



Memòria del Treball Final de Grau
Daniel Raya Sánchez, Facultat de Belles Arts
Universitat de Barcelona

ÍNDEX

1. RESUM DEL PROJECTE JOCS I AVALOTS	5
2. OBJECTIUS I METODOLOGIA DE TREBALL	7
De la investigació a l'artefacte	7
3. ANTECEDENTS PROPIS SOBRE EL TEMA	12
Subjectivitat i violència urbana	12
De la fotografia de maquetes a la producció de joguines	13
4. DESCRIPCIÓ DETALLADA DEL PROJECTE JOCS I AVALOTS	16
La joguina com a artefacte de subjectivitat	16
Un producte de caràcter infantil i comercial	17
Manifestants, policia i elements urbans: les peces del conflicte	19
Jugar per a la reflexió individual i col·lectiva	24
Portant el joc a la pràctica	26
De la reflexió a la intervenció social	28
5. DESENVOLUPAMENT CONCEPTUAL I REFERENTS	30
<i>Juguem a policies?</i>	30
La revolta dels joguets	32
La representació de la protesta i el conflicte social	37
6. PLA DE PRODUCCIÓ	40
Cronograma del procés de treball	41
7. BIBLIOGRAFIA	42
Annex 1: imatges del material presentat	46
Annex 2: imatges de l'activitat de joc	48

1. RESUM DEL PROJECTE *JOCs* / *AVALOTS*

Jocs i avalots es presenta com una sèrie de dispositius de joc que han de servir per reflexionar de forma distesa sobre esdeveniments massius protagonitzats per la violència. Es tracta d'un conjunt de joguines que representen els diferents personatges i elements que intervenen a l'espai públic en contextos de manifestació i aldarulls populars així com en la consegüent contenció i repressió policial.

Per a la producció de tots els artefactes necessaris, s'ha treballat en dos formats diferents que es complementen, sempre buscant una aparença de producte infantil. En primer lloc, per a la reproducció dels personatges, s'ha optat per figuretes de plàstic, fent al·lusió directa al format dels «indis i vaquers» i al clàssic «soldadet de plàstic», entesos tots dos com a paradigmes del conflicte en clau infantil. En aquest cas, el conjunt de “soldadets” vol reproduir les múltiples variants, rols i actituds que es poden donar en aquests contextos de conflictivitat social, donant mostra tant de manifestants en actitud passiva com d'altres en actitud agressiva. De la mateixa manera que s'hi mostren unitats antiavalots tant en posició defensiva com en acció de càrrega dissuasòria. El conjunt de figures ve complementat amb tots aquells elements necessaris per a exposar el tema, de manera que, furgons policials, ambulàncies i altres vehicles així com mobiliari urbà, es presenten aquí en format de retallables i construïbles de paper.

El format de joc ajuda a marcar una distància entre nosaltres i els protagonistes dels esdeveniments. La reduïda escala dels joguets ens permet valorar els fets amb perspectiva, alhora que el mateix fet de jugar ens dota d'eines imaginatives per tal de (re)construir la nostra pròpia experiència subjectiva.

PARAULES CLAU:

activisme, espai públic, joc, joguet, joguina, mobilització social, ordre públic, policia, producte comercial, repressió, simulacre, tàctiques de revolta.

ABSTRACT

Jocs i Avalots [Toys and Riots] is a series of toys that serve to reflect on massive and violent events. These are toys that represent different characters and elements who participate during demonstrations, riots and police repression.

For the production of the necessary devices, I worked in two different formats with a children's product appearance. First, the reproduction of characters is made with plastic figurines, referencing the «cowboys and indians» and the classic «plastic soldier». In this case, the set of «soldiers» recreate multiple roles and attitudes that occur in these conflict situations: passive o aggressive protesters, anti-riot units in defensive position or attacking. Then, these toys are complemented by cutouts of police vans, ambulances, other vehicles and urban's furniture.

The game format helps to make a distance between us and the protagonists of the events. The reduced scale toys allows us to observe the facts in perspective, while the imaginative game gives us tools to (re)build our own subjective experience.

KEY WORDS:

activism, commercial product, game, police, public order, public space, repression, social protest, tactics revolt, toy.

2. OBJECTIUS I METODOLOGIA DE TREBALL

De la investigació a l'artefacte.

L'objectiu final del projecte *Jocs i Avalots* és generar un diàleg i un procés reflexiu entorn del tema que ens ocupa a través de la transmissió d'unes nocions concretes. Es vol exposar de forma ràpida i distesa un conjunt d'informacions que han de facilitar una visió crítica i reflexiva respecte a allò que passa als nostres carrers en contextos de mobilització i revolta social. Es tracta d'exposar un tema complex com aquest, generant un possible debat i dotant al públic d'eines per tal que pugui participar-ne i dir la seva. *Jocs i avalots* vol ser una font d'entreteniment alhora que d'educació i sentit crític. Un transmissor d'informació que generi debat i anàlisi, tant de forma individual com col·lectiva.

En aquest sentit, el paper que he hagut d'assumir a l'hora de portar aquest projecte endavant, ha sigut el d'informador. Com a informador, podria resumir el procés de treball en dues tasques ben clares: la investigació per a la cerca d'informació i la posterior traducció d'aquesta en un nou llenguatge, un altre sistema de representació proper al màxim nombre de gent. Així doncs, hi ha una primera part d'estudi i cerca teòrica i una segona part on, a través del disseny i certs recursos plàstics, s'han utilitzat uns sistemes de representació concrets per al traspàs dels coneixements.

Per a la fase d'investigació ha calgut acotar el camp d'estudi, definint un marc de treball que delimités en certa manera fins a on es volia arribar. S'ha determinat com a tema d'estudi tot allò referent a la violència i la conflictivitat en contextos de mobilització i revolta social a l'espai públic. En definitiva, allò que alguns podrien denominar *seguretat i ordre públic*, i altres *control i repressió policial*. Com a marc geogràfic s'ha determinat l'estudi d'allò que s'ha donat en el context de la ciutat de Barcelona al llarg dels últims deu anys.

El procés d'investigació ha consistit en la recerca i acumulació d'informacions i continguts referents al tema a tractar. Aquestes s'han hagut de buscar principalment a través de la xarxa, indagant tant en canals institucionals i oficials com en altres fonts de caràcter anònim, provinents de sectors al marge del sistema. L'interès de l'estudi recau, doncs, en aquest xoc de discursos creuats que, combinats amb altres discursos més moderats, ens

ajuden a definir un panorama molt ampli respecte a les maneres d'entendre i posicionar-se enfront de l'assumpte que ens ocupa. En aquest sentit, és interessant destacar la varietat de tipologies de documents i fonts consultades, anant des de revistes especialitzades de caràcter acadèmic (és el cas de la *Revista Catalana de Seguretat Pública*) fins a butlletes i pasquins polítics, passant, com no pot ser d'altra manera, per documents oficials de caràcter legislatiu i polític (és el cas, per exemple, de la *Llei orgànica reguladora del dret de reunió* o el *Pla general de seguretat de Catalunya*, del Departament d'Interior). Aquesta convergència d'opinions fa que els continguts siguin més interessants alhora que més complexes i difícils de gestionar. En el llibre *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa.*, Paloma Blanco ens esbossa de manera bastant encertada la tasca del que ella anomena «artista informador» i la importància que té la seva gestió de la informació.

En el papel de informador, el artista no se centra sencillamente en la experiencia sino en su reelaboración, una recapitulación que supone narrar una situación: reúne toda la información posible con el fin de hacerla accesible a otros. Llamamos nuestra atención sobre algo. Las prácticas del artista como informador varían dependiendo de ciertas líneas de intencionalidad. Algunos artistas meramente reflejan lo que existe sin asignarle valor alguno; hay quienes informan, ejerciendo una selección más consciente de la información. El artista como informador se compromete con un público no sólo para informarle sino también para persuadirle. [...] Informar implica pues una selección consciente, aunque no necesariamente un análisis, de la información. (Blanco, 2001, p.16)

Com deixa entreveure el discurs de Paloma Blanco, la complexitat de la gestió de la informació, no ve donada únicament per l'ampli ventall de fonts, sinó també per la mateixa experiència viscuda i per com aquesta determinarà el sentit que li donem a les informacions. L'«artista informador» ve precedit per l'«artista experimentador subjectiu». És a dir que la investigació ve precedida, per defecte, per una experiència personal i subjectiva que comporta uns coneixements concrets respecte al tema a tractar i que, per tant, determina unes opinions, prejudicis i posicionaments al respecte. Quan es decideix encarar el tema de la repressió i l'ordre públic no és per altra raó que perquè ja hi ha hagut un interès previ sobre aquest assumpte. Unes experiències pròpies personals que en el seu temps ja van engegar una reflexió crítica al respecte. Un procés d'investigació de caràcter distanciat i fred ha de servir per prendre distància i enriquir el pensament

crític, ampliant el marge de coneixement i tenint a l'abast diferents punts de vista que permeten generar un coneixement panòptic, amb diferents opinions creuades i / o trobades.

Així doncs, la clau de la investigació està en la gestió correcta d'aquell material que s'ha trobat. Després de llegir, estudiar i resumir la documentació, s'ha pogut seleccionar, filtrar i sintetitzar tota la informació de forma adequada. En el meu cas, he treballat a partir de la creació d'un glossari de conceptes i nocions en el que, per tal de poder endreçar la informació i poder accedir-hi de forma adequada he anat repartint els diferents continguts en apartats temàtics concrets: ordre públic, funció policial, tàctica policial, repressió, tàctiques de resistència, tàctiques de revolta, etc.

El pas clau entre aglutinar la informació i traspasar-la al públic està en el que es podria anomenar *traducció* dels continguts. Es tracta de la transformació del coneixement acumulat a un altre llenguatge diferent del textual. En el cas que ens ocupa, amb *Jocs i Avalots* s'ha adaptat la informació teòrica al llenguatge infantil de les joguines. Un procés que ha consistit en la cosificació d'una complexa amalgama de nocions de caràcter legislatiu, burocràtic, i sociopolític. Tot això ha sigut traduït finalment en la forma d'objectes de joc que, de forma autònoma, han de ser capaços de traslladar tota aquesta informació als receptors que acabin jugant amb ells.

Per a la creació d'aquests artefactes s'ha hagut de passar per un procés de disseny i pre-producció, en el que s'han escollit uns formats, uns materials, uns colors i una estètica concreta. S'ha hagut de generar una noció de «marca» per tal de definir un estil concret que perfili i unifiqui els productes, sempre buscant un to de caràcter infantil i comercial. Paral·lelament a tot això, també cal incidir en la importància de la documentació gràfica recavada en el procés d'investigació i que aquí ha servit com a referència visual de cara a la representació dels diferents elements produïts, des dels diferents personatges amb les pertinents indumentàries fins a les estructures i el disseny dels diferents vehicles involucrats. Tota aquesta informació ha fet possible el procés de modelatge i elaboració dels diferents objectes que conformen *Jocs i Avalots*.

Per tal que tot el procés de treball tingui sentit, cal que la informació que ens hem dedicat a traduir i transmetre no únicament arribi a bon port sinó que, a més, sigui analitzada

adequadament. Aquesta fase analítica podria ser portada a terme de forma tancada pel mateix creador-productor de l'objecte -en aquest cas jo-, que s'encarregaria de servir un producte conclòs, amb un discurs i una opinió -inclús denúncia- concreta. Però el més enriquidor d'aquest projecte és compartir aquesta extensió de la reflexió amb el públic consumidor del joc. És per això que cal estudiar en quina mesura el producte facilitarà l'anàlisi als seus receptors. La intenció principal ha sigut que el producte resultant funcioni per si mateix i que, de forma autònoma, tingui la capacitat de transmetre els continguts necessaris perquè els receptors analitzin allò que tenen entre les mans. Al tractar-se d'objectes oberts, els espectadors poden decidir quin ús li donen, però el fet de jugar d'una manera o altra ja els implicarà en la construcció d'un discurs concret. Amb el joc, es vol convertir al consumidor en un participant actiu, que prengui partit d'aquell debat que s'està proposant. Per reforçar aquesta fase analítica, dins del projecte s'ha planejat l'opció de posar a prova els materials en un seguit de trobades que han de servir com a dinàmiques per a vehicular el joc i el debat que amb aquests artefactes es pot donar. És una manera directa de posar en funcionament el projecte per tal d'esprémer totes les seves opcions de forma col·lectiva, en un ambient lúdic alhora que pedagògic. Per tant, s'entén que, tant de forma individual com de forma grupal, el mateix fet de jugar i consumir el producte seria la fase final i culminant del procés de *Jocs i Avalots*.

Més enllà del procés i la metodologia aquí explicada, s'ha d'entendre aquest producte com un projecte obert en el qual totes les fases mencionades han de seguir plenament actives. És a dir que la investigació realitzada inicialment ha de seguir ampliant-se dia a dia per tal d'anar enriquint els continguts de *Jocs i Avalots* i enfortir el pensament crític respecte al tema. Així mateix, les noves informacions i els nous punts de vista que es vagin sumant al projecte s'hauran d'anar transformant en nous objectes que ampliïn i vagin actualitzant la col·lecció. No té cap sentit pensar que, en el temps en què vivim, podem donar cap informació per definitiva, inqüestionable o fonamental. S'ha d'entendre que, per exemple, l'evolució de les tàctiques policials cada vegada agafa més velocitat i es va adaptant dia rere dia a les noves situacions en l'àmbit de la seguretat ciutadana. Per tal que el projecte sigui coherent amb el seu context i el seu temps, no pot fer altra cosa que estar al dia i fer un seguiment constant dels canvis que es van donant en el camp del qual pretén parlar.

De la mateixa manera, s'ha d'entendre *Jocs i Avalots* com un procés obert a la participació i col·laboració de tots aquells col·lectius que s'apropin al projecte i vulguin aportar coneixements, continguts o punts de vista i opinions. És així com s'ha d'anar enriquint el treball i donant lloc a noves propostes que puguin ampliar tant els materials com els usos que a aquests se li pugui donar.

3. ANTECEDENTS PROPIS SOBRE EL TEMA

Subjectivitat i violència urbana.

La representació de la violència urbana, la violència que es dona als carrers de Barcelona en contextos de manifestació i aldarulls populars, així com la consegüent repressió policial, tot plegat són temes que, d'una manera o altra, ja he estat tractant al llarg dels darrers mesos en els meus últims treballs. L'apropament a aquest tema, a més, sempre ha sigut amb un to juganer i buscant eines que vagin més enllà dels mitjans que habitualment reflecteixen aquests contextos d'agitació popular, sent molt comuns tant el vídeo com el reportatge fotoperiodístic.

Un dels últims treballs en què vaig deixar entreveure el tema de l'aldarull va ser el projecte *Percepción Aumentada*, ideat conjuntament amb l'Anaïs Duval amb la intenció de portar a terme una proposta diferent de cara a l'exposició col·lectiva *4 Semanas*. Es tractava de construir una petita representació a través de diferents sentits com l'oïda o el tacte, impeditint sempre l'ús de la visió. En aquest experiment, una persona del públic devia tapar-se els ulls i deixar-se acompanyar dins d'un recorregut en el qual es recreaven diferents situacions a través de diversos efectes sensitius i sonors, tant digitals com analògics, utilitzant sempre recursos bastant precaris (des de branques d'arbres fins a ventiladors i globus).



Imatges de la realització de *Percepción Aumentada*, 2014.

Amb aquest exercici vam poder experimentar una manera diferent de representar alhora que una nova manera de compartir la feina amb el públic. En l'experiència no participava únicament l'atrevida voluntària que es va tapar els ulls sinó que la resta de visitants de l'exposició també en formaven part i col·laboraven en el procés. De fet, un dels millors moments de la representació va ser aquell en què el públic va participar més activament. Per tal de recrear una situació de manifestació multitudinària vam repartir de forma aleatòria diverses butlletes de propaganda política que la gent havia de llegir alhora en veu alta. El nivell acústic que es va generar va crear una situació tan atordidora que va superar les nostres expectatives. L'espectadora es va veure envoltada d'una multitud de veus en una suposada manifestació que posteriorment seria interrompuda per la irrupció de la policia a través dels altaveus -pels que sonava un àudio muntat a través de clips descarregats d'internet-. Però l'efecte del megàfon policial no va poder superar de cap manera el que havíem aconseguit amb la col·laboració de tot el públic. Va ser un gran descobriment veure la capacitat que podem arribar a tindre per tal d'involucrar al públic al nostre projecte i fer que, d'aquesta manera, aquest tiri endavant col·lectivament donant molts bons resultats.

Amb aquest projecte ja vaig anar introduint alguns dels que posteriorment han seguit sent els meus temes de treball. Des del simple fet d'introduir el tema de la ciutat i les seves agitacions socials fins al fet més important, el de treballar sobre la subjectivitat i la percepció de les històries. Amb aquest exercici vam treballar la subjectivitat de l'experiència viscuda -per l'espectadora- alhora que experimentàvem com es pot pretendre construir aquesta subjectivitat a través de recursos tan simples i precaris com els que vam utilitzar tot l'equip de gent que estàvem treballant al voltant d'ella.

De la fotografia de maquetes a la producció de joguines.

Percepción Aumentada, per tant, va ser un gran experiment per aprendre nous mètodes d'intercanvi i generació de significats amb el públic. Però, sense cap mena de dubte, si s'ha de parlar d'un treball que ha precedit l'actual projecte, tant conceptualment com processualment, aquest és *Conflictos de baja escala*. El projecte *Jocs i Avalots*, que presento actualment, va néixer en un origen amb la intenció de portar una mica més lluny aquest treball engegat anteriorment amb objectius inicialment bastant semblants però que ara, finalment, són bastant distants. En aquest, vaig realitzar fotografies de joguines i

elements de modelisme, amb les que intentava buscar un xoc violent entre l'aparença de realitat i la ficció. Una reconstrucció d'escenes pròpies del passat i del present de la ciutat de Barcelona, l'artificialitat de les quals posava a debat la credibilitat de la premsa gràfica així com la construcció de la nostra història. Amb l'ocasió de l'exposició col·lectiva *PIM PAM*, de cara a la presentació d'aquestes imatges a la galeria *Lafutura*, vaig intentar incidir en la idea de manipulació mediàtica emmarcant les diferents fotografies dins de pàgines de diaris que ajudaven a contextualitzar les imatges amb notícies i situacions pre-suposadament «reals» (tals com la Setmana Tràgica del 1909 o els aldarulls de Sants després del desallotjament de Can Vies, el 2014).



Imatges de *Conflictos de baja escala*, 2014.

El nou projecte que ara ens ocupa, en un origen neix d'aquest altre treball. Inicialment pretenia seguir amb la producció de més imatges ambigües, però la idea era portar aquesta construcció de ficció encara més lluny. Mentre abans jugava amb la idea de l'«objecte trobat», utilitzant diversos joguets propis de la infància, el que pretenia amb el present projecte era fabricar aquestes joguines des de zero. En aquest cas, la manufactura de la fotografia no havia de començar en el moment de compondre l'escena

davant la càmera sinó que s'havia d'iniciar abans, amb la fabricació dels protagonistes de plàstic que haurien de donar vida a les imatges mediàtiques. A més, el fet de ser jo mateix el productor d'aquests objectes m'hauria de facilitar posteriorment el treball de reproducció d'imatges «reals», ja que miraria de fer aquells personatges i elements que em convinguessin per a cada escena.

El cas és que el projecte va anar avançant i al iniciar la producció de ninots les idees van començar a canviar. A poc a poc la intenció de tornar a la foto va anar quedant lluny i vaig agafar més interès per la mateixa producció d'objectes i la possibilitat de treballar entorn del joc com a dispositiu per vehicular les meves idees. Cal dir que jo, dins de la meua vessant de modelador, he tingut ocasió de dedicar-me professionalment a la producció de prototips per a ninots i joguines. Encara que sembli estrany, fins a aquest moment no havia aconseguit desprendre el treball de modelatge de l'àmbit professional. És amb aquest projecte que he començat a portar al meu terreny la feina de modelador, per tal de parlar sobre el que a mi m'interessa. Al cap i a la fi, modelar per a grans empreses encàrrecs de nines de *Monster High* o *animales del zoo* és entretingut però no gaire enriquidor.

Així va ser com va calar la idea de buscar un vincle entre els objectes de joc i la realitat de la qual volia parlar. Analitzant les unions entre els joguets i la noció de violència, una complexa relació que he pogut comprovar que està molt normalitzada, al llarg del procés de recerca en el que he aglutinat diversos catàlegs de joguines i he recorregut diverses botigues. Però, l'anàlisi social del joguet, tot i ser una part fonamental del contingut del meu treball, no n'ha sigut pas el centre. La intenció era anar més enllà del discurs obvi que pot haver-hi amb aquesta tensió entre el joc i la pedagogia de la violència. Amb l'ús dels ninots i els dispositius infantils he trobat una nova manera de parlar amb el públic, un mitjà que, per defecte, obliga a aquell que el consumeix a manipular-lo, a moure'l, a intervenir. En definitiva, a jugar i donar sentit així a l'objecte.

4. DESCRIPCIÓ DETALLADA DEL PROJECTE *JOCS I AVALOTS*

La joguina com a artefacte de subjectivitat.

Amb aquest projecte s'obre una nova via que reforça el discurs de l'anterior treball *Conflictos de baja escala*, però que revela una altra manera de fer més enllà de l'hermetisme de la fotografia. Mentre les imatges de maquetes m'ajudaven a parlar de la manipulació mediàtica i la construcció de notícies, en el moment que no fotografio la joguina sinó que l'ofereixo com a objecte, ja estic plantejant un discurs diferent. Aquí deixo la porta oberta a l'elaboració d'una història pròpia, l'espectador pot jugar a dir la seva a través dels ninots i els elements de joc. La nova idea que donava finalment forma al projecte era la de crear una sèrie d'elements que poguessin servir de forma «lúdico-pedagògica» per parlar de fets concrets a través de la subjectivitat de cada individu. Amb el projecte *Jocs i Avalots* s'ha creat una sèrie de dispositius d'aparença infantil que haurien de servir per reflexionar de forma desenfadada sobre esdeveniments massius protagonitzats per la violència.

En un primer plantejament opto per l'ús de tres elements en concret. En primer lloc opto pel format «soldadet de plàstic» per tal de fabricar un conjunt de figures que haurien de fer mostra tant de manifestacions i aldarulls populars com de la consegüent repressió policial. Aquests, a més a més, havien d'estar complementats amb l'ús d'ambulàncies i furgons policials en miniatura (el típic format de cotxet de joc). I en tercer lloc, tot plegat hauria d'estar disposat sobre un tapís de joc infantil, el qual, a la manera d'un plànol de la ciutat, hauria de servir per contextualitzar les escenes reproduïdes. Aquest espai d'esbarjo es proposaria com un lloc en el qual les facilitats per la imaginació ajudin a crear un espai de subjectivitat. El format de joc ajuda a marcar una distància entre nosaltres i els protagonistes. La reduïda escala dels joguets ens permet valorar els fets amb perspectiva, alhora que el mateix fet de jugar ens dota d'eines imaginatives per tal de (re)construir la nostra pròpia experiència subjectiva. Amb aquest projecte es vol oferir de forma simple els diferents components dels successos representats: la localització, els actors que hi intervenen i el temps en el qual transcorren els fets, tot plegat ho podem veure traduït en la narració que es construeix a través del mateix fet de jugar.

A manera d'exemple, inicialment vaig pensar a utilitzar com a objecte d'estudi -o joc- un cas concret, els esdeveniments que van tindre lloc a la ciutat de Barcelona al llarg de la Vaga General del 14 de novembre del 2012. A la tarda d'aquella jornada, com de costum, va haver-hi una manifestació multitudinària, i com a tot esdeveniment multitudinari, d'aquest se'n recorden moltes versions i anècdotes diferents. Especialment aquest cas es recorda per ser una jornada bastant violenta, amb importants aldarulls i contundents càrregues policials que es traduïren en un gran nombre de detencions i greus ferits, entre els quals una noia que va perdre l'ull. Es tracta del cas de l'Esther Quintana, un cas en el qual es van bellugar moltes versions contradictòries i en la que van intervenir-hi molts elements i actors diferents. En aquest sentit *Jocs i avalots* hauria proposat un espai que contextualitzés el centre de Barcelona i en el que s'hi poguessin desplegar els diferents ninots d'antiavalots i manifestants, representant així les diferents versions del que va succeir. La disposició dels diferents elements en l'espai ajudaria a tindre una visió global d'uns fets que, segons les primeres declaracions oficials, disten molt del que finalment es va demostrar que va passar.

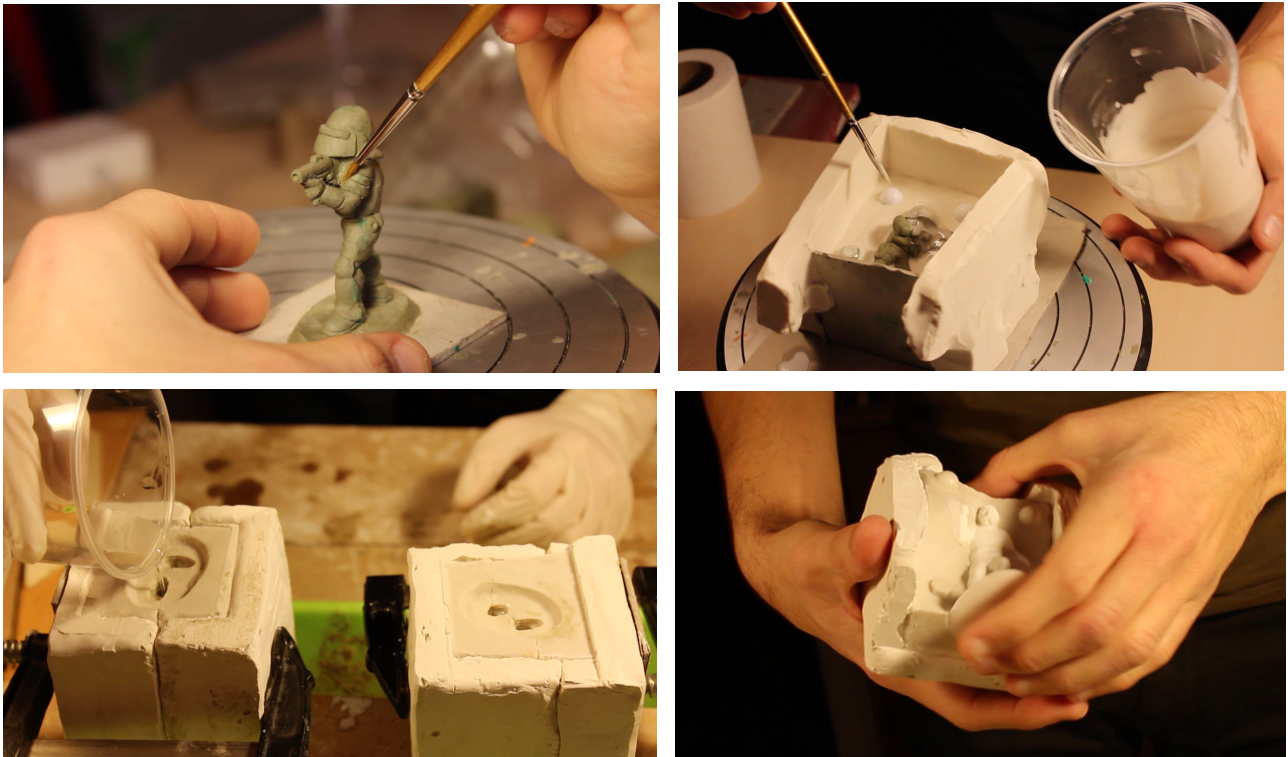
Un producte de caràcter infantil i comercial.

Jocs i Avalots s'ha volgut presentar i difondre com una joguina i, per tant, s'ha entès com un producte comercial. Això ha determinat tant l'elecció formal i estètica com el sistema de producció i difusió. El procés de treball s'ha plantejat com una cadena de fabricació en sèrie, en la que es parteix d'una idea, es passa per un disseny i es finalitza en la reproducció múltiple i sistematitzada d'unes mateixes peces. El resultat final és el d'un lot de joguets enllestits i empaquetats de forma adequada per tal de poder ser posats en circulació i ser consumits pels compradors/es. Com a producte comercial, s'ha d'entendre que el *packaging* que conté els articles de joc és tan o més important que els mateixos artefactes.

Es poden assenyalar els ninots com les peces més importants i representatives del conjunt de *Jocs i Avalots*. Per a la producció d'aquests s'ha decidit recórrer al material més comú en la fabricació industrial de joguines: el plàstic. A més de per la seva funcionalitat i per ser característica indiscutible de la producció en massa, s'ha optat per fer figuretes de plàstic amb la intenció de fer al·lusió directa al format dels «indis i

vaquers» i al clàssic «soldadet de plàstic», entesos tots dos com a exemples clars del conflicte en clau lúdica i infantil.

El procés de producció de les diferents figures és llarg i es divideix en diferents fases. Inicialment es parteix modelant la figura en plastilina professional (en aquest cas he utilitzat *Plastilina NSP Medium*). Per tal de modelar hi ha hagut un procés previ de documentació en el que s'han cercat imatges per tindre referents que facilitin la feina. En aquest cas vaig recórrer a imatges del fotoperiodisme local en les que vaig poder desglossar diferents posicions i actituds tant policials com de manifestants. De la mateixa manera, amb aquestes imatges vaig poder analitzar la representació dels cossos policials i la seva uniformitat. Un cop elaborada la peça de plastilina d'uns 5 centímetres d'altura cal passar a la segona fase del procés de producció, la realització del motllo. Per a aquest he estat utilitzant guix d'escaiola i silicona especial per a motllos (en concret, la silicona *Silgrey*, de la distribuïdora *ResinEco*), que es treballa amb catalitzador i que té un temps de curat de 24 h. Aquesta dada és important per entendre la temporització de la feina, que ve totalment marcada pels ritmes dels productes químics. Cada motllo està compost per dues parts, la qual cosa comporta que, des que es finalitza un modelatge en plastilina fins que es té el motllo llest han de passar fins a un mínim de dos dies, la qual cosa enredereix bastant tota la cadena de producció. Al cap d'aquestes 48 hores el motllo ja està llest i es passa a la tercera i última fase, el positivat dels ninots finals en plàstic líquid (per a l'ocasió he utilitzat la resina *Smooth Cast 300* diluïda amb colorants específics segons la tipologia de cada ninot). Aquesta resina de plàstic es treballa a través d'una reacció química de dos components. El temps de curat d'aquest material, a diferència de la silicona, és molt més ràpid. En aquest punt és important treballar el material i colar-lo dins dels diferents motllos de forma àgil i ràpida. Un cop a passat el temps de curat (uns 15 minuts) ja es poden treure els ninots i només cal polir i llimar imperfeccions. Així, d'un a un, van sortint tots els «soldadets» que han de compondre un lot de joguina i que han de reproduir les múltiples variants que es poden donar en aquests contextos de conflictivitat social que es volen exposar a debat.



Imatges del procés de producció d'una figura.

Manifestants, policia i elements urbans: les peces del conflicte.

Jocs i Avalots vol que els diferents ninots donin mostra tant de manifestants en actitud passiva com d'altres en actitud agressiva. De la mateixa manera que mostra unitats antiavalots tant en posició defensiva com en acció de càrrega dissuasòria. D'aquesta manera es vol reflectir els diferents rols i les diferents actituds que es poden donar en aquests contextos. Cal especificar que per arribar a aquesta producció ha sigut fonamental tota la investigació i gestió de la informació comentada anteriorment. Aquesta ha permès sintetitzar en una llista les diferents actituds i rols que posteriorment s'han traduït en els personatges estereotipats que s'han de modelar per donar lloc a les diferents figures. Així, de manera sistèmica podem reduir l'àmbit de la protesta social a les següents figures:

- Manifestant amb pancarta de pal
- Manifestant amb pancarta de mà
- Manifestant amb bandera
- Manifestant alçant la veu

- Activista amb megàfon
- Manifestant videoaficionat (amb smartphone o videocàmera)
- Manifestant en actitud passiva
- Manifestant corrent i/o empenyent (posició dinàmica)
- Manifestant amb timbal
- Activista encaputxat llençant objectes (*Black Block*)
- Activista encaputxat pintant amb spray
- Activista encaputxat corrent, arrossegant i/o empenyent (posició dinàmica)
- Activista en resistència «passiva» (posició *ceba*)
- Activista en «desobediència italiana» (*Tutte Bianche*)
- Manifestant en bicicleta (*Massa Crítica*)
- ...

Aquest seguit de personatges, d'una manera o altra, intenta reflectir diferents posicionaments possibles en l'àmbit de la protesta i la mobilització social. De cap de les maneres es planteja com una llista tancada i resolutiva sinó que es formula com un esbós inicial i distanciat d'allò que podem definir com a manifestació. La llista fa mostra dels primers articles que s'ha planificat produir, però no són tots aquests els que actualment es presenten. Per engegar el projecte, tenint en compte l'escurçat pressupost inicial, s'ha decidit fabricar les figures justes i necessàries per activar el discurs i dinamitzar un possible debat (en concret s'han produït uns 5 models diferents). A partir d'aquí, la idea és anar ampliant la producció amb els personatges pendents i els que estiguin per arribar.

A aquesta primera llista cal afegir l'altre grup de figures clau per a la discussió i per aconseguir -o no- la confrontalitat pròpia del clàssic joc d'*indis contra vaquers*. Aquest el conforma la representació del grup d'intervenció policial, les unitats antiavalots. Per a la realització de les figures d'aquests s'ha procedit principalment a l'estudi de la *Brigada Mòbil del cos dels Mossos d'Esquadra - Policia de la Generalitat*, popularment coneguda com a *BRIMO*. Destaco aquesta dada per què cal entendre que aquesta no és l'única policia que intervé en l'àmbit d'ordre públic en el context de Barcelona. També hi intervenen altres cossos com les *ARRO* (Àrea Regional de Recursos Operatius, dels Mossos d'Esquadra), les *UPAS* (Unitat de Policia Administrativa i de Seguretat de la Guàrdia Urbana) o la *UIP* (Unidad de Intervención Policial de la Policia Nacional), però s'ha centrat l'anàlisi i la investigació en aquest cos concret, per la seva rellevància

mediàtica i per entendre com un paradigma de l'actuació policial global. De l'estudi d'aquest se'n desprenen les tàctiques policials generalitzades. De l'observació i anàlisi de la composició d'aquest cos així com dels seus mètodes, s'han pogut desglossar les següents figures:

- Antiavalot comandament (inspector, internament conegut com *Dragó Zero*)
- Antiavalot en actitud «passiva» (sense casc)
- Antiavalot bloquejant activament (amb casc i defensa)
- Antiavalot escuder
- Antiavalot carregant amb la defensa
- Antiavalot escopeter «passiu»(amb escopeta amb bocatxa per a pilotes de goma)
- Antiavalot escopeter disparant (amb escopeta amb bocatxa per a pilotes de goma)
- Antiavalot escopeter «passiu»(amb llançadora de projectils foam)
- Antiavalot escopeter disparant (amb llançadora de projectils foam)
- Antiavalot amb canó sònic
- Antiavalot amb videocàmera
- Agent de paisà en actitud «passiva»
- Agent de paisà amb defensa extensible
- ...



Alguns dels prototips de «soldadets» que fan mostra de diversos rols policials.

Aquesta llista, igual que l'anterior, pretén ser una mostra de per on haurà d'anar la producció un cop engegada. Evidentment, per al present producte, no s'ha pogut comptar amb tota la llista d'unitats sinó que s'ha fabricat els motllos per fer les figures justes que ens permetin parlar de certs aspectes fonamentals en termes de tàctica policial. Així, s'ha pogut comptar amb uns 4 models, que fan mostra de les diferents eines policials i d'actituds tant agressives com defensives.

Amb aquest conjunt de figuretes es pretén tindre un ampli ventall d'opcions a l'hora de plantejar un possible escenari de mobilització, ja sigui de caràcter pacífic, d'aldarull, amb resultats violents o sense conseqüències remarcables. Tot i això, a l'hora de parlar de conflictivitat en l'espai públic, ens trobem que hi ha tota una sèrie d'elements més enllà dels protagonistes que no poden ser obviats. Cal tindre en compte tot allò que intervé en el transcurs dels fets, així ha calgut buscar els mitjans per representar elements del paisatge urbà com són el mobiliari o els vehicles que, igual que els personatges, també intervenen de manera activa en el desenvolupament dels successos.

Inicialment s'havia plantejat l'opció de comptar amb vehicles i elements de joguet de metall o plàstic, com els de tota la vida, ja fos adquirint-los a partir de la compra a altres distribuïdors o produint-los des de zero. Però les complicacions de pressupost així com de fabricació van fer valorar altres mètodes que permetessin ampliar els horitzons i les opcions de *Jocs i Avalots*. Aquí és on va ser clau el paper dels Mossos d'Esquadra i la seva implicació activa en l'àmbit de la infància (aspecte que, per altra banda, més endavant comentaré). La solució tècnica per als complements la vaig trobar al Festival de la Infància de Barcelona, on els Mossos d'Esquadra tenien un estand lúdic -i propagandístic- on la canalla, entre altres tallers i activitats, podia retallar i construir en paper una reproducció del cotxe dels Mossos d'Esquadra. Tenint aquest joguet a les meves mans se'm va obrir un nou camp a investigar i vaig decidir ampliar la col·lecció que ells mateixos havien iniciat. A l'estand del Saló, únicament es repartia el retallable d'un cotxe de la unitat de trànsit, un vehicle que per al meu projecte no era gens útil. A partir de la investigació inicial i de la cerca de nova informació gràfica vaig elaborar una nova llista amb tots aquells elements que podria realitzar a partir del joc amb retallables i construïbles de paper. Un conjunt de vehicles que van des de totes les unitats d'intervenció policial possibles fins a tots aquells elements d'emergències que intervenen en l'espai públic:

- Furgó d'intervenció policial de la BRIMO
- Furgó d'intervenció policial de les ARRO
- Furgó d'intervenció policial de les UPAS
- Furgó d'intervenció policial de la UIP
- Furgó «intel·ligent» de la BRIMO (amb sistema de videovigilància)
- Ambulància del SEM (Sistema d'Emergències Mèdiques)
- Camió dels Bombers de Barcelona
- Camió amb canó d'aigua dels Mossos d'Esquadra (popularment conegut com a "tanqueta")
- Helicòpter dels Mossos d'Esquadra
- Cotxe de trànsit de la Guàrdia Urbana de Barcelona
- Cotxe de la Unitat de Seguretat Ciutadana dels Mossos d'Esquadra.
- ...

Amb aquest nou mitjà s'ha pogut expandir les opcions del projecte. A diferència del treball amb resina de plàstic, aquí el sistema de disseny i fabricació és més ràpid i permet un mètode de producció en sèrie més econòmic i menys complex. És més, tot plegat obre la possibilitat de poder oferir un producte gratuït, ja que aquest conjunt de retallables pot ser penjat i distribuït per internet, per tal que la gent pugui accedir a ell des de casa, imprimir-lo i muntar-lo complementant així la funció dels ninots de plàstic, els quals sí que han de tindre un cost econòmic.

La utilització de retallables, a més de servir per oferir tot aquest ampli parc automobilístic mencionat, també ha permès dissenyar altres elements fonamentals per a la narració dels successos. És el cas de les tanques metàl·liques, utilitzades generalment per a la contenció de multituds, o els contenidors d'escombraries, amb un protagonisme destacat en la conflictivitat barcelonina, ja que en situacions d'aldarull habitualment acostumen a ser utilitzats com a barricades i, inclús, com a elements incendiàries. En aquest punt cal destacar les possibilitats incendiàries que ens brinda el fet de treballar amb paper.

Jugar per a la reflexió individual i col·lectiva.

La col·lecció d'artefactes mencionats anteriorment conformen la totalitat dels *Jocs i Avalots*, als que únicament cal afegir-hi un espai de joc i els receptors amb els quals dialogar. Amb aquest objectiu, com ja he comentat anteriorment, s'ha plantejat el disseny de totes les joguines de manera que puguin parlar per si mateixes, entenent-les com a contenidores d'informacions diverses, les quals han de ser traslladades al públic.

Comento això per destacar el caràcter documental amb el qual ha estat plantejat aquest projecte. Cada component del joc ha sigut considerat com un reflex d'una *realitat* concreta. Aquest mètode de treball el podríem comparar amb el vídeo o el reportatge fotogràfic, els quals miren de capturar allò que ha tingut lloc en un espai concret en un moment determinat. Aquí també, tot i haver-hi una predisposició a deixar la porta oberta al replantejament col·lectiu dels successos, és cert que hi ha uns mínims dels què es parteix i que pretenen fer mostra d'unes experiències de la realitat que ens envolta i de les quals *Jocs i Avalots* vol deixar constància.

A pesar de buscar una estètica amb certes simplificacions formals (com, per exemple, el tractament monocolor característic d'aquesta tipologia de productes en sèrie) s'ha intentat que les figures expliquin i defineixin el millor possible allò que s'està intentant explicar i transmetre. És el cas de la uniformitat o l'armament dels antiavalots, que ha sigut modelat de forma clarament il·lustrativa, facilitant al consumidor, per exemple, diferenciar entre una escopeta de pilotes de goma i una llançadora de projectils foam. La mateixa manera de treballar s'ha utilitzat per a la resta d'elements. És el cas, per exemple, dels furgons policials, l'estructura dels quals s'ha mirat de simplificar i adaptar al format i l'estètica pròpies dels retallables de paper però que, alhora, pel que fa als dissenys s'ha intentat ser el màxim precís possible amb tots aquells detalls que ens ajuden a definir els diferents cossos policials. A la manera d'exemple, amb els furgons de la Brigada Mòbil, s'ha intentat ser molt meticulós a l'hora de reproduir tot el sistema de codis que ens ajuden a reconèixer cada furgó -més enllà de les matrícules- mostrant explícitament el codi identificatiu de cada unitat policial.

Aquesta és l'essència del projecte, deixar entreveure certes informacions a partir de petits detalls que de forma discreta van deixant sobre l'espai de joc temes dels qual parlar. En

aquest sentit, el simple fet d'agafar una de les joguines i observar-la ens plantejaria un primer nivell d'interacció per part del consumidor. S'entén que tot joguet té inscrit en la seva representació un discurs, i això ha de possibilitar un cert diàleg amb l'espectador. Aquesta manera d'utilitzar els joguets és la que es podria considerar com el mètode més bàsic, immediat i espontani. Tot seguit tindríem un segon nivell, el del joc simbòlic, el joc infantil per excel·lència. En aquest, el receptor -independentment de l'edat- es dedica a la improvisació i la construcció de petites narracions simbòliques a través de l'objecte, utilitzat com a mitjà per a reproduir accions i situacions de la quotidianitat, pròpies del nostre entorn i/o del nostre imaginari. Amb la joguina ens podem comunicar amb els altres, explicant la *realitat* des del nostre punt de vista, utilitzant l'objecte segons les seves funcions establertes o transgredint el seu plantejament i generant una nova narració. La funció de *Jocs i Avalots* és, senzillament, posar a l'abast de tothom els recursos necessaris per a poder construir aquestes narracions simbòliques.

La joguina, per tant, s'ha d'entendre com un objecte autònom i sense regles, que un mateix pot utilitzar lliurement de tantes maneres i per a tantes funcions com vulgui. Independentment als usos que se li doni, les realitats i la informació de la qual parteix aquest projecte aniran sempre adscrits en el si de l'objecte. Si més no, per altra banda, per tal de complementar i expandir aquesta existència autònoma del joguet, amb el present projecte també s'ha volgut plantejar i proposar un espai d'esbarjo que permeti posar en joc els dispositius a partir d'una dinàmica prèviament planificada. Es tractaria de passar a un tercer nivell d'interacció amb el producte realitzat. En aquest, un públic convocat, es disposaria a articular una narració simbòlica a través d'un joc dirigit amb unes senzilles i limitades regles.

A la manera d'un racó d'esbarjo, els diferents dispositius de *Jocs i Avalots* es presenten arreplegats a terra en un espai de trobada en el que els participants han d'intervenir i participar activament a través d'una dinàmica de joc concreta. Es tracta de generar un context en què forçar als jugadors a posicionar-se i intercanviar opinions, coneixements i experiències. El joc col·lectiu facilita la creació d'un context de debat i reflexió entorn dels assumptes tractats, estenent així tot el contingut i la significació dels artefactes. Nicolas Bourriaud, dins de la seva reflexió sobre l'*art relacional*, destaca com a factor clau de l'art la capacitat d'aquest per a generar sociabilitat i diàleg, i ens parla de l'obra "como una "duración" que debe ser vivida, como una apertura a la discusión ilimitada. [...] una forma

de arte donde la intersubjetividad forma el sustrato y que toma por tema central el estar juntos, el "encuentro" entre espectador y obra, la elaboración colectiva del sentido" (Bourriaud, 2001, p.399).

Portant el joc a la pràctica.

Al llarg del procés de treball, per tal de posar a prova les possibilitats de *Jocs i Avalots*, es va convocar un petit grup de persones per participar d'un espai de joc instal·lat al carrer, en el context de la facultat de Belles Arts. Per a l'ocasió es proposaren dos mètodes de dinamització senzills pensats amb la intenció d'enriquir l'anàlisi i reflexió crítica entorn de situacions determinades. La primera dinàmica es pot entendre com la **reconstrucció d'una situació concreta**. Per portar a terme aquesta dinàmica cal partir de l'estudi entorn d'un cas concret. En aquesta ocasió, per tal de testejar, es va partir dels fets ocorreguts a Barcelona durant el desallotjament de l'Acampada del 15M a la Plaça Catalunya (Barcelona, 27 de maig del 2011). Un petit estudi previ dels fets a tractar permet recavar diferents imatges i documents que ens fan mostra d'un ampli ventall de versions sobre el que va passar. El joc simplement consisteix en la reconstrucció dels fets en base als diferents documents, testimonis i experiències subjectives. Amb tota aquesta informació sobre la taula, es pot començar a articular una reelaboració col·lectiva dels fets, que vagi des de la mera reproducció d'allò que la premsa ens va explicant, fins a exposar individualment la versió de cadascú. L'espai de joc ha de permetre evidenciar les contradiccions que es donen al unir relats d'orígens totalment oposats. Més enllà d'aquesta reflexió, la dinàmica pot ampliar-se aplicant el joc especulatiu del «*i si hagués passat d'una altra manera?*» o «*què hauria passat si...?*». Es tractaria d'aplicar al joc el concepte de la «finestra d'oportunitats», estratègia pròpia del *teatre de l'oprimit*, per la qual es convida a l'espectador-jugador a modificar i replantejar les accions que prèviament s'han presentat, buscant així diferents recorreguts per solucionar -o no- els conflictes que s'exposen.

Els mètodes del teatre de l'oprimit també serien bastant propers a la segona dinàmica que es proposà i que finalment es portà a la pràctica, consistent en la **recreació d'una situació plantejada**. Amb aquesta es tracta d'oferir als participants un esdeveniment fictici enfront del qual han de prendre decisions concretes, sempre tenint en compte els diferents rols que els pertocarien segons el paper que hagin assumit o que se'ls hagi

assignat (manifestant, policia, activista, etc.). Per a treballar aquesta proposta s'ha de partir de l'anàlisi d'un cas fictici concret, que serveixi com a paradigma d'una situació de tensió urbana. Cal recórrer a models d'esdeveniments com poden ser el desallotjament d'un edifici, una acampada, una manifestació institucional, un bloqueig d'una institució, una ocupació d'un espai, una contenció policial, un encapsulament, etc. Per a l'activitat que es va dur a terme es va plantejar l'escenari d'una manifestació multitudinària amb un bloqueig policial.



Imatges de la sessió de joc portada a terme al carrer. Fotografies de Guye Sancho, 2015.

En les dues dinàmiques plantejades és important tindre al cap el paper d'un moderador/a que s'encarregui de la reconstrucció inicial dels fets i de presentar el context del qual es parteix per iniciar el joc col·lectiu. És important transmetre adequadament l'essència de la situació que es presenta així com el paper que cadascú representa i què comporta aquest. També ha d'exercir el paper d'àrbitre i dirigir els fets que es puguin anar succeint, per tal de controlar el desenvolupament del joc i que aquest sigui dinàmic i ens porti cap a un debat interessant. En aquest sentit, el paper del moderador pot ser també el d'escollir quines variables es van donant per tal d'anar modulant la situació (actuacions individuals incontrolades, enfrontaments aïllats, incendis, accidents, etc.). Segons com es plantegi el joc, també pot exercir la funció d'alt comandament de l'operativa policial, inclús de l'operativa general dels serveis d'emergències i/o de la direcció política. Anant més lluny i prenent encara més partit en la situació a treballar, el moderador es pot encarregar de la totalitat dels moviments i les tàctiques policials. Amb això es pot aconseguir portar amb més facilitat el ritme dels esdeveniments, però cal tindre al cap que una de les forces de *Jocs i Avalots* ha de ser la d'oferir la possibilitat que els participants puguin invertir-se els papers, per aprendre a situar-se i exercir tots els rols possibles.

No s'entén *Jocs i Avalots* sense aquest factor d'intersubjectivitat, que serà el que ens farà, sobretot, qüestionar-nos els posicionaments i les veritats absolutes. La clau està en comprendre i assumir la complexitat d'aquests esdeveniments dels que estem parlant. Més enllà d'ajudar-nos a entendre, interpretar o transformar les tensions que ens envolten, el joc ens ha de permetre ampliar l'horitzó del nostre punt de vista personal i subjectiu enfront de la violència en l'àmbit de la protesta social, tot generant una reflexió crítica i analítica.

De la reflexió a la intervenció social.

Aquest projecte ha començat, per casualitat o no, en un moment en el qual tot apunta que la situació repressiva a l'Estat es posarà un pèl més crua. En aquests moments és quan l'enginy ha de moure fitxa per tal de fer pessigolles a aquells que en certa manera ens molesten. Amb la nova *Llei Mordassa*, fotografiar agents de la policia podrà costar greus multes. Però, serà delictes reproduir agressions policials en ninots de plàstic? Això encara no està gaire clar, però hi ha un dubte més important que resoldre. En quina mesura poden aquests ninotets tindre una afectació social real més enllà del joc reflexiu?

Pensant a llarg termini, complementant la seva funció reflexiva i analítica, la intenció de *Jocs i Avalots* seria poder utilitzar aquest producte per tal de finançar causes de les quals aquest mateix parla. Per exemple, *Rereguarda en moviment* és una plataforma solidària contra la repressió, que recapta diners per a capses de resistència i que dóna suport legal a persones encausades en processos judicials repressius. Aconseguint un baix cost de producció de les figures es podria plantejar la venda d'aquestes amb un percentatge de benefici que tant pogués anar a honoraris com al finançament d'entitats com aquesta. D'aquesta manera es tancaria un cicle en el qual l'objecte no només parlaria del context social sinó que també hi intervindria.

Rereguarda en Moviment és un espai on es troba gent diferent, organitzada o no, amb visions, pensaments i sensibilitats diverses. Com passa a les places, l'element comú aquí és la voluntat de trobar-se, intercanviar, discutir i proposar. És una "plaça temàtica" on la gent s'hi reuneix per buscar respostes col·lectives a l'espiral de

violència institucional, la criminalització mediàtica de la dissidència, d'assetjament judicial, d'impunitat policial. (Rereguarda en Moviment)¹

La possibilitat d'apropar-se a col·lectius com *Rereguarda en moviment*, no s'ha d'entendre tan sols com una opció útil per al rendiment i la lògica comercial del producte, sinó també com un apropament a les realitats del conflicte. Establir llaços amb certs col·lectius ha de permetre ampliar l'espectre de visions comentat anteriorment. *Jocs i Avalots* haurà de buscar els camins per apropiat-se a la realitat i enriquir el debat amb l'experiència d'aquells grups que ja porten anys treballant sobre el terreny de joc.

La conciencia crítica es un proceso de reconocimiento tanto de las limitaciones como de las posibilidades. Necesitamos colaborar con grupos de gente pequeños y grandes, social y políticamente especializados ya informados e inmersos en los problemas. Y necesitamos enseñarles a dar la bienvenida a los artistas, a comprender cómo el arte puede concretar y hacer visibles sus objetivos. (Lippard, 2001, p.54)

¹ Pasquí repartit pel col·lectiu a diverses manifestacions de Barcelona, 2013.

5. DESENVOLUPAMENT CONCEPTUAL I REFERENTS

Juguem a policies?

Al llarg d'aquest procés de treball ha calgut consultar i recopilar informacions i recursos provinents de diferents àmbits i destinats a múltiples funcions dins de les diverses necessitats del projecte. Tot i així, la feina de *Jocs i Avalots* ha girat principalment al voltant de la investigació i observació d'un tema: els esdeveniments massius protagonitzats per la violència en contextos de protesta social a la ciutat de Barcelona. Dins d'aquest àmbit temàtic, s'ha prestat una especial atenció a tot allò que envolta la noció d'*ordre públic* i a la representació dels cossos d'intervenció policial, així com a les seves tàctiques i la seva operativa.

Aquest projecte es podria definir com un sabotatge cultural, que pretén ampliar de forma crítica l'espectre de l'imaginari que s'està generant i estenent entorn de la policia catalana. Tot plegat en un moment en què s'està començant a parlar d'estructures d'Estat -referents a un hipotètic Estat català- i en el que s'estan donant certs moviments estratègics específics en termes de planificació i organització de la seguretat pública. Davant de l'actual procés sobiranista certes institucions s'estan començant a plantejar el dubte de «*Una Catalunya independent, amb o sense exèrcit?*» (Sala, Telenotícies TV3, 2015). Dubte al qual alguns experts responen sobre la possibilitat d'una policia militaritzada. L'opció militar, en tal cas, seria portar encara una mica més lluny el paper dels Mossos d'Esquadra, portant a l'extrem les seves funcions, les seves competències i les seves eines de treball.

Independentment a aquestes teories i especulacions, el que és ben cert és que als darrers mesos s'ha pogut observar un increment notable de la presència de policia armada blindant els carrers de la ciutat de Barcelona. Casualitat o no, cada cop notem més presents els cossos uniformats i armats -amb fusells d'assalt- en el nostre dia a dia. Una invasió policial que no es redueix a la presència a peu de carrer sinó que travessa tots els àmbits de la nostra vida quotidiana. És el cas, per exemple, de la irrupció de la policia catalana en el Festival de la Infància on, any rere any, es dedica a fer acte de presència per tal de millorar les seves relacions públiques incidint en el públic més menut:

En un estand ple d'agents, la mainada pot posar a prova el seu pols desconnectant "bombes" o fer-se un carnet policial. Com a novetat d'aquest any, l'activitat "posa't l'uniforme" permet a nens i nenes equipar-se amb uniformes reglamentaris: entre el vestuari, destaca l'armilla, el casc i l'escut propis de les unitats antiavalots. (Samblas, La Directa, 2015)

Al cap i a la fi, una estratègia més per tal de naturalitzar la seva presència militaritzada en mig d'un ambient de lleure i aprenentatge. Però, també cal dir que, més enllà d'aquest esdeveniment concret, la presència policial en el món de la infància sempre ha estat bastant estesa. L'exemple més important el trobem en la representació dels cossos policials en les jugueteries. Pel que fa al cos dels Mossos d'Esquadra, avui dia ens trobem que tenen una difusió molt extensa d'imatges i reproduccions, tant de cotxes com de furgons i, fins i tot, de rèpliques de l'helicòpter oficial. L'anàlisi d'aquest panorama ha influenciat clarament el projecte, que no fa altra cosa que mirar d'ampliar de forma crítica tota l'amalgama de joguets amb què es construeix el nostre imaginari policial. A *Jocs i Avalots* s'assumeix la joguina com un artefacte polític, com un instrument que ha de ser utilitzat correctament per tal de poder entendre el nostre entorn d'una manera conscient i no alienada.



Alguns dels productes existents actualment en el mercat amb l'emblema i la simbologia oficials dels Mossos d'Esquadra.

El joc és un objecte de construcció social i per tant també ha de poder ser transformador, ajudant-nos a qüestionar aquelles realitats que ens venen imposades i que acceptem per inèrcia. A les joguines podem trobar les eines que ens ajudin a subvertir el relat oficial i començar a escriure un de nou conjuntament, en el que convergeixin diferents maneres d'entendre i replantejar el nostre entorn.

La revolta dels joguets.

El procés artístic ha estat associat moltes vegades a la idea de joc i de procés lúdic. La joguina també, moltes vegades ha sigut exposada com a objecte artístic. Són nombrosos els casos en què artistes s'han apropiat als artefactes infantils per desenvolupar les seves propostes artístiques. En aquest sentit, hi ha diversos noms que han influït en la projecció d'aquest treball. D'entre tots, cal destacar la influència del fotògraf **David Levinthal**, el treball del qual gira entorn de la creació de mons de ficció amb els que qüestiona el sentit de la realitat i de credibilitat, sempre jugant amb ninots infantils. Cal mencionar especialment un dels seus primers treballs, ***Hitler Moves East***, una sèrie d'imatges boiroses que ens deixen entreveure representacions un tant difoses de l'avenç de l'exèrcit alemany en el front rus durant la II Guerra Mundial. L'autor de les fotografies mai va coincidir amb aquests fets històrics sinó que va realitzar el treball en un plató muntat a unes golfes en les quals es va dedicar a jugar amb bombes de fum i soldadets de plom, la joguina per antonomàsia que passaria a immortalitzar dins de l'àmbit del joc infantil un dels successos més importants de la història. L'interès que aquest treball fotogràfic em va suscitar es deu per dos factors claus. Per un costat, el tractament del tema central del treball, la violència, en aquest cas bèl·lica. Per l'altre, el recurs d'artifici generat a través del joc, una gran eina per qüestionar l'objectivitat de les imatges que a més, permet treballar amb una economia de mitjans immillorable.

Si ens allunyem de la fotografia d'artefactes i ens fixem en la producció d'aquests, també observem com la reinterpretació i la producció d'objectes de joc també ha sigut un recurs utilitzat per molts artistes i col·lectius. En aquesta línia podem fixar-nos en treballs recents com ***Casualties of War*** (www.wearedorothy.com), en el que es replanteja el paper i la situació dels tradicionals soldadets de plàstic un cop han tornat de la guerra. El soldadet de plàstic és un element visual molt potent que, pel conflicte i el bel·licisme inherent a ell, acostuma a ser força utilitzat com a recurs artístic. Un altre exemple d'això el trobem en el projecte ***Tank Man*** de **Fernando Sánchez Castillo**, en el que es brinda un homenatge a les víctimes de Tiananmen, el 1989. En concret, el que aquí fa l'artista, és agafar la famosa imatge del ciutadà anònim que es va plantar davant dels tancs a la plaça de Tiananmen i la tradueix al llenguatge i la forma del soldadet de plàstic "made in china". Reproduint sistemàticament aquest ciutadà resistent el que es busca és elevar el personatge anònim a la categoria d'heroi, alhora que es ret un homenatge a les 5.000

víctimes, tantes com reproduccions en sèrie va fer de la figura. Fernando Sánchez Castillo entén els seus soldadets com “[...] una especie de memorial, un memorial que uno puede tener en su bolsillo, [...] una pieza de conversación, algo que la gente no sabe lo que es pero sirve para que los niños jueguen y a lo mejor alguno se pregunte algo” (Sánchez Castillo, 2014). Aquest factor que menciona l’artista em sembla fonamental i molt similar al tractament que s’ha volgut donar a *Jocs i Avalots*, la idea que el mateix fet de tindre un d’aquests objectes ja et permet parlar-ne, el discurs pot sortir o no, però va adscrit dins de l’objecte.



Imatge de les figures de *Tank Man*, de Fernando Sánchez Castillo.

Cal dir que part dels referents que han influït més a l'hora de portar aquest treball endavant, no provenen del camp específicament artístic sinó de l'àmbit més comercial i del producte infantil. No només analitzant aquells productes de caire bel·licista o policial, sinó també observant aquelles produccions contemporànies de caràcter alternatiu. En aquest sentit, tant per la filosofia que hi ha al darrere com pel model de producció i distribució, cal anomenar els ***Toy Boarders***. Aquests, són un conjunt de figuretes que reproduïxen persones patinant amb skate i altres esports sobre taula, tot seguint un model formal molt semblant al del clàssic soldadet verd. Amb el replantejament d'aquesta joguina tradicional es vol subvertir el seu discurs conservador:

The *Original AJ's Toy Boarders* is a simple toy that let's kids use their imagination. Toy Soldiers have been around for years - why promote war when we can let kids have positive toys that promote action sports instead of violence - they get enough violence with today's video games. (Original AJ's Toy Boarders, 2014)

Aquests jocs imaginatius i antibel·licistes no es queden únicament en el format del producte sinó que miren d'establir sinergies amb els compradors i seguidors a través d'una relació en xarxa, amb una web, una pàgina de facebook i un tweeter on el públic pot enviar i compartir animacions fetes amb els diferents ninots, estenent així els usos i les experiències amb el joguet (<http://toyboarders.com/video.html>).



Imatges de les joguines de *Toy Boarders*.

A part d'aquests projectes que miren d'incidir dins dels circuits comercials amb propostes diferents de les convencionals, també trobem altres tipus d'intervencions que consisteixen en la modificació i manipulació d'articles ja existents dins del mercat. Parlem, per exemple, del projecte **@TMark**, que al voltant dels anys noranta va establir una xarxa d'activisme entorn de la guerrilla de la comunicació. L'entitat servia com a punt de trobada entre gent amb idees, gent disposada a finançar-les i gent capacitada per a la producció d'aquells sabotatges culturals que es plantejaven. Així, per exemple, va néixer el **Barbie Liberton Front**, tot un referent en l'àmbit de la subversió de les joguines.

Un grupo de veteranos de guerra opuestos a los juguetes bélicos y demás, propusieron dar el cambiao en las voces de Barbie y de Gi Joe [...], de modo que cuando se comprase uno de estos muñecos, el comprador se encontrase con el intercambio inesperado de roles: Barbies afirmando haber nacido para matar y Rambos deseosos de ser madres de familia numerosa. También ofrecieron un dinero a los trabajadores que pudieran ayudar a llevar a cabo el proyecto. Varios grupos de trabajadores de la empresa que fabrica Barbies y Joes se interesaron, pero la cosa estaba difícil de coordinar. Y ahí fue cuando surgió el grupo que, asumiendo la identidad del Frente para la Liberación de las Barbies [Barbie Liberton Front], se ofreció para comprar, intervenir y devolver clandestinamente a las tiendas varios cientos de muñecos y muñecas. (®TMark, 2001, p.429)

Els sabotatges creatius de ®TMark no es van quedar aquí sinó que es vana anar estenent a altres grans corporacions com Panasonic, Mattel o Etoys, arribant inclús a la manipulació de videojocs a través del sabotatge en la cadena de programació. La importància d'aquestes accions la trobem en la seva difusió, que incideix en un públic consumidor concret i que té un gran abast al treballar amb materials produïts i distribuïts massivament. Nina Felshin apunta aquest valor afegit en els activistes que "imitan las formas y las convenciones de la publicidad comercial utilizadas por los medios, con el fin de distribuir información y mensajes activistas que uno no espera encontrarse en dichos canales. La utilización del espacio comercial emplazado públicamente garantiza a la obra un público amplio y diverso" (Felshin, 2001, p.64).

Tot i que en algun moment inicial del procés de treball s'havia valorat la possibilitat d'intervenir directament en el circuit comercial, *Jocs i Avalots* finalment es va desmarcar de la línia de la *guerrilla de la comunicació*, però sí que es va quedar amb l'essència estètica i processual de l'àmbit comercial i de la producció de masses. Una manera d'enfocar la producció artística amb la qual, tornant a les paraules de Felshin, "[...] se evita el lenguaje didáctico o de confrontación típico del activismo tradicional, a la vez que se estimula la capacidad interpretativa y crítica del público respecto al universo mediático que le rodea" (Felshin, 2001, p.64).

Seguint dins de l'àmbit del joc, en aquest cas virtual, també cal anomenar **RIOT**, una aplicació de mòbil que vaig descobrir al decurs del projecte i amb la que *Jocs i Avalots* comparteix moltes característiques, per no dir tota l'essència. RIOT és un simulador de

disturbis basat en fets reals influents en la societat occidental al llarg dels últims anys, des del moviment anti TAV a Itàlia fins a les revoltes gregues, passant inclús pel moviment indignat a l'Estat espanyol. Es tracta d'un joc en tercera persona en el que hi intervenen multitud d'elements i personatges i en què el jugador ha d'escollir un posicionament i dirigir una multitud -a la manera d'un exèrcit-, o de manifestants o d'antiavalots. El director d'aquesta producció, Leonard Menchiari, afirma que va emprendre aquest joc des de l'experiència personal prèvia.

“[...] the game "RIOT" was born as a way to express it and to tell the stories of these fights. What is that triggers such a strife? What does a cop feel during the conflict? In "Riot", the player will experience both sides of a fight in which there is no such thing as "victory" or “defeat”.” (RIOT Team, 2015)

Aquesta aplicació s'autoproclama en lluita contra les mentides i calúmnies de la premsa mediàtica, i es proposa com una alternativa en la qual el jugador pot prendre partit. “[...] Stop listening to the lies of the media, shut down the television and get yourself in the line, to fight for your freedom of speech” (RIOT Team, 2015).



Imatges del joc *RIOT*.

Però, sobretot, el que em sembla important destacar respecte a les semblances d'aquest treball amb *Jocs i Avalots*, són les intencions de perspectiva crítica i objectiva amb el que es planteja la investigació preliminar de cara a la creació del joc. L'equip de producció apunta que aquest s'ha pogut realitzar gràcies a la documentació d'experiències reals i que “Only comments and reports from the people joining the conflicts will be taken into consideration, attempting to depict both sides of the fight without bias, only objectivity and facts” (RIOT Team, 2015). Si més no, tot i que el plantejament dels dos projectes és bastant proper, crec que *Jocs i Avalots* es desmarca una mica del model d'aplicació o

videojoc, en el que, al cap i a la fi, el transcurs del joc es dona a través de situacions i accions prèviament programades informàticament. Crec que amb el meu projecte, a part de buscar uns resultats formals molt diferents, també miro de deixar el desenvolupament final de la joguina en mans del públic. Sigui com sigui, l'aplicació RIOT és un molt bon referent a tenir controlat per tal d'analitzar aquests nous llenguatges que s'estan generant amb un objectiu clarament compartit: posar el tema sobre la taula i donar lloc a noves maneres de parlar i compartir opinions respecte a la conflictivitat en l'àmbit de la protesta social.

La representació de la protesta i el conflicte social.

Més enllà de la influència que pugui haver rebut de diferents treballs entorn del món del joc, en aquest projecte també ha sigut fonamental l'anàlisi de l'imaginari visual entorn de la revolta i l'ordre públic. Amb aquesta fi ha calgut buscar referències dins del fotoperiodisme barceloní, indagant entre tots aquells i aquelles reporteres que al llarg d'aquests últims anys han realitzat reportatges entorn de les mobilitzacions socials i els disturbis que s'han donat a la ciutat. Buscant imatges tant de la premsa més generalista (La Vanguardia, El País, etc.) com dels mitjans de comunicació més locals i de caràcter alternatiu (Periódico Diagonal, La Directa, etc.) així com periodistes freelance en general. D'entre aquests, és necessari citar al fotògraf **Jordi Borràs** i el seu treball **Warcelona, una història de violència** (2013), un llibre en què es recullen reportatges gràfics sobre un seguit d'esdeveniments conflictius donats a la ciutat de Barcelona als darrers cinc anys.

De la investigació i acumulació de tot el material de caràcter documental i periodístic se n'ha extret el que seria l'imaginari mediàtic del distúrbio local i contemporani. A aquest punt de vista he hagut de sumar-hi la reformulació creativa i artística, observant noves maneres d'enfrontar la representació del conflicte social i la repressió policial. Aquí crec necessari mencionar alguns treballs de **Fernando Sánchez Castillo**, artista que ja he mencionat anteriorment, que generalment treballa entorn de la memòria i que, en més d'una ocasió ha tractat el tema que ara ens ocupa, incidint sobretot en l'aspecte més performàtic de l'ordre públic. En el seu projecte **Fuente** (2003) mira de mostrar-nos d'una forma ridícula i banal una de les eines repressives més esteses al llarg dels temps. Amb aquest objectiu instal·la un vell camió antiavalots a la manera d'una font, subvertint el significat del vehicle i convertint el raig d'aigua de caràcter repressiu en quelcom pura i únicament estètic i

decoratiu. L'artista treballa en la mateixa línia per al posterior projecte **Pegasus Dance** (2007), per al que utilitzà tanquetes policials tergiversant el seu funcionament real per realitzar un vídeo en el qual, a la manera d'una performance, dos d'aquests vehicles generen una coreografia de conducció i dolls d'aigua. El que aquí es mostra com una dansa romàntica en veritat pretén ser una humorística i irònica subversió de la representació del poder. Per a la realització de la interpretació, l'artista va haver de gestionar el recorregut burocràtic necessari fins a aconseguir aquells actors amb qui realitza la peça, els quals finalment va trobar a la policia antiavalots de Rotterdam. Així doncs, la clau d'aquesta intervenció la podem trobar en com l'artista va aconseguir enredar a les forces d'ordre públic per realitzar la seva pròpia *mofa*.



Imatges dels projectes de Fernando Sánchez Castillo, *Fuente* (2003) i *Pegasus Dance* (2007)

Aquests exemples ens mostren una hàbil reformulació de les estètiques del conflicte. Ara bé, aquesta mena de propostes generalment s'inscriuen dins del cercle específic de l'art i operen en l'àmbit expositiu, lluny dels escenaris de la violència. Per trobar una reformulació creativa que sigui conseqüent amb el context i el mateix conflicte, ens podem fixar en l'acció de l'activisme de base. Amb aquesta podem observar els mètodes artístics que envaeixen els carrers i amb els que es mira d'evidenciar, denunciar o portar al límit les tensions produïdes en la mobilització social. A la manera d'exemple, podem mencionar el projecte **Hologramas por la libertad** (2015), un espectacle visual portat a terme recentment als carrers de Madrid i amb el que s'ha buscat una reformulació simbòlica de les estètiques de revolta. El projecte, organitzat per la plataforma **No Somos Delito** - *plataforma ciudadana en rechazo a la reforma de ley de seguridad ciudadana y código penal*-, es presentava com una denúncia clara enfront de l'anomenada *Llei Mordassa* i la criminalització de la mobilització social.

La reforma de ley de Seguridad Ciudadana atenta contra el derecho a la reunión pública. Una medida que restringe las libertades de los ciudadanos y criminaliza su derecho a manifestarse en la calle. Convirtiendo un derecho en un delito por el que pueden perseguirte, detenerte y juzgarte.

Para dar respuesta a esta injusticia y mostrar el futuro al que tendremos que enfrentarnos si esta ley sigue su curso, vimos necesario llevar a cabo una protesta diferente que permitiese que nuestras proclamas fuesen imparables: la primera manifestación de Hologramas de la historia. (No Somos Delito, 2015)

Per tal de portar a terme aquesta acció, la plataforma va aglutinar una gran quantitat de material visual, sonor i textual aportat de forma voluntària per participants d'arreu de l'Estat espanyol que podien transferir les seves aportacions a través de la xarxa (www.hologramasporlalibertad.org). Aquests materials posteriorment es posarien en comú en la representació audiovisual d'una protesta, amb manifestants, crits, eslògans i pancartes. Tot plegat, finalment va ser projectat tridimensionalment davant del Congrés dels Diputats mitjançant un sistema d'holografia amb el que es va donar lloc a la primera protesta a l'espai públic caracteritzada per l'absència de manifestants i persones al mateix espai físic. Amb aquesta acció no es va fer una mostra explícita del fet repressiu en si, si no que va ser el mateix procés de protesta plantejat el que denunciava una situació de falta de llibertats. Aquest treball visual, fet sobre i des de la mobilització social, serveix per veure una manera diferent de representar la protesta i les seves contingències més enllà de la simple representació de l'aparell repressiu.



Imatge de l'acció de la plataforma No Somos Delito, *Hologramas por la libertad*, 2015.

6. PLA DE PRODUCCIÓ

Com ja s'ha comentat anteriorment, la producció d'aquest projecte ha vingut estructurada per tres fases ben diferenciades. Inicialment trobem un primer apropament al tema, amb la documentació i la **investigació** que ens ha d'aportar la informació necessària per a desglossar aquells conceptes i nocions a tractar. Aquests continguts, han de ser posteriorment analitzats i sintetitzats per tal de ser traduïts en objectes concrets en la següent fase del procés de treball.

Per a la realització dels artefactes de joc es parteix, doncs, de la informació aglutinada prèviament. D'aquesta se'n deriva la ideació i **disseny** dels diferents components. Un cop decidits i esbossats els diferents objectes a realitzar s'activa el procés de **producció** per a cada element, fase que comporta el gruix principal del treball del projecte. Per a l'elaboració dels ninots de plàstic es parteix d'un **modelatge** en plastilina professional, del qual se'n treu un **motllo** de silicona amb el que finalment es pot realitzar el **positivat** en plàstic de les peces originals.

La fase final del projecte s'entén que és la realització de l'activitat, plantejada com a simulacre i prova del que seria un possible **joc col·lectiu**. Aquest espai d'esbarjo es pot entendre com a punt final del procés de treball. Tanmateix, es vol assumir *Jocs i Avalots* com un procés de treball obert de forma indefinida.

Més enllà del projecte aquí presentat en la forma d'una sèrie de prototips de productes, *Jocs i Avalots* vol seguir endavant incorporant a la graella noves tasques pendents com seran la **difusió** del producte, la **venda** del mateix i la dinamització de nous espais de joc. Per a això caldrà organitzar la producció en sèrie, alhora que s'haurà d'anar ampliant la llista d'artefactes i, consegüentment, caldrà seguir aprofundint en la investigació entorn del tema tractat. Caldrà entendre *Jocs i Avalots* com un procés obert a la participació i col·laboració de tots aquells col·lectius als quals sigui possible apropar-se i que vulguin aportar coneixements, continguts o punts de vista i opinions. Així, a poc a poc i de forma conjunta, es podrà anar enriquint el treball, amb noves propostes que puguin ampliar tant els materials com les dinàmiques i aplicacions que a aquests se li puguin donar.

Cronograma del procés de treball.

	gener	febrer	març	abril	maig	juny
Pre-producció						
Investigació						
Estudi de mercat						
Planificació producció						
Producció figures						
Documentació gràfica						
Disseny						
Modelatge						
Motllos						
Positiu en plàstic						
Producció retallables						
Documentació gràfica						
Disseny						
Impressió						
Packaging						
Disseny						
Embalatge final						
Activitat de joc						
Disseny de la dinàmica						
Preparació de materials						
Realització de l'activitat						

7. BIBLIOGRAFIA

Adam, R., Antebi, A. & González, P. (2005). *Cops de gent. Crònica gràfica de les mobilitzacions ciutadanes a Barcelona, 1890-2003*. Barcelona: Viena edicions.

Alerta Solidaria (2013). *Conseqüències i efectes de la repressió en la persona i el seu entorn, quadern núm. 3*. Recuperat de http://rereguardaenmoviment.org/wp-content/uploads/2012/05/consequencies_repressio.pdf

Anònim. *Manual Insurreccionalista*. Recuperat de <https://resistenciayevolucion.wordpress.com/manual-insurreccionalista/>

Anònim (2005). *Recipes for Disaster, an anarchist cookbook*. Olympia: CrimethInc. ex-Workers' Collective.

Batallé, D. P. (2009). *La Síndrome de Sherwood*. Barcelona. Recuperat de <https://directa.cat/sites/default/files/la%20s%C3%ADndrome%20de%20sherwood.PDF>

Bergadana Advanced Car Solutions & Mossos d'Esquadra (2013). *Manual de funcionament, vehicle policial antidisturbis*. Recuperat de http://www.bergadana.com/images/stories/descargas/manuales/BERGADANA%20-%20manual%20MB_FUNCIO_MOSSOS%2020140930_2.pdf

Blanco, J. R. (2014). *Utopías artísticas de revuelta*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Blanco, P., Carrillo, J., Claramonte, J. & Expósito, M. (Eds.) (2001). *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Borràs, J. (2013). *Warcelona, una història de violència*. Barcelona: Pol-len edicions.

Canals, D. (2013, març). La mutació de l'amenaça. Les noves formes d'extremisme violent. *Revista Catalana de Seguretat Pública*. Recuperat de <http://www.raco.cat/index.php/RCSP/article/view/288290/376389>

Comissió de suport psicosocial de Rereguarda en Moviment. *¿Qué es el apoyo psicosocial?* Recuperat de <http://rereguardaenmoviment.org/wp-content/uploads/2013/01/qu%C3%A9-es-el-apoyo-psicosocialweb.jpg>

Figueredo, E. (2012, 29 d'abril). Mayo caliente - Barcelona se blindo. *La Vanguardia*, pp.18-19.

Generalitat de Catalunya, Departament d'Interior & Direcció General de la Policia (2015) *Manual d'identitat corporativa de la Policia de la Generalitat - Mossos d'Esquadra*. Recuperat de http://www.gencat.cat/piv/descarregues/arxiu/dpt/COLOR/Interior/manual_me.pdf

Generalitat de Catalunya, Departament d'Interior (2011). *Guia d'estudi per a l'ingrés a la Policia de la Generalitat - Mossos d'Esquadra*. Recuperat de http://mossos.gencat.cat/web/content/home/06_acces_al_cos/ingres_al_cos/documents/web_guiamossos20110308.pdf

Generalitat de Catalunya, Departament d'Interior (2014). *Pla general de seguretat de Catalunya 2014-2015*. Recuperat de http://www.govern.cat/pres_gov/AppJava/govern/govern/consell-executiu/acords-govern/nota-premsa/260313/govern-aprova-general-seguretat-catalunya-2014-2015-184-actuacions-vetllar-convivencia-prevenir-reduir-delinquencia.html

Generalitat de Catalunya, Departament de Justícia i Interior, Secretaria de Seguretat Pública & Direcció General de Seguretat Ciutadana (2003). *Policia de la Generalitat - Mossos d'Esquadra*.

Generalitat de Catalunya, Departament de Justícia (1983). *Llei orgànica reguladora del dret de reunió, suplement en català núm. 5* (2014). Recuperat de http://www20.gencat.cat/docs/Adjudat/Documents/ARXIUS/Serveis%20als%20professionals/Lexcat/lo9_1983lodr.pdf

Hayes, B. (2009, novembre). L'«enemic intern»: la resposta de la Unió Europea al moviment antiglobalització. *Revista de Seguretat Pública de Catalunya*. Recuperat de <http://www.raco.cat/index.php/RCSP/article/view/165661>

Jugando / Playing (2007, febrer). *EXIT*, núm. 25.

Levine, M. (2009, novembre). Identitats socials, violència i ordre públic. *Revista Catalana de Seguretat Pública*. Recuperat de <http://www.raco.cat/index.php/RCSP/article/view/166850>

Monegal, A. & Torres F. (Dir.) (2004). *En Guerra*. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona, Fórum Barcelona 2004 & Actar.

Neutzler, M. (2009, novembre). Les unitats d'ordre públic a Alemanya. *Revista Catalana de Seguretat Pública*. Recuperat de <http://www.raco.cat/index.php/RCSP/article/view/165662>

Peterson, A. (2009, novembre). El control de les protestes polítiques a les «terres frontereres» de les societats occidentals contemporànies. *Revista Catalana de Seguretat Pública*. Recuperat de <http://www.raco.cat/index.php/RCSP/article/view/165201/217245>

Rereguarda en moviment (2014). *No estàs sola!* Recuperat de <http://rereguardaenmoviment.org/nous-materials-de-la-comissio-de-suport-psicosocial-de-rereguarda-en-moviment/>

Ruiz, J. J. (2013). *USPAC, mossos d'esquadra, Compareixença al Parlament de Catalunya, Barcelona, 12 de Juny 2013*. Recuperat de <http://www.uspac.cat/sites/default/files/comunicats/compareixen%C3%A7a%20USPAC%20comissio%20interior%20model%20Ordre%20p%C3%BAblic%20final.pdf>

Samblas, R. (2015, 5 de gener). Mossos, Guàrdia Urbana i Guàrdia Civil espanyola en un Festival de la Infància de Barcelona que naturalitza la militarització. *La Directa*. Recuperat de <https://directa.cat/mossos-guardia-urbana-guardia-civil-espanyola-en-un-festival-de-infancia-de-barcelona-que>

Valls J. G. (2008, novembre). Les instruccions sobre l'ús d'armes al cos de Mossos d'Esquadra. *Revista Catalana de Seguretat Pública*. Recuperat de <http://www.raco.cat/index.php/RCSP/article/view/132085>

WEB

AJ's Toy Boarders (2013). *The Original AJ's Toy Boarders*. Recuperat de <http://toyboarders.com/about.html>

Castillo, F. (2014). *Taula C: Art, memòria i espai públic*. Barcelona: Universitat de Barcelona. Recuperat de <http://www.ub.edu/ubtv/video/taula-c-art-memoria-i-espai-public-una-perspectiva-europea-i-internacional.-fernando-sanchez-castillo>

Dorothy (2015). *Casualties of War*. Recuperat de <http://www.wearedorothy.com/artwork/casualties-of-war>

Fundación Nmac (2013). *Fuente - 2003*. Cádiz. Recuperat de <http://www.fundacionnmac.org/es/fuente>

No somos delito (2015). *Hologramas por la libertad*. Madrid. Recuperado de <http://www.hologramasporlalibertad.org/#project>

Riot Simulator (2014). *Riot Press Kit*. Recuperat de <http://www.riotsimulator.org/presskit/>

Rtmark (2000). *The Barbie Liberation Organization*. Recuperat de <http://www.rtmark.com/blo.html>

Sala, S. (2015, 3 de maig). Una Catalunya independent, amb o sense exèrcit? *Telenotícies TV3*. Recuperat de <http://www.ccma.cat/tv3/alacarta/telenoticies-migdia/una-catalunya-independent-amb-o-sense-exercit/video/5517003/>

Annex 1: imatges del material presentat





Annex 2: imatges de l'activitat de joc

