrativa colectiva, interactiva y transmedia y participa actualmente en dos diseños tecnológicos educativos basados en juego. Su experiencia docente es en narrativa digital, fotografía y semiótica. Correo electrónico: [nohemi.lugo.rodriguez@gmail.com](mailto:nohemi.lugo.rodriguez@gmail.com).

María Elena Melón Jareda es Maestra en Ciencias Computacionales con especialidad en Gráficas Computacionales por el Tecnológico de Monterrey Actualmente imparte clases en la misma institución en la ciudad de Querétaro en las áreas de programación para dispositivos móviles, estructuras de datos, modelado digital, animación 3D, así como de luz y textura para arte digital. Ha realizado investigación sobre el vínculo existente entre arte, ciencia y tecnología, siendo de su interés las instalaciones artísticas interactivas que hacen uso de nuevas tecnologías digitales como los sensores de presencia, los mapeos tridimensionales y los dispositivos móviles. Correo electrónico: [mmelon@itesm.mx](mailto:mmelon@itesm.mx).



## **Espacios de descubrimiento: juego y narrativa en *Gone Home*** *Spaces of discovery. Game and storytelling in *Gone Home**

Marta Martín-Núñez, Universitat Jaume I

### **Resumen**

El objetivo de la esta investigación es identificar los recursos ludonarrativos empleados en el videojuego *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) para contar una historia sobre una relación homosexual entre dos adolescentes situada en 1995. Para ello, cruzaremos la teoría de diseño de juegos con el campo de la narrativa audiovisual, con el objetivo de analizar cómo los elementos narrativos se integran en el diseño del juego para favorecer la jugabilidad y, al mismo tiempo, construyen una visión determinada de una realidad social.

En el juego, el/la jugador/a se sitúa en la mirada de Katie, una estudiante que regresa a casa tras un año en Europa. Encuentra su casa vacía y debe reconstruir la historia de lo que ha sucedido en su ausencia. El/la jugador/a debe hacer hablar al espacio que recorre, reconstruyendo a través de los objetos, notas y demás elementos que va encontrando la situación que ha llevado a su hermana y sus padres a desaparecer sin previo aviso. En el transcurso de esta ficción interactiva, el/la jugador/a descubre la historia de amor de su hermana con una compañera de clase y el trauma familiar que ello ha comportado.

Nuestro objetivo en esta investigación es identificar los recursos narrativos empleados para normalizar, por una lado, esta situación y por otro, los que se emplean para perpetuar los estereotipos existentes. *Gone Home* fue reconocido como juego del año en el G4C Festival (Games for Change Festival) de 2014 y finalista en la categoría de excelencia narrativa en el Independent Games Festival de 2013, cosechando hasta otros doce premios, entre ellos el BAFTA al mejor debut, que da cuenta de su calidad como juego y su potencia narrativa.

### **Palabras clave**

Videojuego; narrativa; *Gone Home*; Games For Change; LGBT; game studies.

### **Abstract**

*The aim of this paper is to identify the ludonarrative resources used in the game *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) to tell a story about a homosexual relationship between two teenagers set in 1995. To achieve this, we will cross Game Design Theory with Storytelling and Narrative in order to analyze how the narrative elements are integrated into the design of the game to favor gameplay and, at the same time, build a social reality.*

*In the game, the player plays as Katie, a student who returns home after a year in Europe. She finds an empty house and she starts to build the story of her family during her time away. The player must go through the house making sense of the space, rebuilding through objects, notes and other items found the situation that led to her sister and parents to disappear without notice. During this interactive fiction, the player discovers the love story of her sister with a classmate and the trauma it has caused.*

*Our goal in this paper is to identify the narrative resources used to normalize, on one side, this situation and on the other, those used to perpetuate stereotypes. *Gone Home* won the Game of the Year award in G4C Festival (Games for Change Festival) 2014 and was candidate for narrative excellence in the Independent Games Festival in 2013, collecting twelve other awards, including the BAFTA for best debut, which accounts for its quality as a game and narrative power.*

### **Keywords**

*Videogame; storytelling; Gone Home; Games For Change; LGBT; game studies.*

### **Agradecimientos**

La presente investigación ha sido financiada a través del proyecto de investigación *La crisis de lo real: la representación documental e informativa en el entorno de la crisis financiera global*. Referencia P1·1A2014-05. Periodo: 2015-2017. Investigador Principal: Javier Marzal Felici.

### **Biografía**

Marta Martín Núñez es doctora en Comunicación y licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas y en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I. Además, tiene un máster en Producción de Animación Infográfica y un máster oficial en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación. Sus líneas de investigación se centran en la teoría de la imagen y las nuevas tecnologías digitales de la comunicación, trabajando cuestiones sobre fotografía, cine y videojuegos. Ha participado en libros colectivos como *Diccionario de fotógrafos españoles* (La Fábrica, 2014), *Narrativas [mínimas] audiovisuales* (Shangrila, 2014), o *(Re)viewing Creative, Critical and Commercial Practices in Contemporary Spanish Cinema* (Intellect Books, 2014) y ha publicado diversos artículos en revistas científicas. Ha realizado estancias de investigación en el Digital Cultures Research Centre (en el Pervasive Media Studio de Bristol) y en la Roehampton University (Londres). Actualmente imparte clases como Profesora Ayudante Doctora en la Universitat Jaume I de Teoría y Técnica de la Fotografía y de Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos. Correo electrónico: [mnunez@uji.es](mailto:mnunez@uji.es).

## **Nuevas formas de narrativa visual y diseño aplicado a la visualización de datos como estrategias generadoras de compromiso y empoderamiento social**

### ***New Forms of Visual Narrative and Design Applied to Data Visualization as Generating Engagement Strategies and Social Empowerment***

Elpidio del Campo Cañizares, Universidad Miguel Hernández de Elche

#### **Resumen**

Mediante la exposición de diversas formas narrativas y de visualización de la información se proponen estrategias que generan conocimiento y compromiso con la sociedad. Se realizan relatos audiovisuales próximos al documental, tanto por los profesionales del periodismo como por los mismos ciudadanos, que transmiten historias cercanas con profundidad y respeto. Esta proximidad con los protagonistas genera una fuerte empatía emocional y es capaz de suscitar la identificación y el compromiso.

Por otra parte, la información proporcionada por los medios de comunicación, en muchos casos, no llega a producir el deseado efecto transformador en la sociedad. Desde los ámbitos académicos y artísticos se están desarrollando proyectos de visualizaciones de datos que crean sinergias de debate sobre las cuestiones que afectan directamente a los ciudadanos. Al mismo tiempo, estas instalaciones promueven la concienciación individual sobre problemas sociales y medioambientales importantes para la comunidad y pueden incluso provocar cambios inmediatos en los comportamientos.

Es necesario amplificar el debate sobre la utilización de estos recursos mediáticos y narrativos ya que, en unos casos, son escasamente utilizados y, en otros, se trata de iniciativas investigadoras con un alcance limitado. Exponer algunas de las causas de su limitada implementación y proponer un mayor debate sobre estas estrategias se hace absolutamente necesario. En una sociedad donde el flujo de información es masivo y vertiginoso, el reto es promover una mayor reflexión sobre esa información que tiene capacidad para aportar conocimiento y generar compromiso con la sociedad.

#### **Palabras clave**

Narrativa visual; documental; visualización de datos; compromiso social; diseño.

#### **Abstract**

*Some strategies that can generate knowledge and commitment on behalf of our society are proposed through a presentation of diverse narrative forms and information visualization. Some narratives, which are documentary-like, are conducted by both professional journalists and common citizens, by transmitting their stories with a deep and respectful view. This closeness with the main characters' narratives establishes a solid and emotional empathy and it can create personal identification and commitment.*

*Besides, the information provided by the media fails to produce the desired transformative effect on society in many cases. Academic and artistic areas are developing projects to create data visualizations, which open synergies discussions on matters that concern citizens directly. At the same time, these facilities promote individual awareness of important social and environmental problems in their communities and can cause real changes in the citizens' behaviour.*

*It is necessary to expand the discussion on the use of these media and narrative resources since, in some cases, they are scarcely used and, in others, they are part of research projects with a limited scope. Displaying some of the causes of their limited implementation and proposing further discussion of these strategies is specially needed.*

*In a society where the information flow is massive and fast, our challenge is to promote a greater inquiry on the information that has the faculty to add knowledge and to ensue social commitment.*

**Keywords**

Visual narrative; documentary; data visualization; social engagement; design.

**Biografía**

Elpidio del Campo es doctor en Comunicación Audiovisual y desde el 2003 profesor asociado de la Universidad Miguel Hernández de Elche en el departamento de Ciencias Sociales y Humanas. Sus campos de investigación, publicados y expuestos en distintos congresos internacionales, incluyen las distintas formas de periodismo visual basadas en la imagen fotográfica y la visualización de datos. Correo electrónico: [edelcampo@umh.es](mailto:edelcampo@umh.es).

## **Between Song and Protest: Constructing a Collective Identity in Art Activist Groups**

### ***Entre la Canción y la Protesta: Construyendo una Identidad Colectiva en Grupos de 'Arte Activismo'***

Paula Serafini, King's College London

#### **Abstract**

In the context of social movements, Melucci sees “collective identity as an interactive process through which several individuals or groups define the meaning of their action and the field of opportunities and constraints for such an action” (1996: 67). Holland, Fox, and Daro (2008: 97) add that collective identities are complex phenomena that are in constant mutation, and thus defy static descriptions; in fact, collective identities are shaped by a fragile dependence on the itinerant relationships of individuals to movements; on constantly evolving visions for change; on ways of organising that change over time; and on shifting power relations outside and within movements.

Art activist groups find themselves in a halfway position between art and activism, and their practice, can be argued, is a hybrid. As a result, the unstable and mutating process of building a collective identity is marked, for these groups, by the continuous negotiation of these two facets: are they firstly a collective of artists or an activist group? Is their identity narrated and built around their mode of action, which is art practice, or around their political views and objectives?

This paper, a product of extensive ethnographic research, asks: how is the process of collective identity-building different in the specific case of activist groups that use artistic practice as a mode of action? In order to answer this question, I refer to the case of a London-based environmental choir that protests Shell's sponsorship of cultural institutions in the UK. In my analysis, I highlight the negotiation of the artistic component and of strategy as a key element in the ongoing process of developing a shared identity. Focusing on this negotiation, I argue, is key towards an in-depth understanding of what makes art activism a distinct practice that differs from other artistic and political practices.

#### **Keywords**

Collective identity; singing; activism; environmentalism; London.

#### **Resumen**

*Melucci argumenta que la identidad colectiva en movimientos sociales es un proceso interactivo a través del cual varios individuos o grupos definen el significado de sus acciones y el campo de oportunidades y límites de dichas acciones (1996:67). Holland, Fox y Daro (2008: 97) agregan que las identidades colectivas son fenómenos complejos que están en constante mutación, y por lo tanto eluden descripciones estáticas: las identidades colectivas son afectadas por relaciones itinerantes que individuos tienen con movimientos sociales; visiones sobre el cambio social que están en permanente evolución; formas de organización que cambian con el tiempo; y relaciones de poder que mutan dentro y fuera de estos mismos movimientos.*

*Los grupos que practican “arte-activismo” se encuentran en una posición intermedia entre el campo del arte y el activismo político o social. Como resultado, el proceso inestable de construcción de una identidad colectiva está marcado, para estos grupos, por la constante negociación de estas dos facetas: ¿Son en primer lugar*

*colectivos de artistas o grupos de activistas? ¿Construyen y narran su identidad alrededor de su modo de acción – práctica artística – o de sus objetivos políticos?*

*Este artículo, basado en investigación etnográfica, responde a la pregunta: ¿De qué manera se desarrolla el proceso de construcción de identidad colectiva en el caso específico de grupos activistas que utilizan medios artísticos como su vehículo de acción? Para responder esta respuesta, me refiero al caso de un coro ambientalista basado en Londres, que protesta contra la relación de patrocinio entre la compañía Shell y ciertas instituciones culturales británicas. Mi análisis resaltará la negociación entre el elemento artístico y el estratégico como un punto clave en el proceso de desarrollar una identidad compartida. Enfocarse en esta negociación, propongo, es importante y necesario, si se quiere adquirir una comprensión a fondo de las prácticas estético-políticas.*

***Palabras claves***

*Identidad colectiva; canto; arte-activismo; ambientalismo; Londres.*

**Biography**

Paula Serafini is a PhD Candidate in the Department of Culture, Media & Creative Industries, King's College London, where she is conducting ethnographic research on performance-based art activist practices in the UK. The focus of her current project is on the processes and dynamics of art as protest, particularly on issues of prefiguration, collective identity, and participation. In addition to doing research, she is involved in a number of collaborative art projects and campaigns, and is a facilitator for the youth art and activism project *Voices that Shake!*. She is currently also a Contributing Editor for *Cultural Anthropology Online*. E-mail: [paula.serafini@kcl.ac.uk](mailto:paula.serafini@kcl.ac.uk).

## **Comunicar el descontento a través de marionetas populares. De la barraca de feria al transmedia**

*Communicating discontent through popular puppets: from carnival to transmedia*

Comba Campoy García, REAL\_CODE, Universidade de Santiago de Compostela

### **Resumen**

La comunicación pretende establecer un vínculo entre las nociones de resistencia simbólica de las subalternas (Scott, 1990; Gramsci, 1999) y las fórmulas de activismo cultural contemporáneas, a través del caso de los títeres populares de cachiporra y su reactivación transmedia. Se tomará como ejemplo el caso de Barriga Verde, personaje popular de títeres en Galicia que está siendo recuperado mediante una iniciativa ciudadana.

Las culturas populares, expresión de los universos simbólicos de los dominados, desarrollaron históricamente tácticas para infiltrar contenidos subversivos en los mensajes se comunicaban públicamente. De esta manera, expresiones de la cultura popular como el teatro de marionetas, las canciones o los refranes, aparentemente inofensivos, contribuyeron a transmitir un discurso alternativo al dominante que creó la conciencia de otra realidad posible.

Este tipo de fórmulas de resistencia simbólica se dieron históricamente en contextos de fuerte represión, donde la oposición abierta al poder era inviable. El anonimato de los emisores era indispensable para garantizar el éxito del proceso comunicativo. En el contexto actual en donde la libertad de expresión es constantemente atacada por disposiciones legales que pretenden limitar la propagación de los mensajes críticos a través de las redes, el anonimato se redescubre como táctica de las subalternas.

La comunicación se integra en una investigación más amplia sobre el papel desempeñado por el teatro de títeres de Barriga Verde como medio de comunicación de las comunidades en la Galicia de la Posguerra (1939-1950). Se apoya en el análisis de fuentes hemerográficas y en la recogida de relatos de vida, tanto de personas que participaron en el espectáculo como de las que formaron parte de su público.

Por otra parte, se analizará el proceso de activación patrimonial emprendido por la Asociación Cultural Morreu o Demo, que trabaja para la recuperación del personaje de Barriga Verde como símbolo antiautoritario e irreverente.

### **Palabras clave**

Subalternidad; resistencia simbólica; cultura popular; títeres; ciberactivismo.

### **Abstract**

*Taking the case of a popular Galician puppet, the study intended to establish a link between the notions of symbolic resistance of the subaltern (Scott, 1990; Gramsci, 1999) and contemporary cultural activism. The subaltern historically used popular culture, as the expression of their symbolic universe, to infiltrate anti-authoritarian ideas in public discourse. Thus, seemingly harmless expressions of popular culture, as puppet theater, songs or sayings, contributed to convey an alternative discourse to the dominant one, by creating the consciousness of another possible reality. Such symbolic resistance tactics occurred historically in strong repression contexts where open opposition to power was unfeasible. The anonymity of sources was essential for the success of the communication process. In present days, many governments are trying to limit freedom of expression on the Internet and anonymity is rediscovered as a tactic of the subaltern. This paper is part of a wider research about the role played by Barriga Verde's puppet theater as a means*

*of community communication in Galicia during Spanish Postwar (1939-1950). It relies on the analysis of newspaper sources and life stories of both members of the show troupe and of its audience. Finally, the process of patrimonial activation undertaken by the Cultural Association is analyzed. This organization uses ICTs to recover Barriga Verde as an anti-authoritarian and irreverent symbol.*

**Keywords**

*Subaltern; symbolic resistance; popular culture; puppets; cyberactivism.*

**Biografía**

Comba Campoy es licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Santiago de Compostela. En esta misma institución obtuvo su Diploma de Estudios Avanzados, con un trabajo a partir de una experiencia de investigación-acción-participativa en una comunidad del rural gallego. El proceso impulsado durante la investigación consistió en la producción de una serie de ficción para ser emitida en la televisión local. Los miembros de la comunidad participaron en el guion, realización e interpretación de los seis capítulos de la serie.

Además del trabajo sobre audiovisual comunitario, investiga las posibilidades del teatro como herramienta de las comunidades para el cambio social. En la actualidad está redactando su tesis doctoral sobre el teatro popular de títeres como forma de resistencia durante la dictadura de Franco.

Compagina la investigación con la práctica profesional en el audiovisual, como productora y guionista, y el teatro, como actriz y directora. Trabaja en la coordinación y comunicación de la Red internacional de comunicación REAL\_CODE (Red Europa América Latina de Comunicación y Desarrollo). En la actualidad, coordina para REAL\_CODE el proyecto CIDEC sobre vulnerabilidad mediática de colectivos sociales prioritarios, e imparte docencia en la Facultad de Humanidades de la USC. Correo electrónico: [combecha@gmail.com](mailto:combecha@gmail.com).



## **El uso del documental transmedia como herramienta para el cambio social. Análisis de casos focalizados en las desigualdades de género en el siglo XXI**

*The use of transmedia documentary as a tool for social change. Case analysis focused on gender inequalities in the XXI century*

Arnau Gifreu-Castells, Universidad de Vic–Universidad Central de Cataluña

### **Resumen**

El documental, como género propio de las formas de expresión narrativas de no ficción, ha experimentado una constante evolución a lo largo de su existencia. El último estadio del género documental sitúa el documental transmedia como un tipo de narrativa que expande sus contenidos a otros medios y plataformas, incentivando la participación de los usuarios. De este modo, la narrativa transmedia, aplicada al género documental, tiene la potencialidad de utilizar un conjunto de estrategias de empoderamiento ciudadano que desde la sociedad civil pueden contribuir a la transformación de las injusticias y las desigualdades sociales.

En este trabajo definiremos en primer lugar el concepto de documental en sus variadas denominaciones y caracterizaremos las distintas evoluciones que ha experimentado el género a lo largo de su historia. Posteriormente, a nivel metodológico, seleccionaremos un conjunto representativo de ejemplos y aplicaremos un modelo analítico diseñado para detectar potenciales estrategias efectivas que conviertan el documental transmedia en una herramienta indicada para incentivar el cambio social y la transformación de la sociedad. Los proyectos transmedia seleccionados para su análisis son *Half the Sky. Turning Oppression into Opportunity for Women Worldwide* (2012), *Priya's Shakti* (2014) y *Las Sinsombrero* (2015). Como conclusión, los resultados indican que, en los casos analizados, estos documentales son usados como herramientas efectivas de comunicación, acción y coordinación a través de la participación y colaboración de individuos, colectivos u organizaciones.

### **Palabras clave**

Documental transmedia; activismo; cambio social; desigualdades de género; estudio de casos.

### **Abstract**

*The documentary genre has undergone a constant evolution throughout its existence. The last stage of the documentary genre positions the transmedia documentary as a kind of narrative that expands its content to other media and platforms, encouraging user participation. Thus, transmedia storytelling applied to the documentary genre has the potential to use a set of citizen empowerment strategies from civil society, which can contribute to the transformation of the injustices and social inequalities.*

*In this paper we will first define the concept of documentary in its various denominations and characterise the various developments that have experienced throughout its history. Secondly, at a methodological level, we will select a representative set of examples and apply an analytical model designed to detect potential effective strategies to become a specified tool to encourage social change and transformation of society. The transmedia projects selected for analysis are *Half the Sky. Turning Oppression into Opportunity for Women Worldwide* (2012), *Priya's Shakti* (2014) and *Las Sinsombrero* (2015). In conclusion, the results indicate that, in the cases analysed, these projects are used as effective tools of communication, action and coordination*

*through the participation and collaboration of individuals, groups or organizations.*

**Keywords**

*Transmedia documentary; activism; social change; gender inequalities; case studies.*

**Biografía**

Arnau Gifreu-Castells, Doctor en Comunicación y Master en Artes Digitales por la Universidad Pompeu Fabra, es profesor en la Universidad de Vic–Universidad Central de Cataluña. Su investigación postdoctoral se centra en el estudio de la narrativa de no ficción interactiva y transmedia. Es investigador afiliado del Comparative Media Studies y del Open Documentary Lab (Massachusetts Institute of Technology) y miembro del i-Docs group (University of the West of England). Coordina el interDocsBarcelona y es el fundador y director de la plataforma/observatorio interDOC. Correo electrónico: [arnau.gifreu@uvic.cat](mailto:arnau.gifreu@uvic.cat).

**El nuevo papel de las coproducciones fílmicas entre España,  
Argentina y México**  
*The new role of international film co-productions between Spain, Argentina and  
Mexico*

Mar Binimelis Adell, Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya

**Resumen**

El recorte económico al campo de la cultura que se produjo en el contexto de crisis económica en el que se sumió el Estado español ha transformado el carácter de las relaciones culturales entre países de acuerdo con las nuevas posiciones que toman en el orden global. Dichas transformaciones afectan de un modo muy particular a las relaciones entre España y Latinoamérica, ya que ven redefinidos los discursos respecto a los lazos históricos que unen a esta región geolingüística, así como sus modos de representación.

Esta investigación estudia como dichas relaciones se han configurado en la industria fílmica en particular y se investigan específicamente las coproducciones fílmicas realizadas entre España y México y/o Argentina. Se compara la situación actual del objeto de análisis planteado con los datos procedentes de una investigación anterior situada entre los años 1997 y 2007. Entre ambos periodos se han producido transformaciones importantes en el contexto socio-económico y España ha visto languidecer su papel de motor económico para la industria fílmica de la región, al tiempo que se ha desmantelado el sistema de subvenciones que tradicionalmente mantenía al sector y el marco legislativo que lo amparaba sin que se haya armado una alternativa sólida para sustentarlo. Mientras, Argentina y México han vivido un periodo de auge creativo importante con lo que sus relaciones toman otras formas.

Por otro lado, la tecnología permite nuevas formas de producción, más accesibles, participativas, y que guardan unas relaciones de dependencia con las instituciones diferentes. También se han configurado nuevas fórmulas y circuitos de producción, distribución y difusión más allá de los cauces tradicionales y a nivel formal se proponen nuevos temas. A nivel conceptual el objeto de estudio planteado aplica aportaciones procedentes de las teorías críticas de la comunicación y de la teoría postcolonial. A nivel metodológico se parte del análisis de datos oficiales sobre la industria fílmica de los países analizados y se trabaja con el marco legal que afecta a la materia.

**Palabras Clave**

Interculturalidad; coproducciones; Hispanoamérica; *crowdfunding*; políticas culturales.

**Abstract**

*Spain's economic cutbacks in the field of culture since the beginning of the crisis have reshaped its international relations. In order to analyse these changes in the film industry I will look at film co-productions, with special attention to Mexico and Argentina, as the link with the film industries in these countries has been the strongest over the years.*

*In recent years, Spain has seen its role as an economic engine for the film industry shrink. It has dismantled the system of subsidies traditionally kept for the sector in this country, without having implemented a solid alternative to replace it. Meanwhile, Argentina and Mexico are experiencing a period of significant creative growth. Technology has also enabled new, more accessible, more participatory, forms*

*of production with different systems of dependency on the institutions. This has affected the role of co-productions in the region and the way in which this formula operates today.*

*This research compares the current situation with data from a previous investigation by the same author that analysed this issue between 1997 and 2007. Between these two periods there have been significant changes. Conceptually, this study is based in the critical theories of communication and postcolonial theory. At the methodological level, it analyses official data on the film industry of the countries studied and the legal framework affecting the subject.*

**Keywords**

*Intercultural relations; coproductions; Hispanoamerican cinema; crowdfunding; cultural policies.*

**Biografía**

Mar Binimelis Adell es profesora de la Universidad de Vic- Universidad Central de Cataluña en la Facultad de Empresa y Comunicación. Sus intereses en investigación incluyen el estudio de las políticas culturales y su implementación, particularmente en el ámbito audiovisual. También estudia las relaciones interculturales y transnacionales en el ámbito cultural y audiovisual. Ha formado parte de diversos proyectos de Investigación y Desarrollo financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España. Correo electrónico: [mdelmar.binimelis@uvic.cat](mailto:mdelmar.binimelis@uvic.cat).

**“Festival Del Norte Bravos Hijos: la paz es nuestro empeño”, hip hop para la construcción de paz y el cambio social en Norte de Santander**  
*Bravos Del Norte Children festival: peace is our commitment, hip-hop for peacebuilding and social change in Norte de Santander*

Gladys Adriana Espinel Rubio, Universidad Francisco De Paula Santander  
María Consuelo Saavedra Fonnegra, Universidad Francisco De Paula Santander

**Resumen**

La investigación sistematizó los aportes a una cultura de paz del “Festival Del Norte Bravos Hijos: la paz es nuestro empeño”, creado y realizado por el colectivo juvenil 5ta con 5ta crew en el 2013 en Cúcuta, Norte de Santander, y de qué manera este se convirtió en una experiencia de comunicación para el cambio social ya que desarrolló, a través de la música y el grafiti, capacidades para la organización, la participación ciudadana y la incidencia política en jóvenes de la ciudad sobreponiéndose de esta forma al contexto de estigmatización social y marginación política.

Cúcuta es la capital del departamento ubicado al nororiente de Colombia en la frontera con Venezuela; por su ubicación geoestratégica y su proximidad con la selva del Catatumbo y el Lago de Maracaibo, se ha constituido desde el siglo XVIII en el epicentro de intercambios comerciales y culturales que posicionaron a la Ciudad como la “frontera más dinámica de Suramérica”. Es también una ciudad receptora de desplazados por el conflicto armado colombiano, pues se asume como un sitio de paso para transitar entre ambos países y vivir de la informalidad que se acrecentó con las diferencias cambiarias entre las monedas nacionales y las prebendas propias de un Estado Socialista, que satisfacen necesidades básicas a muchas familias colombianas que legal o ilegalmente, se asientan en los territorios fronterizos.

La sistematización permite evidenciar los tres momentos claves de la experiencia: primeramente, el nacimiento de la 5ta con 5ta crew como colectivo juvenil que logró poner al arte como punto de encuentro para crear nuevas formas de vivir y resistir; en segundo momento, el surgimiento y autogestión de forma cooperativa y creativa de iniciativas artísticas significativas que aportaron en sus comunidades y fueron reconocidos como agentes de cambio; el tercer momento, la articulación y consolidación de las iniciativas artísticas significativas atreviéndose a realizar el 1º festival de Hip Hop en Norte de Santander que aportó a la convivencia desde el reconocimiento y participación pública de la juventud en iniciativas artísticas y la promoción del arraigo territorial.

Esta experiencia aportó a una cultura de paz y generó un proceso de comunicación para el cambio social, puesto que los jóvenes han desatado su palabra y organizado para incidir en las agendas públicas del Departamento, contribuyeron a construir escenarios comunitarios para la vida y la alegría resignificando hechos de muerte y violencia, son referentes colectivos para la niñez y juventud y hasta el día de hoy continúan caminando en el ejercicio pleno de su ciudadanía y exigibilidad de derechos a una vida con oportunidades y libre de estigmatizaciones.

**Palabras clave**

Ciudadanía; cultura de paz; colectivo juvenil; hip hop; participación pública.

**Abstract**

*This research has systematized contributions to a culture of peace from Festival Bravos Del Norte youth group Sons of the 5th through 5th crew between 2008 and 2013*

*in Norte de Santander. It also addressed how this became an experience of communication for social change, developed through music and graffiti, capacities for organization, citizen participation and advocacy in urban youth, thus overcoming the context of social stigma and political marginalization.*

*The systematization makes evident the three key moments of this experience. First, the birth of the 5th through 5th crew as youth group, who managed to convert art in a meeting point to create new ways of living and resist. Second, the emergence and self-management cooperative and creative way of significant artistic initiatives that contributed to their communities and were recognized as agents of change. Third, articulation and consolidation of significant artistic initiatives daring to celebrate the Frist Hip Hop festival in Norte de Santander, which contributed to the coexistence from the recognition and public participation of youth in artistic initiatives and the promotion of territorial roots.*

*This experience brought a culture of peace, as young people have unleashed their words and organized to influence public agendas of the Department. They helped building community scenarios for life and joy by re-signifying facts of death and violence, which are related to the children and youth, and even today continue to walk in the full exercise of citizenship and enforceability of rights to a life free from stigmatization opportunities.*

### **Keywords**

*Citizenship; culture of peace; youth group; hip-hop; public participation.*

### **Agradecimientos**

A la 5ta con 5ta crew y sus dos soñadores fundadores Ahiman y Showy, a la resistencia cultural de los/as Afrodescendientes del pacifico sur Colombiano, a la cooperación alemana desde el programa CERCAPAZ de la GIZ y su equipo, en especial, Víctor Gutiérrez y Angélica Vásquez y la Universidad Francisco de Paula Santander.

### **Biografía**

Gladys Adriana Espinel Rubio es comunicadora social-periodista y magíster en Estudios sobre problemas políticos latinoamericanos. Candidata a doctora en Ciencias Políticas (Universidad del Zulia, Venezuela). Docente auxiliar del programa de Comunicación Social de la Universidad Francisco de Paula Santander, Cúcuta, Colombia. Asesora y consultora en fortalecimiento institucional, gobernabilidad democrática y transformación de conflictos para la Unicef, la GIZ y el BID.

María Consuelo Saavedra es estudiante, activista y gestora cultural. Trabajadora Social en formación de la Universidad Francisco de Paula Santander, motivada por la cultura de paz y la juventud en 2011 ingresa al semillero de investigación en estudios sociales y pedagógicos para la paz; dedicada a la gestión cultural comunitaria desde el 2009 se inició en el grupo juvenil de una Iglesia Cristiana y paralelamente en la Fundación Fósforos con infancia y adolescencia, posteriormente, desde febrero del 2013 ingresa al colectivo 5ta con 5ta crew al cual apoya en su legalización como persona jurídica en 2014 siendo parte de su equipo fundador.

## **15M. La expresión del conflicto en las canciones protestas**

### *15M. The expression of conflict in Spanish protest songs*

Antonio Francisco Alaminos Fernández, Universidad de Jaume I

#### **Resumen**

El objetivo de esta comunicación es analizar de forma exploratoria en qué forma las letras de las canciones protesta, escritas en el entorno de las movilizaciones del 15 M, contienen una visión del mundo social, económico y político. Las canciones protesta se caracterizan por la denuncia social de situaciones de explotación, discriminación o esclavitud. El rasgo común a todas ellas es la existencia de un conflicto, al que responden tomando posición por una de las partes o apelando a la paz y el consenso. En ocasiones ofrecen soluciones a dichos conflictos, si bien no es la situación más extendida.

En relación a las canciones del 15M, emplearemos como referencia las disponibles en la página de la Fundación Robo. En dicha página se alojan canciones cuyo nexo de unión es la protesta por la situación que vive la sociedad española. Tomando las canciones como datos de análisis, se estudiarán los estilos más empleados para protestar, el empleo del “bricoleur” (Levi-Strauss) de músicas y letras para recomponer un nuevo mensaje y finalmente se considerará la presencia de dualizaciones como las de “nosotros” y “ellos”. Se exploran las razones que se exponen en las letras para llegar al conflicto actual y las soluciones que se proponen. Tras definir que actores y colectivos definen cada uno de los grupos se considera la relaciones que se propone entre ellos.

Destacan los planteamientos que plantea la relación como de lucha o conflicto. Prácticamente inexistentes la oferta de relaciones constructivas, ya sea de dialogo, consenso o negociación.

#### **Palabras clave**

15M; reflexividad; música protesta; movimientos sociales.

#### **Abstract**

*The aim of this paper is to analyze the lyrics of the protest songs composed in relation with the 15M demonstrations. The protest songs are characterized by the claims of civil and social rights. The common feature of all these songs is the existence of a social conflict. The songs may appeal to peace and consensus, or also to violence.*

*In relation to the songs of 15M, I analyze the songs available on the website of the Robo Foundation. The web page contains songs that express the protest against the situation that the Spanish society lives. Taking the songs as data, I consider the styles more employees to protest, and the use of the “bricoleur” method (Levi-Strauss) in music and lyrics in order to rebuild a new message. The reasons that drive to the current conflict, the actors that define each of the groups, and the relationships among them are also studied.*

*Finally, the presence of concepts like “us and them” is analyzed. The protest songs define the social situation in Spain as a fight or conflict. Virtually there is not any offer of dialogue, consensus and negotiation. Rarely they offer a peaceful solution to such conflicts.*

#### **Keywords**

*15 M; reflexivity; protest song; social movement.*

## **Biografía**

Graduado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad de Alicante y Graduado en Estudios Circumpolares por la Universidad de Nordland (Noruega). Grado medio en Violín por el Conservatorio José Tomás de Alicante. Actualmente cursa el Máster en Estudios Internacionales de Paz, Conflicto y Desarrollo. Es secretario de la Revista de Ciencias Sociales OBETS. Ha participado como responsable de la comunicación (Diseño, fotografía y grabación de eventos) en el proyecto europeo: All Citizens Now: Intra-EU Mobility and Political (MOVEACT). Septiembre 2013-Marzo 2014. Efectuado labores de trabajo de campo (entrevistas semiestructuradas y encuestas), de grabación y preparación de datos, así como de análisis estadístico y de contenido desde 2009 al 2014, para el grupo de investigación OBETS, del Instituto Interuniversitario de Desarrollo Social y Paz. Correo electrónico: [alam.alaminos@gmail.com](mailto:alam.alaminos@gmail.com).



## **A Journey into the growth and role of Social Activism in Kenya to foster Social Transformation**

### ***Un Viaje por el crecimiento y el papel de Activismo Social en Kenia para impulsar la Transformación Social***

Kiprono Kemboi, MA student at Universitat Jaume I

#### **Abstract**

For change to occur in any system or structure a transformation of the ideas, thoughts and opinions of individuals need to shift. This is normally hard to achieve because of the rigidity that many systems have. By structures being of this nature, individuals seeking social change need to look outside the inflexible structures by obtaining alternatives that would foster social change to occur. This usually does not come easily and hence a need for creativity and innovation has to be utilized. By employing these aspects, a space for change can be achieved through dexterous methods that break up the stern structures that seem unchangeable. With this in mind, we can look at different social transformation initiatives that have used art and creativity to achieve unimaginable change in different societies and use this as a reference point.

My study will take the approach used in Kenya to create social change. This will start by briefly taking a historical look at social activism and later critically analyzing how its development has been used to create social change in the country. This will be done by looking at the role played by important social activists who have inspired or lead social movements and what methods have they employed to achieve result in their revolutions. A major focus will be on the role of social media, art and graffiti have had in recent times to pass information to the masses and eventually lead to social change. This will be done by looking at the efforts made by civil society and contemporary social activists to transform social activism in the country. Other factors that will play significance are the role social media has had in the steering of social activism and the freedom given by the constitution of Kenya 2010.

#### **Keywords**

Social; Media; Activism; Change; Creativity.

#### **Resumen**

*Para que en cualquier sistema o estructura se produzcan cambios, pensamientos y opiniones individuales han de tener dinamismo. Normalmente esto es difícil que se produzca debido a la rigidez propia de muchos sistemas. Por ser las estructuras de este modo, los individuos en busca del cambio social necesitan mirar más allá de la inflexibilidad de las estructuras para obtener alternativas que alienten el cambio social. Esto normalmente no ocurre fácilmente por lo que ha de ser utilizada la necesidad de creatividad e innovación. Utilizando estos aspectos puede conseguirse el espacio necesario para aplicar métodos hábiles con los que romper estas estructuras severas que parecían imposibles de cambiar. Con esto en mente podemos empezar a mirar diferentes iniciativas para la transformación social que han usado arte y creatividad para llevar a cabo cambios inimaginables en sociedades distintas, y usarlas como punto de referencia.*

*Mi estudio utilizará el enfoque usado en Kenia para crear el cambio social. Con esto quiero decir que tomaré una mirada histórica al activismo social y luego analizaré críticamente como su desarrollo ha sido utilizado para crear el cambio social en el país. Lo haré con estudiar el papel que tienen los activistas sociales quienes han*

*inspirado o dirigido movimientos sociales y con qué métodos han utilizado para conseguir los resultados en sus revoluciones. Un enfoque importante estará en el rol de los medios sociales de comunicación, el arte y el grafiti, específicamente el impacto que han tenido en las épocas recientes para informar a la población y eventualmente dirigir el cambio social. También estudiaré los esfuerzos hechos por la sociedad civil y los activistas sociales para transformar el activismo social en el país. Otros factores que jugarán un rol significativo serán el rol de los medios sociales de comunicación para manejar el activismo social y la libertad concedida por la constitución de Kenia en 2010.*

***Palabras clave***

*Social; medios de comunicación; activismo; cambio; creatividad.*

**Biography**

Kiprono Kemboi is a Kenyan currently undertaking his Master degree at Universitat Jaume I in International Studies in Peace, Conflict and Development. His main topics of research are Peace Studies, development discourse from an alternative development perspective, post-colonial studies, gender and cultural studies and conflict transformation. He is currently interested in exploring nonviolent responses to terrorism in Kenya. E-mail: [kaykaykemboi@gmail.com](mailto:kaykaykemboi@gmail.com).