

PROTESTA-\$1

OIER GIL ZAPIRAIN

Universidad del País Vasco – Euskal Herriko Unibertsitatea / Departamento de Arte y Tecnología

Resumen

Protesta-\$1 es una instalación interactiva multiusuario donde, mediante la interacción con un móvil adjunto a un megáfono, el interactor participa en un evento de protesta social visualizada en una proyección frontal bajo el juicio sonoro de los mass media. Pulsando botones en la pantalla táctil del teléfono, el participante elige la acción que desea hacer acontecer en la protesta y lucha junto al resto de usuarios para conseguir sacar adelante su decisión gritando y agitando el altavoz del megáfono. Se otorga la posibilidad de duelar por evitar acciones de otros protestantes y luchar por las acciones propias al tiempo que se aprende de las consecuencias de los actos. Los medios de comunicación adjetivan la protesta a través de dos altavoces dependiendo del transcurso del evento a tiempo real, permitiendo a los emisores de la queja articular la disconformidad siendo conscientes de la imagen global que transmiten con sus actos. Así, la instalación adquiere forma de simulador que permite aprender a articular conscientemente una protesta a través de la experiencia, con el proceso cognitivo de prueba y error. *Protesta-\$1* permite articular una manifestación contra la intervención militar de Israel en Palestina, facilitando el transcurrir de los acontecimientos que la mayoría desea y evitando acciones de una minoría que afecta a los resultados de difusión de la protesta articulados por el grueso del evento. El objetivo de esta instalación interactiva es recalcar en la protesta pacífica como única vía de articulación de la protesta sociopolítica demostrando que, a pesar de su lenta capacidad de difusión, es la única manera de que el mensaje de queja sociopolítica que la manifestación quiere transmitir se difunda en los medios de comunicación fiel a lo previsto estratégicamente y sin alteraciones causadas por acontecimientos externos.

Palabras-clave: ARTICULACIÓN CONSCIENTE, PROTESTA SOCIOPOLÍTICA, INTERACCIÓN, LUCHA, MEDIOS DE COMUNICACIÓN, CONECTIVIDAD.

Abstract

Protest-\$1 is a multiuser interactive installation where, through interaction with a cell attached to a megaphone, the interactor participates in an event of social protest in front projection displayed on the sound judgment of the mass media. By pressing buttons on the touch screen phone, the participant chooses an action to do in the protest and fight with other users to get push through its decision shouting and waving speaker megaphone. There is the possibility of facing other participants to avoid their actions and fight for themselves while learning from the consequences of acts actions. The media illustrate the protest adjectivally it through two speakers depending on the course of the event in real time, allowing participants to articulate protest dissent being aware of the overall image they convey by their actions. Thus, the installation takes the form of simulator that allows learning to consciously articulate a protest through the experience with the cognitive process of trial and error. *Protest-\$1* can articulate a demonstration against Israel's military intervention in Palestine, facilitating the passage of events that most want and avoiding actions of a minority that affects the outcome of the protest spreading. The aim of this interactive installation is to emphasize the peaceful protest as the only way of articulating sociopolitical protest showing that, despite its slow diffusion capacity, it is the only way that the message of sociopolitical complaint the demonstration wants to convey is disseminated in the media loyal to strategically planned without disturbances caused by external events.

Keywords: AWARE ARTICULATION, SOCIO-POLITICAL PROTEST, INTERACTION, FIGHT, MEDIA, CONNECTIVITY.

1. INTRODUCCIÓN

Protesta-\$1 es una instalación interactiva multiusuario compuesta por tres megáfonos con teléfonos móviles, una proyección mono-canal y dos altavoces. Los megáfonos están compuestos de una parte de recepción de sonido (micrófono del megáfono y teléfono móvil pegado adjunto) unido a través de un cable al altavoz. Las imágenes de la proyección sitúan al espectador frente al muro de la franja de Gaza presenciando los bombardeos del estado israelí sobre tierra Palestina. Los usuarios, al levantar los megáfonos del suelo, derriban el muro y las imágenes les llevan dentro de un evento de protesta social contra la guerra. Una vez siendo parte de la movilización reivindicativa, usando los teléfonos móviles como interfaz, se posibilita elegir en las pantallas táctiles diversas acciones que determinan el modo en que transcurre el evento de protesta. Estas opciones se activan o inhabilitan a lo largo del transcurso de la protesta dependiendo de las acciones que se van desarrollando. Se puede escoger el lema que los protestantes gritarán u optar por la vía de la violencia (atacando el mobiliario urbano, los comercios o a la policía). Al escoger una opción, cada usuario lucha para sacar adelante su elección; Para ello se debe gritar a través del micrófono del móvil y agitar el altavoz del megáfono. Simultáneamente y mediante el mismo modus operandi, cada participante tiene la posibilidad de apoyar, llevar la contraria o de evitar las acciones que el resto de usuarios se esfuercen para llevar a cabo.

De modo transversal y dependiendo de la forma en que se articule la protesta durante el evento, se escuchan noticias de los medios de comunicación desde los altavoces que relatan los acontecimientos objetiva o destructivamente. Cuanto más pacíficamente se protesta, más alto es el volumen de las noticias objetivas, más bajo suenan las noticias destructivas y viceversa. De esta manera, *Protesta-\$1* permite al usuario ser parte de un acontecimiento de protesta contra la guerra perpetrada por el estado de Israel, otorga la posibilidad de luchar por tomar y evitar decisiones y da la oportunidad de percibir la repercusión mediática que tendrían las acciones de ese hipotético evento en los medios de comunicación a tiempo real. Así, se incentiva el concienciar acerca de la importancia de pensar constantemente qué y cómo se protesta dependiendo de la imagen que se quiera emitir.

2. LEIT MOTIV Y OBJETIVOS

La reflexión acerca de la necesidad de solventar dos carencias que se dan en los eventos de protesta social es lo que ha llevado a plantear *Protesta-\$1*.

La primera carencia responde al fenómeno de la desobediencia a lo pactado. Antes de comenzar un evento de protesta sociopolítica, se plantea una estrategia de acción. Estas decisiones son pactadas de antemano por los/las convocantes de la manifestación teniendo en cuenta la imagen mediática que se quiere mostrar tras la protesta en los medios de comunicación. En pleno siglo XXI, cualquier evento que no sale en televisión o en las redes sociales, no existe (Puente, 2013). De ahí la importancia de tratar de que los medios de comunicación hagan eco de lo que los convocantes de la manifestación quieren expresar y de la forma en que quieren que sea expresado. A pesar de todo, son muchos los casos en los que una minoría del evento decide actuar de forma dispar a lo pactado consiguiendo que los medios de comunicación reflejen el evento como algo que no era la intención de que fuese. La Marcha de la Dignidad del 22 de Marzo del 2014 en Madrid es un buen ejemplo de una manifestación auto-definida como pacífica que vio su imagen distorsionada a manos de medios de comunicación de ideología opuesta a la marcha por disturbios con la policía de una minoría manifestante. El Mundo publicó "Al menos 101 heridos, 67 de ellos policías y 29 detenidos en disturbios tras la 'marcha de la dignidad' " (Durán 2014) acerca de un evento que transcurrió pacíficamente y contó con la presencia de dos millones de personas, según los organizadores (Marchas de la Dignidad 2014).

En este tipo de situaciones la voluntad de la mayoría no sirve para disuadir a la minoría. Por esto, se ve la necesidad de crear un marco donde la mayoría no se vea sometida por la minoría y pueda luchar por evitar acciones minoritarias.

La segunda carencia se refiere a la falta de colectividad; a la ausencia del sentimiento colectivo. Se estima que hay casi mil millones de pobres en el mundo, de los que más de 750 millones viven en áreas urbanas sin refugio adecuado ni servicios básicos. A pesar de conocer estos datos, para el año 2030 se espera que el 60% de la población mundial vivirá en áreas urbanas (Banco Mundial, 2014). Estos datos evidencian la ineffectividad de la protesta social actual y esto se debe, en parte, a la ausencia de empatía y sentimiento de pertenecer a un grupo que se ha asentado en la razón de ser del individuo metropolitano. “La acción verdadera no es un proyecto que uno realiza, sino un proceso al cual uno se abandona” (Tiqqun 2009) pero, ¿cómo abandonarse a un proyecto cuando uno ha de trabajar para consumir para poder subsistir en una metrópolis que es cada vez mayor? Organizándose, pensando y viviendo en colectivo. *Protesta-\$1* subordina la consecución de acciones minoritarias respecto a la lucha colectiva, facilitando el sacar adelante el querer de la mayoría.

2.1. CONCEPTO Y REFERENTES

Enrique Ježik crea en el año 2007 una instalación titulada *Divide y vencerás*. La composición que construye mediante 570 placas de acero toma la forma de un muro seccionado. Cada placa representa a cada uno de los municipios en que está dividido el estado mexicano de Oaxaca y alude a los múltiples conflictos sociales que se derivan de la absurda división política del estado (Ježik 2007). Una división de estados que se da también en tierra Palestina, donde se materializa con muros de hormigón. La acción de derribar un muro es sinónimo de conquista de libertad. Sin embargo, existen muros intangibles más difíciles de derribar: los mentales. En esta instalación se pone en tela de juicio el derribo del muro fronterizo entre la contemplación y la acción del usuario.

Protesta-\$1 es una instalación interactiva que practica una “interacción comunicativa o cinética entre personas y entre personas y objetos” (Giannetti, 2002). Se hace una diferenciación entre las interfaces de los móviles y la proyección; entre lo que se elige y lo que se percibe. Las elecciones se hacen en las pantallas de los Smartphones y se materializan en imágenes proyectadas. Esto responde a la voluntad de crear un entorno inmersivo donde los usuarios se sienten parte del evento de protesta gracias a las imágenes en primera persona que se muestran en la proyección. Para reforzar esta sensación, se evita mezclar las imágenes de control con las imágenes de protesta, asignando las primeras a las pantallas de los teléfonos móviles y las segundas a la proyección frontal.

En cuanto a la faceta de simulación se refiere, la instalación contiene un “nivel de simulación débil ya que se limita a generar formas pre-generadas por humanos” (Giannetti 2002) de modo que los usuarios y espectadores diferencian perfectamente la realidad de los hechos. *Riot* es un videojuego simulador de protestas sociopolíticas cuyo atractivo se basa en que “supuestamente está basado en hechos reales” (Reeves 2013). La voluntad de simular, implica una actitud orientada a crear un entorno donde el usuario pueda sentirse parte del ficticio mundo creado. *Riot* y *Protesta- \$1* confluyen en que los dos posibilitan la articulación de la protesta, dan la opción de percibir las consecuencias de los actos en este tipo de eventos promoviendo el aprendizaje a través de la experiencia y muestran el mensaje que los medios de comunicación emiten acerca de la queja articulada.

La importancia de preparar la estrategia a la hora de convocar un evento de protesta es vital. Una manifestación se debe preparar con la idea del mensaje que se pretende que los medios de comunicación retransmitan al mundo. Malcom-X dijo que con una hábil manipulación de la prensa, pueden hacer que la víctima parezca un criminal y el criminal, la víctima (Provervia

2013). Así, la verdad que llega al consumidor es la remitida por estos medios. Sin embargo, en 2011, surgieron las redes sociales como plataformas donde los usuarios, desde cualquier parte del mundo, pueden comunicar, informarse y dar su opinión en tiempo real acerca de cualquier suceso. Estas redes, han demostrado poseer la habilidad de otorgar a las personas el poder de llamada a una convocatoria de forma sumamente efectiva. La primavera árabe, el movimiento 15-M en España y Occupy Wall Street, entre otros, son movimientos surgidos a través de llamamientos realizados en las redes sociales. Así, los medios de comunicación de la contra-información se democratizan facilitando el lograr que el mensaje que se transmite acerca de los eventos de protesta sociopolítica sea el pre-acordado por el colectivo movilizad.

Cada átomo del colectivo que se pretende movilizar es, a día de hoy, un sujeto sin subjetividad, persona sin personalidad, individuo sin individualidad. El "Bloom impone su verdad en forma de publicidad para desproveer de su ser a toda unidad esclavizándolo bajo el yugo de la mercancía que irrumpe en el conjunto de las relaciones humanas" (Tiqqun 2013). En la sociedad actual, acumulados en enormes urbes metropolitanas las personas viven, por primera vez en la historia, la experiencia de vivir tan unidos y a la vez tan separado de sí mismos. En el marco portmoderno, la indignación social se reivindica como un objetivo necesario para poder unir al pueblo en armonía colectiva y orientarlo hacia el compromiso. Para ello, se ha de luchar contra "el mayor enemigo de la juventud: la indiferencia" (Hessel 2010). La indignación, definida como un gran enfado que produce algo o alguien surgirá activando conciencias en las entrañas de la sociedad en consecuencia de injusticias que la historia no cesa de provocar. Y, si "una minoría activa se rebela, tendremos la levadura que levante la masa" (Hessel 2010).

2.2. IMÁGENES Y VIDEO DE LA INSTALACIÓN



Enlace al video: <https://vimeo.com/129668463>

2.3. EXPOSICIÓN

La instalación se compone de una proyección frontal en una pared (proyector en el suelo, a la distancia necesaria de la pared para abarcar la imagen una altura no inferior a 2 metros), dos altavoces en el suelo contra la pared y megáfonos detrás del proyector. Los megáfonos llevan adjuntos un microcontrolador cada uno que se conecta a través de un alargador USB al ordenador portátil. El ordenador y el router wifi estarán escondidos debajo de una mesa con mantel negro en una esquina.

Referencias

- Banco Mundial. [Accedido 9-07-2014]. <http://www.bancomundial.org/temas/cities/datos.htm>
- Durán, L. F. 2014. "Al menos 101 heridos, 67 de ellos policías y 29 detenidos en disturbios tras la 'marcha de la dignidad'". [Accedido, 22-10-2014]. <<http://www.elmundo.es/madrid/2014/03/22/532de8c8268e3eeb178b4576.html>>
- Giannetti, Claudia. 2002. *Estética digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: ACC L'Angelot.
- Hessel, S. 2010. *Indignez-vous !* Montpellier: Indigège Editions.
- Ježik, E. 2007. "Enrique Ježik. Divide y vencerás" [Accedido 14-11-2014]. http://www.enriquejezik.com/sitejezik/obras/07divide_venceras/07_divide_venceras.htm
- Puente, A. "La realidad fabricada o 'lo que no sale por la tele no existe'... guerras olvidadas, países olvidados" [Accedido 20-09-2014]. <<http://www.miscelaneanatural.org/derechos-y-libertades/la-realidad-fabricada-o-lo-que-no-sale-por-la-tele-no-existe-guerras-olvidadas-paises-olvidados>>
- Reeves, B. 2013. "Fight The Power With Riot" [Accedido 15-11-2014]. <<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2013/02/23/fight-the-power-with-riot.aspx/>>
- Tiqqun. 2009. *Llamamiento y otros fogonazos*. Boadilla del Monte, Madrid: Acuarela & A. Machado.
- Tiqqun. 2013. "Teoría del Bloom". [Accedido 16-11-2014]. <<http://tiqqunim.blogspot.com.es/2013/01/teoria-del-bloom.html>>