



# Mapes de paisatges emocionals

David Casacuberta

“El patrimoni cultural d’un poble comprèn les obres dels seus artistes, dels seus arquitectes, dels seus músics, dels seus escriptors, dels seus savis, però també creacions anònimes, sorgides de l’ànima popular, i el conjunt dels valors que donen sentit a la vida. Engloba les obres materials i immaterials que expressen la creativitat d’aquest poble, les llengües, els rituals, les creences, els llocs i monuments històrics, la literatura, les obres d’art, els arxius i les biblioteques.”

(UNESCO, 1982)

Gaudir del patrimoni és observar i aprendre a mirar; no és només una qüestió de memoritzar dades i noms. A certs nivells de coneixement o des de certs enfocaments del patrimoni no és necessari conèixer les dades històriques, geogràfiques o artístiques específiques per tal d’observar-lo, descobrir-lo i fruitar-ne. Una manera original i creativa de portar a terme aquest darrer procés és mitjançant els mapes emocionals. En aquest capítol volem introduir aquest concepte i mostrar com pot ser d’utilitat per tal d’entendre el paisatge, capir-lo i gaudir-ne.

El terme *paisatge*, en un sentit ampli, inclou natura i cultura, dos elements que integren també les intervencions humanes: els boscos de pins que ens semblen tan naturals en realitat van ser en molts casos plantats fa menys de cinquanta anys, i aquella posta de sol tan impressionant és resultat d’un menys que desitjable augment en la contaminació que ha cobert el cel de petites partícules que brillen amb la llum solar. D’altra banda, tampoc no hem d’oblidar que la població atribueix diferents valors al paisatge. Poden ser valors vinculats a les característiques físiques del paisatge, i per tant valors tangibles, o bé valors vinculats a aspectes més intangibles (simbòlics, identitaris, mitològics...). Així, per exemple, el fet que un paisatge hagi estat font d’inspiració de pintures, poemes, cançons o rondalles pot comportar que la població li atorgui un valor simbòlic o identitari.

Considerant el mapa com una manera de representar en dues dimensions la localització geogràfica de determinats objectes i esdeveniments

Nota de l'autor: l'elaboració d'aquest capítol no hauria estat possible sense l'ajuda del grup de recerca TICs i Paisatge.

d'interès, i recuperant les propietats topològiques bàsiques de l'espai que es vol representar a escala, un mapa emocional seria l'intent de captar en una representació espacial bidimensional informació associada a experiències, vivències i perspectives subjectives. Un mapa de paisatge emocional permet, així, enllaçar propietats objectives bàsiques del paisatge, com els seus components o la seva localització, amb criteris subjectius de com es viu, com s'experimenta aquest paisatge.

Atès el seu ús més que limitat en l'actualitat, els mapes emocionals són normalment projectes a mig camí entre la recerca psicosociològica i l'art contemporani. No hi ha ara mateix una metodologia o unes guies sistemàtiques per tal de crear col·leccions de mapes emocionals d'un territori, ni molt menys una ISO dels mapes emocionals. De fet, la majoria d'aquests mapes estan associats a l'art contemporani, especialment dins del corrent que investiga la interacció entre art, ciència i tecnologia, o bé del corrent del situacionisme i la seva proposta radical de la psicogeografia.

Abans de continuar caldria aprofundir més en el concepte d'*emoció*. Per fer-ho, és important allunyar-nos del que transmet actualment el màrqueting en relació amb les emocions. Conceptes com *publicitat emocional* han convertit l'emoció en una mera sensació, normalment associada a productes de luxe. Tanmateix, les emocions són molt més que simples sensacions; una emoció és una percepció, i al mateix temps una cognició. Sentir por davant un gos bordant enrabiats que corre cap a nosaltres, a més d'implicar una percepció del gos i de la nostra por, també inclou la categorització cognitiva d'aquest animal com a perillós. Cal ser conscients també que malgrat que el nombre d'estats emocionals és enorme, pot ser reduït de fet a un grup petit d'emocions bàsiques que, en combinar-se entre si, generen tota la nostra paleta emotiva. Finalment, és important no oblidar que, si bé en certs moments ens fan cometre accions errònies o fins i tot estúpides —especialment en situacions socialment complexes—, les emocions en general són guies racionals per evitar-nos problemes en la nostra vida diària. Atès aquest vessant racional de les emocions, intentar captar les que un paisatge genera en nosaltres no és un exercici artístic d'estil. És l'intent de representar de manera sistemàtica i coherent un paisatge a partir de les nostres emocions bàsiques, que són tan racionals com molts

critèris *objectius* de descriure la realitat i que arriben de manera més ràpida i poderosa a la ciutadania.

Per exemplificar el concepte de *mapes de paisatges emocionals*, a més de presentar-ne breument alguns dels exemples més paradigmàtics —la deriva situacionista i els treballs de Christian Nold—, ens centrarem sobretot en un projecte de senyalització del patrimoni del municipi de Roses (Girona) i el producte digital associat: la Rosespèdia, una espècie de Viquipèdia dedicada a la ciutat de Roses i voltants desenvolupada pel grup de recerca TICs i Paisatge.<sup>1</sup>

## Psicogeografia i deriva situacionista

Sempre és complex assignar paternitats als conceptes. Segurament, si gratem prou, trobaríem exemples de mapes emocionals a l'antiga Grècia, a la Bíblia o als sutres budistes. Tanmateix, és comú atribuir el concepte de *mapes emocionals* als situacionistes o, més correctament, a l'organització d'avantguarda coneguda com a Internacional Situacionista. Basada en bona part en el treball teòric del filòsof Guy Debord, és una teoria de l'acció política —i artística— a partir de la creació de *situacions*.

Una de les eines preferides del moviment situacionista per desenvolupar i analitzar aquestes *situacions artivistes* (vinculades a l'art i a l'activisme) és la psicogeografia. Breument, podríem dir que la psicogeografia cerca establir l'efecte del paisatge, especialment urbà, en les emocions i el comportament de les persones. Dins del model general de psicogeografia, el concepte de *deriva* pren un paper clau. La deriva parteix del passeig a l'atzar i la recepció oberta per establir la psicogeografia d'un espai. És un exercici de caràcter artístic on deixem que l'atzar ens descobreixi l'espai que ens envolta, on no tenim un objectiu clar, sinó que simplement volem descobrir els valors d'un paisatge vinculats a les emocions. Cal observar que la deriva és menys atzarosa del que un podria pensar d'entrada. No

<sup>1</sup> TICs i Paisatge és un grup de recerca format per David Casacuberta, Manel Gràvalos, Héctor Lorenzo i Rosa Llop que desenvolupa maneres innovadores d'analitzar el paisatge, comprendre'l i interactuar-hi, sobre la base de les tecnologies de la informació, i en un context interdisciplinari, que també inclou l'art, la filosofia, l'ecologia i la comunicació i el disseny de la informació.

es tracta simplement de passejar sense destinació, amb un recorregut escollit a l'atzar. Com argumenta Guy Debord, tot paisatge presenta atractors i rutes que ens dirigeixen inconscientment cap a un lloc o un altre. La intenció de la deriva és precisament aquesta: facilitar l'atracció inconscient per descobrir aquests atractors i rutes que criden emocionalment la nostra atenció i interès. La deriva psicogeogràfica ofereix així un equilibri entre una perspectiva subjectiva i una anàlisi teòrica. També dota de sentit la nostra recerca: establir els efectes positius o negatius del paisatge en les persones. Gràcies a aquest exercici situacionista tenim una justificació teòrica i artística per al mapa emocional.

Com dèiem al principi, potser els situacionistes no van ser els primers a inventar el concepte de *mapa emocional*, però sí que van establir les bases teòriques del que es pot aconseguir amb un mapa emocional, i també li van donar un sentit de llibertat, de jugar amb la intuïció i amb les percepcions inconscients, que és el que fa que siguin eines especialment atractives per descobrir el paisatge i com el paisatge genera emocions en les persones.

### **Els mapes de paisatges emocionals de Christian Nold**

Seguint els conceptes globals de la *psicogeografia* i la *deriva*, en els seus projectes Christian Nold convida els residents d'una zona o barri a desenvolupar un mapa emocional que capti les relacions i els sentiments dels ciutadans envers els elements d'un espai urbà. Entre els molts exemples de mapes emocionals creats per l'artista britànic, destaquem el de Greenwich, confegit a la península de Greenwich (Londres) entre l'octubre del 2005 i el març del 2006 amb la participació de més de cinquanta persones.

Nold actua en tots els seus projectes com a productor, i no com a artista creador en el sentit tradicional. Ofereix un sistema tecnològic avançat perquè l'utilitzin els habitants de la zona d'estudi i són ells els que organitzen la revisió emocional de l'espai en un procés de creació col·lectiva (Casacuberta, 2003; Surowiecki, 2005). Aquesta tecnologia, que Nold ha batejat com a *biomapatge*, consisteix bàsicament en un detector de la resposta galvànica de la pell i un sistema de GPS combinats. El lector de la resposta galvànica funciona com un detector d'emocions, l'ús més habitual

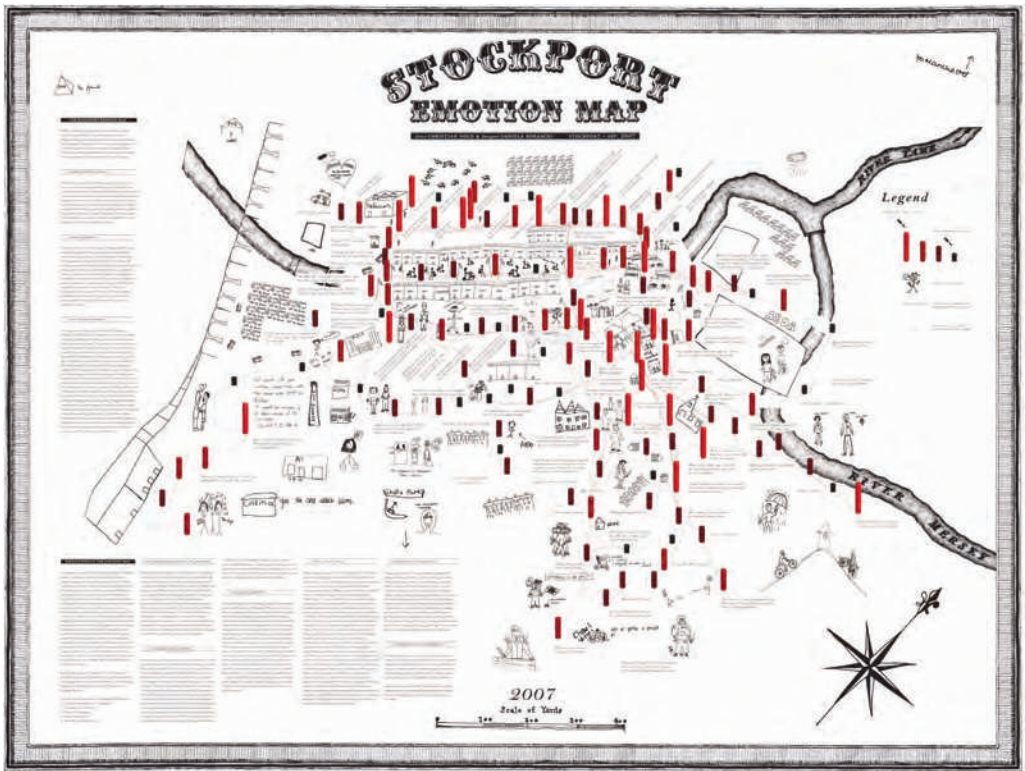


Figura 1. El mapa emocional d'Stockport (2007), coordinat per Christian Nold, reflecteix la visió que tenen els mateixos ciutadans d'Stockport del seu espai urbà i els problemes que hi identifiquen.

del qual és el del detector de mentides. En el cas concret d'aquest projecte, la combinació dels dos sistemes permet detectar la intensitat de les emocions que desperta un espai determinat en el portador i marcar la posició geogràfica exacta d'aquest element per a la seva localització subsegüent en un mapa. Aquest projecte permet disposar d'un mapa detallat de les zones d'una ciutat o barri que provoquen sentiments i les que no.

Amb l'ús d'eines digitals per crear biomapes emocionals, Nold ofereix una versió objectivada, quantificada, de la deriva situacionista. Al mateix temps, malgrat que es tracta d'un projecte artístic, es pot adaptar per tal que proporcioni dades sistemàtiques que permetin tenir en compte les emocions en el disseny urbà. Podem imaginar-nos un futur no gaire llunyà

en el qual els arquitectes cerquin voluntaris en un barri per tal d'establir la relació emocional dels ciutadans amb la zona, detectar punts problemàtics i punts per protegir, i així crear un urbanisme més subjectiu i emocional.

### **Rospèdia: una wiki emocional**

L'entorn paisatgístic de Roses és únic, situat a la plana de l'Empordà, entre la badia de Roses, els aiguamolls de l'Empordà i la Reserva Natural del Cap de Creus, als peus de la serra de Rodes, que connecta la població amb l'Albera. Es podria dir que Roses és gairebé un poble dels Pirineus i, alhora, un dels primers ports pesquers de Catalunya. Des de la platja de Roses, es pot observar la neu del cim del Canigó mentre un es remulla els peus a la Mediterrània. Roses també té un important patrimoni cultural i històric catalogat format per estructures megalítiques com menhirs i dòlmens datats entre el 3000 i el 2700 aC, per vestigis de les ocupacions grega, ro-



Imatge 1. Malgrat la diversitat del seu patrimoni natural i cultural, el més conegut de Roses són les seves platges.

mana i visigòtica, així com per edificis i restes d'un poblat medieval i d'una fortificació militar del segle XVI, entre d'altres. Malgrat aquest divers patrimoni natural i cultural, Roses és famosa quasi exclusivament per l'enorme badia i les platges de sorra, que la converteixen en un lloc popular per a les vacances d'estiu.

Fa relativament pocs anys, el consistori municipal es va adonar que el conjunt d'elements patrimonials del municipi era poc conegut no tan sols pels turistes, sinó també per part de la població local. Així, per exemple, hi havia dòlmens i menhirs mig amagats darrere d'arbustos i només alguns aficionats en coneixien la localització. Val a dir que l'estat de part del patrimoni cultural feia pensar en un desinterès bastant generalitzat. Curiosament, es donava el fet que hi havia elements patrimonials catalogats que no disposaven de cap tipus de senyalització ni d'informació, cosa que en dificultava el coneixement i l'estima per part de la població, i, al mateix temps, hi havia altres elements patrimonials que tenien un excés de panells informatius. En aquests casos, a vegades hi havia multiplicitat de sistemes de senyalització en un mateix lloc, els senyals tendien a ser grans i, a vegades, contenien informació supèrflua. El nombre i la dimensió dels cartells interferien en la visió i el gaudi de l'element cultural. És difícil imaginar-se com devia ser un menhir fa 5.000 anys mentre un rètol de metall, gairebé tan gran com el menhir, informa de trivialitats sobre quan va ser descobert i per qui, i qui va pagar el panell informatiu en qüestió.

Així doncs, es va veure la necessitat de portar a terme una iniciativa que donés a conèixer el patrimoni de Roses i ajudés la població a sentir-s'hi més vinculada. La iniciativa no es podia limitar a identificar, classificar i descriure de manera sistemàtica els diversos elements patrimonials com si fessin referència únicament a un temps passat, elements aturats en el temps. Era important que es tingués en compte la manera com la població havia interactuat amb el patrimoni al llarg de la història, els usos que havia tingut, els noms que se li havien donat, etc. A més, calia abordar diverses maneres d'acostar-se a aquest patrimoni, totes complementàries. Així, per exemple, a partir de dades científiques podem aprendre a interpretar les restes megalítiques del municipi tot conceptualitzant com es van disposar i organitzar en època prehistòrica. Però també podem tancar els ulls, escoltar el vent i sentir l'olor de la vegetació típicament mediterrània i in-





Imatge 2. L'Ajuntament de Roses va veure la necessitat de trobar un sistema que permetés gaudir de la descoberta del patrimoni sense que la senyalització i la informació dels elements condicionés l'experiència.

tentar posar-nos en la pell dels habitants d'aquest lloc en aquell moment determinat de la història. De la mateixa manera, podem obrir els ulls i observar amb atenció l'entorn per descobrir les mateixes seccions orogràfiques i les mateixes roques que van veure els habitants del lloc fa milers d'anys. Podem imaginar els antics pobladors afectats per l'observació del paisatge que els envoltava, trencant així la visió exclusivament analítica o documental que tenim de les persones que han viscut abans que nosaltres. Hem d'entendre que la població que va viure en aquest indret en períodes anteriors va néixer, aprendre, jugar, treballar, viatjar i morir en els mateixos camps que ara conreem, observem o creuem. Buscar la relació entre ells i nosaltres ens ajudarà a comprendre les restes del passat com a part de la nostra herència. Veurem que no és un tema exclusiu dels experts i els científics: és la nostra realitat, el nostre entorn, el nostre passat connectat directament amb el nostre present i futur. I hem de ser capaços d'estimular la investigació per tal de donar visibilitat a aquests vincles. Això no és possible si s'observa el lloc a través d'una xarxa metàl·lica o si l'element patrimonial està envoltat de panells de grans dimensions que tracten d'ex-

plicar el que podem saber fàcilment per nosaltres mateixos a través d'altres mitjans. El desplaçament desmesurat o inadequat d'informació *in situ* impedeix l'accés a la resta d'experiències.

Així doncs, calia trobar un sistema que permetés acostar-nos a l'experiència de la descoberta del patrimoni sense condicionar aquesta experiència. I, al mateix temps, calia també pensar quina informació es volia donar en cada moment. Així, era important una comprensió neurofenomenològica (Varela, Thompson, Rosch, 1992; Thompson, 2007) envers el patrimoni que combinés perspectives de primera i tercera persona: la tercera persona ens dóna les dades objectives de l'espai que analitzem, i la primera persona treballa sentiments i sensacions, ens ofereix un enfocament més subjectiu per a la comprensió d'un entorn. Un mapa emocional ens permet connectar fàcilment aquestes dues perspectives, ja que connecta les dades objectives sobre el patrimoni amb les reaccions emotives que aquest patrimoni ens aporta en el context mediatitzat d'un mapa.

### **El desenvolupament de la Rosespèdia**

La Rosespèdia va néixer a partir de l'encàrrec fet a TICs i Paisatge per l'Ajuntament de Roses per desenvolupar un projecte de senyalització del patrimoni cultural de la ciutat. Després d'una investigació preliminar, en lloc de limitar-se a afegir més senyals als ja existents, es va proposar un sistema alternatiu d'informació capaç de comunicar sense convertir-se en protagonista. Aquest sistema, basat en les TIC, podia resoldre els principals problemes que s'hi havien detectat, així com millorar l'experiència de la població local i dels visitants amb el patrimoni cultural. La proposta va ser acceptada i el projecte està actiu a la ciutat des de la primavera del 2009. En aquesta part del capítol es descriurà la metodologia i les principals tecnologies implicades per mostrar quin paper tenen les emocions en el procés de descripció del patrimoni cultural.

La Rosespèdia és un projecte participatiu, al voltant del patrimoni cultural de Roses, que uneix coneixements i experiències basades en l'estudi científic i històric però també en les vivències personals, la cultura popular i les emocions que es desprenen del contacte directe i continuat dels ciutadans amb el seu territori, el seu paisatge i la seva cultura. La Rosespèdia, accessible de manera gratuïta a la URL [www.rosespedia.cat](http://www.rosespedia.cat),

és la suma de coneixement científic, cultura popular, emocions i experiència.

Amb la Rosespèdia s'han intentat solucionar les dificultats presents en els altres exemples de mapes emocionals descrits anteriorment. La deriva situacionista, d'una banda, és un exercici de llibertat personal i de creació artística individual, en principi accessible a tothom, però difícil de transmetre. Els projectes de Christian Nold, d'altra banda, estableixen formes de treball objectives, però només són accessibles a un grup petit de persones, considerant que els dispositius de biomapatge són cars de construir i difícils de mantenir i que traçar les rutes també és una feina tècnicament complexa que no està a l'abast de tothom. En canvi, amb la Rosespèdia s'ha volgut crear un producte que permeti un apropament col·lectiu al desenvolupament del mapa (com Nold i al contrari dels exercicis situacionistes); que es pugui dur a terme amb un pressupost molt més assequible i unes tecnologies associades fàcils d'utilitzar i d'accedir-hi per bona part de la població (com els situacionistes i al contrari de Nold); que no sigui un element independent i autònom, sinó que formi part d'un dispositiu general més gran per facilitar l'accés dels ciutadans al capital cultural i paisatgístic des de diverses perspectives, on l'etiquetatge emocional d'elements del patrimoni és un objectiu del projecte, però no l'únic ni el més important (al contrari dels projectes dels situacionistes o de Nold), i, finalment, que no tan sols es treballi l'entorn urbà, sinó també el natural (al contrari de la psicogeografia i dels biomapes de Nold).

### **Dos elements clau: *wiki* i codis QR**

Els dos elements principals sobre els quals es basa la Rosespèdia són els codis QR i una *wiki* oberta per recollir tota la informació rellevant sobre el ric patrimoni cultural i històric de la ciutat. L'objectiu del projecte és utilitzar les TIC de manera col·laborativa per tal de millorar l'experiència del patrimoni cultural, així com proposar una manera més horitzontal per establir relacions entre ciutadania i estat del patrimoni cultural. Aquesta manera de treballar col·laborativa permet donar nous usos als mapes emocionals. Més en concret, amb aquest projecte es busca: desenvolupar una senyalística del patrimoni natural i cultural no intrusiva que no xoqui amb el gaudi públic dels elements culturals i el paisatge que l'envolta; ajudar els ciutadans a

gaudir del seu patrimoni cultural d'una manera més inclusiva i horitzontal mitjançant les TIC de col·laboració, com les *wikis*; connectar els processos de les TIC amb els elements reals en l'espai real d'una manera fàcil i significativa, i, finalment, crear un sistema de comunicació emocional horitzontal en el qual les emocions que un pot associar a un element patrimonial o paisatgístic concret no vagin marcades per un grup d'experts o un artista, sinó que siguin resultat de la interacció directa entre els usuaris del mitjà.

Una *wiki* és un lloc web cooperatiu, que pot ser editat pels usuaris mitjançant el seu navegador web. Els usuaris de la *wiki* poden crear, modificar i eliminar enllaços i continguts de la pàgina d'una manera interactiva, fàcil i ràpida. En general és una eina de codi obert i la seva gestió és totalment dependent de la persona o col·lectiu que l'ha creat. El nivell d'accés i modificació de la informació es pot personalitzar: l'administrador de xarxa pot triar si tothom pot editar la pàgina, o si només les persones seleccionades poden fer-ho. El control de continguts és total, de manera que es pot triar quin tipus de dades seran emmagatzemades: continguts enciclopèdics, articles d'opinió, notícies, galeries de fotografies, fòrums de discussió, etc. D'aquesta manera es crea una comunitat molt oberta, que pot convertir-se en un centre neuràlgic virtual. Els visitants no solament poden consultar informació, sinó que també poden involucrar-s'hi i participar-hi activament.

Si un té els criteris d'usabilitat i accessibilitat en ment —com nosaltres—, llavors és important triar el sistema de TIC que sigui més accessible i fàcil d'utilitzar (Norman, 1988). Des d'aquest punt de vista, l'opció més clara són els telèfons mòbils. El telèfon mòbil és l'eina perfecta quan un cerca informació: és portàtil, accessible a una part més gran de la població que la que té accés als ordinadors portàtils, i prou estès com un dispositiu quotidià que es porta sempre a sobre i es fa anar cada dia. El telèfon mòbil és també clau per a un projecte de mapatge emocional. Una tecnologia molt feixuga, d'ús limitat o complexa d'utilitzar aniria en detriment dels criteris d'usabilitat i accessibilitat exposats al punt anterior. Cal un aparell fàcil d'utilitzar, amb el qual un se senti còmode, que sigui fàcil de portar i que sigui reactiu a la posició en la qual ens trobem per tal que ens doni la informació necessària per establir una comunicació més emocional amb el lloc que ens envolta.

En el cas específic del projecte de senyalització del patrimoni de Roses es van utilitzar codis QR. Es tracta d'un sistema de codificació que es va fer molt comú al Japó i després es va estendre ràpidament a Europa. Els codis QR contenen informació codificada que es pot llegir amb una càmera digital, com les ja implementades en els telèfons mòbils, mitjançant un programari simple. Aquesta informació pot ser una URL, a la qual l'usuari pot accedir mitjançant Wi-Fi, GPRS o un altre sistema preferit d'accés a Internet, o un text breu (amb un màxim d'uns 4.000 caràcters alfanumèrics). Funciona sobre la base de codis de barres bidimensionals, que utilitza l'amplada i l'alçària d'un codi de barres per mostrar informació, a diferència del codi de barres tradicional, que només utilitza l'amplada. Quan es fa una foto amb el mòbil a un codi QR, l'aparell llegeix i tradueix immediatament qualsevol informació que contingui. Els avantatges d'aquesta tecnologia són diversos: és molt econòmica, ja que no requereix una infraestructura; el manteniment és molt barat —es poden utilitzar, si es vol, etiquetes adhesives de paper—, i utilitza programari de codi obert i lliure. A més, és una tecnologia activa, la qual cosa significa que l'usuari ha de buscar activament els codis.

En el nostre projecte, els codis QR o bé contenen textos curts que indiquen a l'usuari com pot continuar una ruta o que descriuen breument elements patrimonials o bé, més probablement, inclouen una URL que apunta a l'entrada de la *wiki* que descriu l'element assenyalat. Els senyals on s'han aplicat els QR estan fets de materials resistents i reciclats, ubicats en llocs on la contaminació visual és mínima —fins i tot al terra— i inclouen un text en caràcters alfanumèrics curts, que indica quin és el nom de l'element del patrimoni descrit per a aquells que no tenen telèfons mòbils amb càmera o no són prou experts en el seu ús.

L'element clau del projecte és la *wiki* associada. Sense aquesta tecnologia, els codis QR no tindrien gaire sentit. Utilitzar-los només per enviar missatges d'un màxim de 4.000 caràcters alfanumèrics no distaria gaire d'escriure els textos directament en un plafó al costat de l'element. Tanmateix un pot veure iniciatives d'aquesta mena on s'utilitzen codis QR per simplement transmetre un missatge breu a l'usuari. Ens trobem davant d'un enlluernament de la tecnologia per la tecnologia, quan la solució

òbvia seria deixar sobre el terreny el text escrit mitjançant un panell tradicional.

Hi ha un munt de ciutats que han creat la seva pròpia *wiki*, de manera que aquesta eina s'ha convertit en un punt de trobada per cercar informació i compartir-la, i per crear coneixement i comunitats, que enriqueixen la vida de la ciutat. Però l'element més important de la *wiki* és la manera com es pot utilitzar per ajudar la gent a compartir el seu patrimoni, a canviar d'una actitud passiva a una d'activa. La *wiki* permet a la gent escriure comentaris als articles existents, explicant, per exemple, les històries que van escoltar dels seus pares, o potser indicant les seves pròpies experiències envers un element patrimonial específic. De fet, els usuaris poden anar més enllà i escriure sobre elements específics que no han estat inclosos encara a la *wiki*. En el cas de la Rosespèdia, per exemple, si un usuari coneix alguns dòlmens de Roses que encara no són a la base de dades, pot incloure informació com la seva posició, algunes imatges, text que descriu com es poden trobar, les emocions associades a aquesta troballa, etc. Fins i tot pot ser un historiador que expliqui algunes característiques concretes del dolmen.

La *wiki* és una plataforma que no es construeix d'una manera centralitzada, sinó que permet la participació de tothom. L'objectiu principal és crear una xarxa de coneixement col·lectiu que animi la gent a participar, per mostrar al món allò de què està orgullós. El mateix exercici d'escriure un article a la Rosespèdia ja és en si mateix un acte de marca emocional. Gràcies a la participació horitzontal també estem fent una eina millor; en lloc de tenir només la saviesa d'alguns experts, s'obté un sistema més gran que codifica el coneixement d'una multitud, de manera que, segons les idees del periodista i escriptor nord-americà James Surowiecki (2005), es proporciona *millor* coneixement. La *wiki* és oberta a tothom i a tot el que pugui semblar interessant per als habitants i els visitants, posant al mateix nivell la història mil·lenària de la ciutat i les experiències quotidianes de les persones d'avui dia, nadius o en trànsit. Tothom pot col·laborar al seu gust: receptes de cuina, estudis de vegetació, històries de la zona... Així s'ajuda a construir la identitat col·lectiva de Roses.

Igualment important, la *wiki* pot ser utilitzada per salvar el patrimoni immaterial, com les velles llegendes i cançons, que no han estat digitalit-

zades i que els usuaris poden pujar directament a la xarxa, ja sigui com a nova entrada o com una extensió d'un article anterior. Per exemple, per acompanyar les descripcions històriques d'una casa de pagès, un usuari podria afegir-hi una llegenda local sobre el fantasma d'algú que suposadament va viure allí cent anys abans.

The screenshot shows the homepage of the Rosespèdia website. At the top, it displays the date 'Dimecres, 05 de Juny de 2013' and a user login area with the text 'Inicia una sessió / crea un compte'. Below this is the search bar with the text 'Cerca' and 'Vés-hi'. The main title 'ROSESPÈDIA' is prominently displayed in large, bold letters, followed by the subtitle 'L'ENCICLOPÈDIA PARTICIPATIVA DEL PATRIMONI CULTURAL DE ROSES'. On the left side, there is a navigation menu with sections for 'Rosespèdia', 'Ajuda', 'Eines', 'Experts', and logos for 'Ajuntament de Roses' and 'Generalitat de Catalunya'. The main content area features the article 'Búnquers'. The article text describes the bunkers of Roses, built between 1945 and 1946, and mentions the 'Punta de Falconera'. There are two photographs of the bunkers: one showing a bunker on a hillside and another showing a bunker with a circular opening. A 'Contingut' table of contents is also visible, listing elements, images, and external links. The article is edited by 'Ajuntament de Roses'.

Imatge 3. La Rosespèdia (www.rosespedia.cat) uneix coneixements científics i històrics sobre el patrimoni cultural de Roses amb l'experiència obtinguda del contacte directe i continuat dels ciutadans amb el seu paisatge i la seva cultura.

La interacció entre els codis QR i la Rosespèdia és fàcil. Suposem que passem pels voltants de Roses, ens trobem amb un dels elements del patrimoni que ens interessen especialment i volem saber-ne més. Des del nostre telèfon mòbil, immediatament, podem connectar-nos a la Rosespèdia a partir de l'adreça web que el codi QR ens ha proporcionat. Quan ens connectem, entrem en un territori il·limitat d'informació, on es poden buscar dades ambientals o històriques, descobrir les històries dels habitants sobre aquest lloc o veure'n fotografies antigues, els usos moderns i algunes anècdotes. Hem de posar els nostres propis límits a la investigació, ja que hi ha un munt d'informació per triar. Aquest procés de consulta no té límits, a fi de crear una completa base de dades col·lectiva construïda per tots els usuaris del sistema.

### **L'etiquetatge emocional**

Dins d'aquest procés general de relacionar-se de manera horitzontal amb el coneixement, la Rosespèdia inclou un sistema de catalogació emocional. La idea és molt simple. No cal tenir la tecnologia de Nold per utilitzar les emocions en un mapa. Podem confiar en la universalitat de les emocions bàsiques com a sistema intercultural de comunicació (Ekman, 1973). Bàsicament, al sistema d'etiquetatge de la Rosespèdia hem inclòs una sèrie d'etiquetes emocionals, que permetin a l'autor d'una entrada identificar-se més concretament amb un element del patrimoni, indicant quines emocions li genera. A més de les emocions bàsiques n'hem inclòs algunes de més complexes que són especialment rellevants per tractar cultura, paisatge i patrimoni. Les etiquetes són les següents: orgull, poder, privilegi, passió, amor, compassió, devoció, odi, enuig, coneixement, curiositat, soledat, aïllament, conflicte, alegria, tristesa, esperança, perill, esgarripança, malastrugança, por, frivolitat, fred, calor, misteri, sorpresa, canvi, supervivència, prosperitat, pobresa, comunitat i servei.

A l'hora de confeccionar aquest llistat, es va potenciar la facilitat d'expressió per part de l'usuari en detriment de la fiabilitat científica de les categories. Com es pot observar, dins la llista hi ha la mateixa emoció però amb graus diferents d'expressió (*odi* i *enuig*), emocions genèriques expressades en relació amb un tipus d'esdeveniment concret (com *soledat*, que és l'expressió específica de la tristesa pel fet d'estar sol), reaccions fisio-



lògiques que no són realment emocions, ja que són més genèriques (com ara *fred* i *calor*) i estats mentals que no cal que tinguin una emoció associada (com *coneixement*). Tanmateix, en la confecció de la llista es va cercar l'expressivitat, i cal indicar que és un recurs molt apreciat pels usuaris, tant per etiquetar les seves entrades com per consultar el material que es troba al web.

### **Un enfocament interactiu i horitzontal cap al patrimoni**

L'aventura de descobrir ha de ser precisament això: una aventura. *Perseguir* els codis QR que contenen informació del lloc converteix la visita a Roses en un *safari cultural*. Si s'afegeix a la bellesa intrínseca de descobrir l'emoció de la recerca i la sorpresa, anem a conèixer el patrimoni d'una manera divertida i enriquidora.

Un dels elements clau que ens van convèncer per fer un ampli ús d'una *wiki* en el projecte és la possibilitat de convertir els usuaris no tan sols en consumidors d'informació, sinó també en productors (la figura del *prosumer*). Aquesta és, probablement, la revolució més important en cultura que les TIC han fet possible (Casacuberta, 2003). Gràcies a les tecnologies en línia, la comunicació pot arribar a ser bidireccional: estem desenvolupant una creació col·lectiva que és com un basar, no com una catedral (Raymond, 2001).

Aquí seguim de manera més directa la invitació situacionista cap a la psicogeografia, convertir la nostra ruta, la nostra relació amb el paisatge, en un procés en primera persona, de descoberta, activada per les emocions, i no en un recorregut objectiu en tercera persona. En el cas de Roses, per exemple, imaginem que arribem al far i des d'allà un senyal dirigeix la nostra mirada cap a un castell. Una vegada que ha captat la nostra atenció, podem aprendre —després d'haver llegit al nostre telèfon mòbil els continguts proporcionats per un codi QR— que som davant del castell de la Trinitat. El senyal ens en descriu breument l'origen i l'ús, i ens convida a recórrer l'indret per descobrir-ne les característiques especials. També hi ha una pàgina web per accedir a més informació, sempre que vulguem fer-ho. A partir d'aquí podem anar a inspeccionar el castell i descobrir les pistes que ens ajudaran a entendre'l.



Imatge 4. Els codis QR distribuïts per Roses permeten accedir a molta informació sobre el patrimoni de la ciutat.

Connectar el món físic amb el món virtual ens permet ampliar l'experiència del descobriment del patrimoni. Buscar informació sobre la zona es converteix en una experiència múltiple, ja que cadascú pot extreure'n el tipus d'informació en què està interessat: literària, històrica, biològica, gastronòmica, etc. El projecte ha permès satisfer les necessitats dels diferents tipus d'usuaris, establint un vincle necessari entre els elements de l'esfera física i la seva informació en l'àmbit virtual.

Un altre punt a favor d'aquest sistema és que afavoreix l'establiment de noves relacions intergeneracionals i interculturals. D'una banda, pot convertir els joves en *e-voluntaris* que ajuden els seus avis a començar a utilitzar Internet: l'àvia explica una història i el nét l'ajuda a introduir-la a la *wiki*. D'altra banda, la *wiki* permet als usuaris participar en una relació intercultural, la qual cosa facilita anar més enllà dels estereotips i construir relacions més profundes entre els ciutadans de Roses. Suposem, per exemple, que una persona local troba molt aclaridor un text sobre la història de Roses en l'època dels antics grecs i descobreix que l'article ha estat escrit

per un jubilat estranger que viu a la ciutat. Tot d'una, l'estereotip canvia: ja no és simplement un turista permanent a qui només interessa el mar i el sol sense cap vincle amb la seva cultura i patrimoni, sinó un conciutadà, que també estima la ciutat, i que té una informació valuosa per compartir.

Finalment, però no menys important, el projecte a llarg termini pot ser molt útil per millorar l'alfabetització digital. Fins ara, els models basats en un enfocament formal per a la inclusió digital tendeixen a treballar només amb persones que ja estan motivades, tenen experiència i coneixements informàtics i són conscients de les possibilitats dels ordinadors. No obstant això, quan s'utilitza el mateix enfocament amb gent sense motivació, els resultats tendeixen a ser molt més pobres. Els ciutadans van al centre d'aprenentatge, però després d'un parell de setmanes decideixen que els ordinadors no fan per ells i deixen el curs (Casacuberta, 2008). Seguint les idees de l'economista Amartya Sen (Sen, 2000), la causa principal d'aquest problema rau en la necessitat de donar capacitats a les persones i no solament funcionalitats. Si ens limitem a ensenyar a algú com s'utilitza un processador de textos o un navegador web, però no li ensenyem per a quines coses relacionades amb la seva vida poden ser útils els ordinadors, llavors no li estem realment ensenyant a utilitzar-los. El valor principal de les TIC no rau a ser un expert en tecnologia i a tenir coneixements formals sobre el sistema operatiu o determinat programari, sinó a utilitzar el correu electrònic, els blogs, les *wikis* i altres instruments tecnològics per proporcionar-nos apoderament, ser més feliços i guanyar "gran llibertat", en paraules de Sen.

Pensem que l'alfabetització digital podria millorar amb projectes participatius com el que hem construït a Roses. Amb la Rosespèdia, els ciutadans poden veure que els ordinadors no són quelcom que només s'utilitza a la feina, sinó que poden ser útils més enllà de l'entorn laboral i poden servir per donar-los veu directament, sense necessitat d'intermediaris. En el fons, es tracta d'un ensenyament més emocional, d'associar les tecnologies a la nostra vida quotidiana, a la nostra ciutat, per tal d'establir lligams que no siguin merament formals o instrumentals. Seguint les idees d'Amartya Sen, el que hem d'oferir als usuaris no és només les funcionalitats per treballar amb els ordinadors (com es mou un document des d'una carpeta a una altra, com es retalla i s'enganxa text dins d'una aplicació, etc.), sinó

també les capacitats. És a dir, demostrar als ciutadans que realment poden fer alguna cosa útil amb Internet. Que Internet pot donar-los més veu. En resum, ensenyar-los a utilitzar la xarxa per millorar les seves vides i esdevenir ciutadans actius.

Per tant, la Rosespedia pot ajudar a integrar tots els habitants, convertint-los en els personatges principals d'aquest projecte col·lectiu de recerca, identificació, classificació, estudi i etiquetatge del patrimoni cultural de Roses. Aquesta manera d'estimular el contacte entre les diferents realitats, col·lectius o perfils socials pot esdevenir una via enriquidora per promoure la integració social a Roses.

## **Conclusions**

Un mapa emocional és una eina amb moltes possibilitats, encara per descobrir. En aquest text hem volgut descriure breument el seu origen i les seves connexions amb la Internacional Situacionista, mostrar com s'hi treballa actualment dins el marc de l'art contemporani —descrivint el treball pioner de Christian Nold— i presentar una manera senzilla i participativa d'incloure les emocions en la descripció del patrimoni mitjançant una senyalística basada en l'accés a Internet des d'un telèfon mòbil gràcies a l'acció comunicativa dels codis QR.

Considerant la gran capacitat unificadora que té la descripció d'un patrimoni comú de manera horitzontal i les capacitats activadores de les emocions, volem defensar la introducció d'aquests mapes emocionals electrònics com una eina que permet potenciar l'accés de la ciutadania al patrimoni paisatgístic i al mateix temps apoderar-los socialment, convertir-los no tan sols en consumidors de cultura sinó també en creadors.

## Referències bibliogràfiques

- CASACUBERTA, David (2003). *Creación colectiva*. En Internet el creador es el público. Barcelona: Crítica.
- CASACUBERTA, David (2008). "Digital inclusion: best practices from e-learning", *E-learning Papers*. Special edition 2008, p. 30-34.
- EHRENFELD, David (1988). "Why put a value on biodiversity?", dins Eduard O. Wilson (ed.). *Biodiversity*. Washington: National Academy Press, p. 212-216.
- EKMAN, Paul (1973). "Cross cultural studies of facial expressions", dins Paul Ekman (ed.). *Darwin and facial expression: a century or research in review*. Nova York: Academic Press, p. 1-83.
- NOLD, Christian (ed.) (2009). *Emotional cartography: technologies of the self* [en línia]. <<http://emotionalcartography.net/>> [consulta: 25.06.2013].
- NORMAN, Donald A. (1988). *The design of everyday things*. Londres: The MIT Press.
- RAYMOND, Eric S. (2001). *The Cathedral and the Bazaar*. Cambridge: O'Reilly Media Inc.
- SEN, Amartya (2000). *Desarrollo y libertad*. Barcelona: Planeta.
- SMITSHUIJZEN, Edo (2007). *Signage Design Manual*. Baden: Lars Müller.
- SUROWIECKI, James (2005). *Cien mejor que uno: la sabiduría de la multitud o por qué la mayoría siempre es más inteligente que la minoría*. Barcelona: Urano. [Títol original The Wisdom of Crowds].
- THOMPSON, Evan (2007). *Mind in life*. Nova York: Belknap Press.
- UNESCO (1982). *Declaración de México sobre las políticas culturales. Conferencia mundial sobre las políticas culturales* [en línia]. <[http://portal.unesco.org/culture/es/files/12762/11295424031mexico\\_sp.pdf/mexico\\_sp.pdf](http://portal.unesco.org/culture/es/files/12762/11295424031mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf)> [consulta: 21.05.2013].
- VARELA, Francisco; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor (1992). *The embodied mind: Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge: MIT Press.