

## GRUP DE DIÀLEG 12. PAISATGE, URBANISME I DESENVOLUPAMENT TERRITORIAL EN TEMPS DE CRISI: REPTES I OPORTUNITATS

### Eixos temàtics del diàleg

1. Paisatge i polítiques públiques: luxe o necessitat?
2. Paisatge i urbanisme: concurrència o complementarietat?
3. Paisatge i turisme: identitat o globalitat?
4. Paisatge i desenvolupament territorial: competitivitat o solidaritat?
- 5. Paisatge i noves tecnologies: real o virtual?**

**Ponent: Francesc González Reverté**

Debat del 24 de juliol de 2013. Seu de la SCOT.

Participants:

*Jaume Busquets*  
*Marina Cervera*  
*Albert Cortina*  
*Francesc González*  
*Irina Grevtsova*  
*Pere Sala*  
*Ramon Serrat*  
*Anna Zahonero*

### PAISATGE I NOVES TECNOLOGIES: REAL O VIRTUAL?

#### ESTAT (IDEES FORÇA)

L'e-paisatge és aquell paisatge subjecte a una visió mitjançant tecnologies que permeten realitzar modificacions virtuals, desenvolupar abstraccions i dissenyar continguts a partir dels seus elements. El filtre de les tecnologies en l'observació ens permet comunicar valors o aspectes relacionats amb el seu caràcter per tal d'educar i divertir complementat l'experiència física real.

La base d'aquesta tecnologia és bàsicament la **RA (realitat augmentada)** que complementa el món real amb nova informació afegida artificialment, sovint provinent de la RV (realitat virtual). La RA ens permetrà desenvolupar 4 noves mirades:

**1. Exploració:** presentació i interpretació del paisatge mitjançant codificació dels elements que hi apareixen.

**2. Intangibles:** adaptació de continguts per fer visible allò invisible, afegir noves dimensions, reconstrucció d'espais i viatges en el temps.

**3. Simulació:** aplicació de la RA com a eines per a la simulació i creació d'escenaris.

**4. Edutainment:** propostes de jocs i gamificació vinculades al paisatge amb finalitat educativa, creació de documents, llibres de text o catàlegs augmentats de paisatge.

L'ús de RA en dispositius mòbils té un baix cost (requereix un mòbil smartphone o similar) i és per tant té un potencial turístic que supera àmpliament les limitacions com per exemple l'escassa cobertura telefònica i de wifi en àrees no urbanes, els problemes d'usabilitat (pantalles, il·luminació, esgotament de la bateria, etc.), d'intrusivitat i de costos de roaming.

Els mitjans socials i les noves tecnologies condicionen cada cop més l'experiència turística i que actuen com a "marcadors" de la mirada turística, és a dir, fan que ens interessi més o menys un lloc segons com sigui presentat i valorat pels propis visitants.

L'ús dels sistemes de RA també implica, de forma intrínseca, una nova lectura de la informació basada en la **hiperrealitat** (on la persona visualitzadora "amplia" un element real o objecte amb informació artificial que li dóna una nova categoria física), **l'hipertext** (on la informació s'organitza de forma fragmentada i en petites píndoles que amaguen blocs d'informació molt més grans) i **multimèdia** (on l'usuari escull d'un entorn multisensorial què i quan vol veure els continguts).

Entre els diferents recursos turístics el paisatge n'és el més consumit, però això no vol dir que necessàriament sigui ben interpretat ni comprès. L'epaisatge ofereix una oportunitat de donar protagonisme al paisatge real ampliant l'experiència turística i oferint mirades inèdites sobre ell.

La interpretació de l'objecte (paisatge) que cada subjecte fa mitjançant la RA (instrument) pot tenir diferents valors d'autenticitat en funció de quina sigui la seva sensibilitat envers la manera com es presenta el paisatge i en funció de l'expertesa personal (fòbies o fílies) en l'ús de les noves tecnologies.

L'epaisatge pot ser tingut en compte per plantejar continguts de producció i consum responsable de productes relacionats amb el paisatge. A partir de la creació

d'elements d'epaisatge es pot millorar l'experiència turística al mateix temps que genera pautes de desenvolupament local centrats en la contemplació del paisatge amb sistemes de RA. L'habilitat de crear productes nous a partir de recursos paisatgístics, donar valor afegit a la interpretació del paisatge, permet generar icones o fites territorials capaces de captar atracció turística, singularitzar l'oferta, redirigir els fluxos turístics existents per tal de descongestionar o desestacionalitzar una destinació, dispersar els visitants pel territori (per exemple amb rutes o itineraris ), organitzar el producte en clústers (centrats en l'epaisatge), generar creativitat sobre el paisatge (land-art) o tematitzar espais amb l'epaisatge com a motiu central.

A escala menuda, l'ús de **xarxes socials pot millorar els processos de participació** i fomentar els debats ciutadans sobre temes referents a afectacions sobre el paisatge; la **identificació de punts d'interès mitjançant la geolocalització**, l'aportació d'informació que permeti llegir els paisatges en clau ambiental per millorar la sensibilització envers els paisatges més fràgils, la **creació de llibres de text amb 3D** que expliquin el paisatge per millorar la formació en competències sobre el paisatge a diferents nivells educatius, les simulacions que recreïn virtualment actuacions, obres i infraestructures per mesurar i predir possibles impactes sobre els paisatges, el viatge en el temps per visualitzar i entendre dinàmiques històriques, processos de formació o evolució del paisatge o generar escenaris i prediccions de futur, etc.

## ALTERNATIVES

### Suggeriment (estratègies)

- **Redefinir** el concepte de paisatge incorporant els aspectes del millorament humà que evoluciona cap a la normalització de la realitat augmentada relacionada amb els instruments (extern o interns) telèfon, tablet, google glasses, motxilla, headphones, etc que ens permeten percebre el paisatge.
- **Deversificar** els recorreguts turístics. El canvi el paradigma el concepte de bellesa i de la percepció dels paisatge que comportarà un fenomen creixent de diversificació del turisme, multiplicant i especialitzant els fluxos turístics ara molt homogenis (turisme industrial, catàstrofes, cementiris)
- **Potenciar** la realitat augmentada com a expressió artística relacionada amb l'art el LANDART.

### Recomanacions

- **Encaminar** la professionalització, sistematització i metodologia del sector Turístic.
- **Establir** guidelines per explicar el patrimoni construït o patrimoni natural per també ser divulgat des del sector públic.
- **Utilitzar** la base de la realitat augmentada, eina a favor d'un guiatge més complet i complex. però a nivell turístic es necessari
- **Segmentar** la demanda turística i ajustar el guiatge al perfil dels clients.

#### Propostes

- **Utilitzar** la eina RA combinada amb les xarxes social per millorar la participació social en la planificació.
- **Canalitzar** la resposta a temps real i l'ampli sector que donen les xarxes per incrementar d'implicació ciutadana mitjançant la visualització dels impactes o processos a discutir.