



MYRROSES

EL VIDEOJOC D'UN LLEGAT



elBulli

Adrián San Miguel González
Institut Illa de Rodes
Tutor: David Prats Mauné
Data: 2023-2024

“If you are working on something that you really care about, you don’t have to be pushed. The vision pulls you.”

– Steve Jobs

AGRAÏMENTS

Primer de tot, vull expressar la meua més profunda gratitud als meus pares, que sempre han estat al meu costat, donant-me suport incondicional en cada pas que he fet.

Estic immensament agraït al meu tutor del TdR, David Prats, per la seva paciència, guia i consells valuosos durant aquesta aventura.

A en Joan Plana, la seva ajuda en temes històrics ha estat inestimable, aportant profunditat i rigor al meu treball.

Un agraïment especial a Dhanya Rawtani, que ha estat al meu costat durant les llargues hores de treball, il·luminant els moments més difícils amb la seva presència i companyia.

A l'escola Jaume Vicens Vives, un lloc on sempre m'he sentit com a casa, agraït per cada any d'aprenentatge i per ser una font constant d'inspiració i suport.

Finalment, no podria deixar de mencionar a en Lluís Colomer. Ell va ser qui va iniciar aquesta flama de passió i curiositat en mi, i li estic eternament agraït per haver-me mostrat el camí.

A tots vosaltres, gràcies de tot cor. Aquest treball no hauria estat possible sense la vostra ajuda, suport i afecte.

RESUM

“Els pobles que obliden la seva història estan condemnats a repetir-la.” Aquesta frase de Santayana és el motiu d'existència d'aquest treball, on no només jo, l'autor, he de poder conèixer i estar orgullós del patrimoni i el llegat de Roses, sinó també tots aquells aventurers inquiets, inconformistes i somiadors que vulguin descobrir la història del seu poble. I sobretot, sense que l'edat importi, on les noves tecnologies, cada dia més populars entre els més petits, siguin capaces d'apropar-los el coneixement, d'una manera didàctica, entretinguda i entenedora. Per això, el projecte està dividit en tres blocs: el context històric, la creació del videojoc i la prova d'aquest en la que un dia va ser la meva escola de primària.

RESUMEN

“Los pueblos que no conocen su historia están condenados a repetirla”. Esta frase de Santayana es el motivo de existencia de este trabajo, donde no solo yo, el autor, debo poder conocer y estar orgulloso del patrimonio y el legado de Roses, sino también todos aquellos aventureros inquietos, inconformistas y soñadores que quieran descubrir la historia de su pueblo. Y sobre todo, sin que la edad importe, donde las nuevas tecnologías, cada día más populares entre los más pequeños, sean capaces de acercarles el conocimiento de una manera didáctica, entretenida y entendible. Por eso, el proyecto está dividido en tres bloques: el contexto histórico, la creación del videojuego y la prueba de éste en la que un día fue mi escuela de primaria.

ABSTRACT

“Those who cannot remember the past are condemned to repeat it.” This Santayana's quote is the reason for the existence of this work, where not just me, the author, must be able to know and be proud of the heritage and legacy of Roses, but also all those adventurous, restless and dreamy people who want to discover the history of their town. And above all, regardless of age, where new technologies, increasingly popular among the youngest, are capable of bringing knowledge to them in a didactic, entertaining and understandable way. That is why the project is divided into three blocks: the historical context, the creation of the video game, and the testing of it in what was once my primary school.

ÍNDEX GENERAL

0. INTRODUCCIÓ.....	12
1. OBJECTIUS.....	15
2. LA HISTÒRIA D'UN LLEGAT.....	17
2.1. Roses a través dels milenis.....	17
2.2. El naixement i fundació de Rhode.....	19
2.2.1. L'incert origen de Rhode.....	21
2.2.2. Assentament i vida de la colònia de Rhode.....	23
La moneda de Rhode.....	24
El barri hel·lenístic.....	25
2.2.3. La fi de la colònia grega.....	25
2.3. Rhode sota l'ombra de Roma.....	27
2.3.1. L'etapa imperial.....	27
2.3.2. El creixement urbà de la baixa romanitat.....	28
2.4. La Roses dels cavallers.....	28
2.4.1. Els capbreus de Roses.....	29
2.4.2. L'evolució medieval a Roses.....	29
La refundació per part dels visigots.....	30
Els àrabs a la comarca.....	31
El naixement del monestir.....	31
El pas dels segles.....	33
2.5. Roses, el gran anhel de la França moderna.....	35
2.5.1. Segle XVI.....	35
El destí de Roses en mans de Carles V.....	36
2.5.2. Segle XVII.....	39
La guerra dels segadors.....	40
El setge de 1645.....	41
El setge de 1693.....	43
2.5.3. Segle XVIII.....	46
Guerra de Successió.....	46
El Gran Setge de Roses.....	47
2.6. De Roses al cel contemporani.....	48
2.6.1. La Guerra del Francès.....	48
Roses en aquell període.....	49
Els plans francesos sobre Roses.....	49
L'últim setge.....	50
2.6.2. Temps de pau.....	52

2.6.3. Excavacions arqueològiques.....	52
2.6.4. elBulli.....	54
3. EL VIDEOJOC D'UN LLEGAT.....	55
3.1. La idea i l'enfocament, els majors reptes.....	55
3.2. El disseny i els gràfics.....	60
3.3. L'hosting, el domini i la web.....	66
3.4. L'últim vals: El videojoc.....	68
4. L'ESCOLA D'UN LLEGAT.....	75
5. CONCLUSIONS.....	77
6. BIBLIOGRAFIA.....	82

ÍNDEX DE FIGURES

FIGURA 1 - CAU DE LES GUILLES

Font: <http://ca.visit.roses.cat/descobreix/patrimoni-megalitic/>

FIGURA 2 - DÒLMEN DE LA CREU D'EN COBERTELLA

Font: <http://ca.visit.roses.cat/descobreix/patrimoni-megalitic/>

FIGURA 3 - MENHIR DE LA CASA CREMADA I

Font: <http://ca.visit.roses.cat/descobreix/patrimoni-megalitic/>

FIGURA 4 - CISTA DEL PLA DE LES GATES

Font: <http://ca.visit.roses.cat/descobreix/patrimoni-megalitic/>

FIGURA 5 - CISTA DEL PUIG RODÓ

Font: <http://ca.visit.roses.cat/descobreix/patrimoni-megalitic/>

FIGURA 6 - ESTRABÓ

Font: Somoza, L. B. I. (1999). *La colònia grega de Rhode: una aproximació al seu origen, evolució i desaparició.*

FIGURA 7 - LLEGENDA DE LES QUATRE BARRES DE SANG

Font: <https://www.larepublica.cat/directe-cat/les-quatre-barres-9224/>

FIGURA 8 - LA DRACMA DE RHODE

Font: Somoza, L. B. I. (1999). *La colònia grega de Rhode: una aproximació al seu origen, evolució i desaparició.*

FIGURA 9 - EL BARRI HEL·LENÍSTIC

Font: Capmany, C. D., Miquel, H. P. I., Griessenberger, A. M. P. I., & Puig, A. M. (1998). *La ciutadella de roses.*

FIGURA 10 - MARC PORCI CATÓ

Font: http://www.xtec.cat/~sgiralt/labyrinthus/roma/litterae/historia_origines.htm

FIGURA 11 - INICI DEL COMERÇ AMB ÀFRICA

Font: Somoza, L. B. I. (1999). *La colònia grega de Rhode: una aproximació al seu origen, evolució i desaparició.*

FIGURA 12 - EL CASTRE VISIGÒTIC DEL PUIG ROM

Font: <http://ca.visit.roses.cat/descobreix/patrimoni-megalitic/>

FIGURA 13 - EL MONESTIR DE SANTA MARIA DE ROSES

Font: Hamelink, M. P. I. (1997). *La Vila de Roses, segles XIV-XVI: aproximació a l'urbanisme, la societat i l'economia a partir dels capbreus del Monestir de Santa Maria de Roses, 1304-1565*.

FIGURA 14 - LA VILA VELLA

Font: Capmany, C. D., Miquel, H. P. I., Griessenberger, A. M. P. I., & Puig, A. M. (1998). *La ciutadella de roses*.

FIGURA 15 - LA VILA NOVA

Font: Capmany, C. D., Miquel, H. P. I., Griessenberger, A. M. P. I., & Puig, A. M. (1998). *La ciutadella de roses*.

FIGURA 16 - KHAIR ED-DIN "BARBA-ROSSA"

Font: <https://www.appuntidistoria.net/il-temibile-barbarossa/>

FIGURA 17 - LUIS PIZANO

Font: <https://www.esculturaurbanaaragon.com.es/cataluna34.htm>

FIGURA 18 - EL CASTELL DE LA TRINITAT

Font: Capmany, C. D., Miquel, H. P. I., Griessenberger, A. M. P. I., & Puig, A. M. (1998). *La ciutadella de roses*.

FIGURA 19 - GIOVANNI BATTISTA CALVI

Font: <https://www.esculturaurbanaaragon.com.es/cataluna34.htm>

FIGURA 20 - LA CIUTADELLA DE ROSES

Font: Capmany, C. D., Miquel, H. P. I., Griessenberger, A. M. P. I., & Puig, A. M. (1998). *La ciutadella de roses*.

FIGURA 21 - LA TORRE DE NORFEU

Font: <http://ca.visit.roses.cat/descobreix/patrimoni-megalitic/>

FIGURA 22 - CESAR DU PLESSIS-PRASLIN

Font: https://ca.wikipedia.org/wiki/Cesar_du_Plessis-Praslin

FIGURA 23 - ADRIEN-MAURICE DE NOAILLES

Font: https://es.wikipedia.org/wiki/Adrien_Maurice_de_Noailles

FIGURA 24 - PIERRE FRANÇOIS SAURET DE LA BORIE

Font: https://fr.wikipedia.org/wiki/Pierre_Fran%C3%A7ois_Sauret_de_La_Borie

FIGURA 25 - JOAN PAU CLARÓS I PRESAS

Font: https://ca.wikipedia.org/wiki/Joan_Pau_Clar%C3%B3s_i_Presas

FIGURA 26 - LAURENT DE GOUVION SAINT-CYR

Font: https://es.wikipedia.org/wiki/Laurent_de_Gouvion-Saint-Cyr

FIGURA 27 - LORD COCHRANE

Font: https://es.wikipedia.org/wiki/Thomas_Cochrane

FIGURA 28 - MIQUEL OLIVA I PRAT

Font: https://www.pedresdegirona.com/separata_miquel_oliva_prat.htm

FIGURA 29 - AURORA MARTÍN I ORTEGA

Font:

<http://www.macullastret.cat/Actualitat/Les-dones-al-MAC-Ullastret/Aurora-Martin>

FIGURA 30 - FERRAN ADRIÀ ACOSTA

Font:

<https://metode.es/revistas-metode/entrevista-monografic-revistas/entrevista-a-ferran-adria.html>

FIGURA 31 - ESQUEMA GENERAL DE LA IDEA

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 32 - ESQUEMA COMPLET DE LA IDEA

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 33 - MIREM ALLÒ QUE ENS ATRAU

Font:

<https://www.liveabout.com/supermans-costume-for-batman-v-superman-3152421>

FIGURA 34 - CANDY CRUSH I MINECRAFT

Font: https://as.com/meristation/2013/12/17/noticias/1387279320_126179.html

FIGURA 35 - INKSCAPE

Font: <https://inkscape.org/es/>

FIGURA 36 - ADOBE PHOTOSHOP

Font: <https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html>

FIGURA 37 - TAULA COMPARATIVA

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 38 - LOGO MYROSES

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 39 - WEB MYROSES.CAT

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 40 - UNITY

Font: <https://brand.unity.com/>

FIGURA 41 - MENÚ D'INICI

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 42 - ANIMACIÓ INICIAL

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 43 - MAPA INTERACTIU

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 44 - NIVELL 1

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 45 - NIVELL 2

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 46 - NIVELL 3

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 47 - NIVELL 4

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 48 - NIVELL 5

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 49 - NIVELL 6

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 50 - CRÈDITS

Font: Elaboració pròpia.

FIGURA 51 - FOTOGRAFIA A L'EXPERIÈNCIA AMB ELS NENS

Font: Elaboració pròpia.

0. INTRODUCCIÓ

Era un dia qualsevol de 2014 quan, com qualsevol nen de vuit anys, arribava de l'escola a casa acompanyat de la meva mare. Suposo que els meus plans aquella tarda eren anar a jugar al parc amb els meus amics i en acabar, fer una fitxa de cal·ligrafia. O a l'inrevés, qui sap. El que mai m'hagués imaginat seria que un regal inesperat em canviés la vida per sempre, ja que un ordinador portàtil es trobava al meu escriptori, esperant perquè em mengés el món.

Des de llavors, sempre he estat una persona molt interessada en la tecnologia i la informàtica. Vaig començar jugant simplement a videojocs, com el popular *Minecraft*, encara que més tard voldria poder mostrar les meves partides als altres, per la qual cosa acabaria editant vídeos en programes d'edició professional com *Adobe Premiere*. A vegades, necessitaria portar a terme edició d'imatges, fet que em portaria al conegut *Adobe Photoshop*. Així doncs, aprenent sempre de manera autodidàctica, el meu interès per aquest món em traslladaria anys després al món de la programació, concretament a la de webs, on començaria a tenir nocions bàsiques de llenguatges com *HTML* i *CSS*. No gaires mesos després, descobriria el món de la creació de videojocs, tot un oceà de possibilitats per poder transmetre a tothom aquell hobby que m'havia portat fins allà, moment en què cursaria una extraescolar de *Unity 3D*, per aprendre a crear-los.

Aquest és el motiu que faria que, quan va arribar el moment d'escollir un tema pel Treball de Recerca, no ho dubtés. El meu gran tresor que era el viatge del meu aprenentatge des d'aquell dia, havia d'estar present.

No obstant això, encara em faltava alguna cosa. Considerava que aquest gran projecte havia de ser un repte i una font de motivació per treballar en un tema que ens interessés com a preparació pel futur, i fer simplement un videojoc de qualsevol tema, no m'hagués acabat d'omplir ni m'hagués portat res de nou. Va

ser llavors quan vaig pensar en la meva segona passió, que encara que pogués semblar molt llunyana a la informàtica, podia esdevenir tot un desafiament per establir un fil connector, la història.

Sempre recordaré el dia en què el professor de socials a primer d'ESO va dir que la història ens permet conèixer els errors comesos al passat per no tornar a cometre'ls al present. Durant dos anys, començaria a veure la matèria d'una manera diferent a la qual la veia a primària. Tot canviaria radicalment a tercer d'ESO, quan vaig tenir de professor a una de les persones que m'han marcat més en aquest camí al qual anomenem vida, en Josep Chalé. Si hagués preguntat a qualsevol persona que l'hagués tingut de professor, només hauria dit que posava molts deures. No obstant això, jo el recordaré com la persona que em va fer estimar la història de veritat. La seva metodologia exigia molt de treball, però gràcies a això podia profunditzar i aprendre a valorar la importància del passat. No només m'aportaria coneixements teòrics, sinó lliçons de vida. Les seves anècdotes, el valor de la lectura en la nostra formació com a persones i la humilitat en qualsevol situació, són aspectes que em marcarien per sempre.

La idea era clara, crear un videojoc sobre un tema històric. El problema era que el nombre d'èpoques, moments, llocs i esdeveniments era massa ampli i n'havia de triar un. Aquesta seria una de les majors problemàtiques, que em portaria a estar diverses setmanes decidint quina opció triar. Però com diu el refrany: *"A la llunyania mirar i a casa quedar"*. Per què buscar història aliena quan podia ser pioner en un projecte pel meu poble? Per què anar-me'n lluny quan podia descobrir i profunditzar el passat de Roses? I sobretot, per què fer un TdR qualsevol quan tenia l'oportunitat de deixar un llegat per la vila que m'havia vist créixer?

D'altra banda, aquest llegat que volia deixar a la vila havia de tenir un significat especial. Partint de la base que la motivació del TdR era un passatemps

d'infància transformat en una visió futura i la idea del projecte era una voluntat de vincle cap a les arrels pròpies, l'aventura de portar a terme tota la investigació i posada en escena no podia acabar amb la part teòrica i pràctica convencionals. I anar més enllà suposava portar el futur al passat. Per això, només hi havia una manera, i aquesta seria l'última incògnita de la fórmula del naixement d'aquest document. Aquest cicle que tancaria amb la finalització de batxillerat, simbolitzat en el Treball de Recerca, no podia acabar d'una altra manera que tornant al lloc que em va veure créixer, aquell que durant molts anys seria la meva segona llar, la meva escola de primària. Portar la meva creació a l'Escola Jaume Vicens i Vives de Roses havia de ser aquell cim cap al qual mirar i mai renunciar, però d'això ja en parlaré més endavant.

Una vegada conegut el context, espero haver-te convençut de continuar llegint aquest TdR, en el que m'embarcaré en un viatge tecnològic per crear un videojoc sobre la història de Roses, que pugui apropar aquesta als més petits. I sobretot tenint en compte que es tracta d'una *Odissea* emocional, en què a diferència d'altres projectes de l'estil, no busco demostrar ni respondre cap pregunta, sinó innovar i recórrer el meu passat i el de la vila abans de fer el pas definitiu cap al futur.

1. OBJECTIUS

➤ Coneixement Històric de Roses

El primer gran objectiu de la recerca se centra en la profundització del meu coneixement sobre la història de Roses. Començant amb un coneixement bàsic i algunes nocions sobre la presència de dòlmens i menhirs prehistòrics, així com l'habitació per part de grecs i romans, la intenció és explorar més a fons aquests i altres aspectes. Això no només inclourà l'estudi del període prehistòric, sinó també el pas i influència de diverses civilitzacions a través del temps. Per aconseguir-ho, serà necessari utilitzar un ampli espectre de fonts, tant primàries com secundàries, incloent-hi documents acadèmics, arxius locals i fins i tot possibles converses amb experts en la matèria.

➤ Desenvolupament d'un Videojoc

La creació d'un videojoc sobre la història de Roses és un altre objectiu central d'aquest projecte. Aquest videojoc servirà com a eina didàctica i com a aplicació pràctica dels coneixements adquirits durant la investigació. Tinc la intenció de fer servir les meves habilitats en programació i disseny per desenvolupar un producte que sigui tant educatiu com entretingut. La qualitat del videojoc no serà només una reflexió de la meua habilitat tècnica, sinó també una mesura de com s'han integrat efectivament els coneixements històrics en una plataforma interactiva.

➤ Aprenentatge Interactiu per als Joves

Un dels aspectes més emocionants d'aquest projecte és la possibilitat de transformar la informació acadèmica en una experiència d'aprenentatge interactiu. Aquest objectiu es dirigeix especialment als més joves, amb la idea de fer-los participants en la història de la seva comunitat d'una manera dinàmica i impactant. Aquest enfocament no només busca educar, sinó també demostrar

la utilitat dels videojocs com a eines educatives eficaces, especialment en el context de l'aprenentatge infantil.

➤ **Realització Personal i Connexió amb les Arrels**

L'últim objectiu, però no menys important, d'aquesta recerca és arribar a sentir-me realitzat amb la feina feta, de manera que pugui percebre que he creat un autèntic llegat per a Roses. Vull que aquesta obra no només es quedi com una contribució cultural o educativa, sinó que també em permeti reconèixer i connectar profundament amb les meves arrels i amb l'essència de la terra que em va veure néixer. A través d'aquesta tasca, espero trobar una connexió més profunda amb la meva identitat i amb la història del meu poble.

2. LA HISTÒRIA D'UN LLEGAT

Dins aquest apartat ens endinsem en les diverses etapes que han marcat la història de Roses. Des dels seus inicis més remots fins als moments més recents, es tractaran els esdeveniments i característiques més significatives que han modelat l'essència i la identitat d'aquesta vila.

2.1. Roses a través dels milenis

La ruta megalítica de Roses, amb els dòlmens i menhirs, és una prova determinant de la llarga història del poblament en aquesta àrea. Aquest itinerari arqueològic ens guia a través dels vestigis dels orígens del municipi i ens parla de la vida dels primers habitants.

La primera presència humana a Roses es considera que és a la Prehistòria, concretament al Paleolític superior, fa més d'onze mil anys. No obstant això, les úniques restes artificials d'aquest període són fragments d'eines de sílex.



Figura 1- Cau de les Guilles

La zona de Roses també ha revelat nombroses restes funeràries megalítiques, que mostren una ocupació intensa entre el neolític mitjà i el calcolític. Aquestes restes inclouen dòlmens, coves-dòlmens i menhirs.

Els dòlmens són estructures megalítiques que servien principalment com a tombes col·lectives durant el Neolític, formades per grans lloses de pedra que

conformen una cambra sepulcral¹ coberta amb una altra llosa, sovint anomenada "tapadora". D'altra banda, els menhirs són grans pedres verticals erigides, les funcions de les quals encara són tema de debat, encara que se sospita que podrien haver tingut una funció religiosa o marcadora territorial.



Figura 2- Dòlmen de la Creu d'en Cobertella



Figura 3- Menhir de la Casa Cremada I

La següent evidència d'ocupació humana a la zona es troba a la fi de l'edat del bronze. Els habitants d'aquest període enterraven els seus morts mitjançant la incineració i feien servir tombes tumulars, és a dir, un monticle de terra o pedres sobre una tomba. La necròpolis de Puig Alt és un exemple d'aquest tipus d'enterraments.



Figura 4- Cista del Pla de les Gates

¹ Una cambra sepulcral és un espai tancat o compartiment destinat a allotjar els restes humans, generalment dins d'un monument funerari o en contextos arqueològics, com podrien ser les tombes megalítiques.



Figura 5- Cista del Puig Rodó

Pel que fa a l'edat de ferro, les troballes ceràmiques mostren la presència d'una població agrícola a la plana empordanesa, i els poblats de cabanes circulars eren comuns.

És llavors com es pot afirmar que la història de Roses es remunta a milers d'anys enrere, amb evidències d'ocupació humana que van des del paleolític superior fins a l'edat de ferro.

2.2. El naixement i fundació de Rhode

Hi ha hagut tres principals vies per conèixer la història de Roses, concretament parlant, de la de temps grecs. Aquestes tres són els textos clàssics, les troballes arqueològiques i les restes epigràfiques.

Textos clàssics

Els textos transmesos per autors de l'antiguitat clàssica i tardana són pocs, comptabilitzant-se set referències dins de les obres de sis autors, dels quals només la meitat esmenta el nom de la ciutat i en descriuen d'una manera molt breu la situació geogràfica.

- Pseudo-Escimne
- Tit Livi (59 aC - 17 dC)
- Estrabó (64/63 aC - 20 dC)

- Pomponi Mela (segle I)
- Claudi Tolomeu (90 - 168)
- Esteve de Bizanci (segle VI, entorn del 530)



Figura 6- Estrabó

Troballes arqueològiques

Després dels textos clàssics, els elements que més han ajudat a conèixer la fundació de Rhode han estat les troballes arqueològiques, que es veuran esmentades en el seu descobriment en l'època contemporània. Malgrat això i, de manera semblant a altres excavacions del país, aquestes tardarien a arribar.

La vila de Roses és un lloc privilegiat per la gran quantitat de restes arqueològiques que posseeix, atès que quasi totes les cultures i pobles que hi han viscut hi han deixat algun element que recorda el seu pas.

El principal problema en estudiar-lo és la destrucció i l'emascament que han sofert les restes de l'interior, sobretot les restes del període grec, on al ser de les més antigues, han tingut quatre principals períodes històrics posteriors que han afectat els jaciments.

L'epigrafia de Rhode

Les restes epigràfiques² que es posseeixen de la Rhode grega són molt escasses. Actualment, només es coneixen uns quants grafits sobre ceràmica

² Referència completa a la bibliografia.

en alfabet grec i ibèric, una inscripció sobre plom parcialment conservada i la llegenda que apareix sobre les monedes d'aquesta seca.

2.2.1. L'incert origen de Rhode

Si bé totes les fonts sempre han estat de gran ajuda a l'hora d'interpretar el passat de la zona, també han creat moltes confusions sobre diferents àmbits històrics, que han donat pas a grans debats, i no només sobre aspectes específics o concrets d'una data determinada, sinó de qüestions més importants i essencials, essent el misteri més gran quin és el veritable origen de Rhode.

Tant Escimne com Estrabó deixen clar el caràcter focu³ de la població de Rhode, igual que la d'Empòrion. Quant a la situació política, les fonts no són gens clares. Es troben certes divergències que no han d'estranyar atès que possiblement els autors descriuen moments històrics diferents.

Escimne, d'una banda, esmenta ambdues ciutats l'una darrera de l'altra, primer Empòrion i després Rhode, sense donar cap mena de preferència a la primera respecte a la segona, estant ambdues en un mateix pla respecte a Massàlia, ciutat de la qual al principi devien ser les colònies.

Estrabó, en canvi, afirma que Rhode depèn d'Empòrion, de la qual era, potser, una mena de sots colònia, utilitzant la paraula *polichnion*, diminutiu de *polichne*, paraula que ja expressa per defecte ciutat petita. Més endavant, però, a la seva obra afirma que Rhode fou fundada pels rodís⁴, per passar posteriorment a domini massaliota. Aquesta afirmació, llavors, expressa la possibilitat que hagués estat originàriament una fundació ròdia.

³ Els foceus eren els grecs provinents de l'antiga Focea, a l'actual estat turc, una ciutat grega de l'Àsia Menor que a partir del 600 aC va emprendre una expansió colonial, amb Massàlia (Marsella) i Empòrion (Empúries) com les principals ciutats estat.

⁴ Els rodís eren els grecs originaris de la ciutat de Rodes, a l'illa de Rodes, que durant la seva edat d'or també van buscar l'expansió del territori.

La discussió de la precolonització ròdia o focea ja fa força anys que és oberta. És així com se'ns presenten les tres opcions següents:

- Origen massaliota comú d'Empòrion i Rhode?
- Origen emporità de Rhode com una sots colònia?
- Origen dels grecs de l'illa de Rodes de Rhode?

És difícil saber com ambdós autors arriben a tenir coneixement de la llegenda. Hi ha la possibilitat que fos a través de Posidoni, escriptor grec que havia visitat la península a principis del segle I aC i de qui Estrabó agafà bona part de la seva descripció d'Ibèria. Aquest, que tenia una forta relació amb l'illa de Rodes, durant la seva estança a la península Ibèrica potser havia recollit la llegenda i n'era, en conseqüència, el difusor. La devia utilitzar com un element propagandístic per donar un cert *pedigree* al poder naval rodí sorgit en l'època hel·lenística que, d'aquesta manera, enllaçava amb els orígens de la història grega.

Ara bé, com aquesta afirmació també apareix en el text d'Escimne, potser cal pensar que aquesta filiació ja estava establerta amb anterioritat, i per això la font de la llegenda s'ha de cercar en la mateixa colònia de Rhode, on devia sorgir entorn dels segles IV i III aC per marcar distàncies amb Empòrion i dotar-se així d'uns orígens remots. Posteriorment, aquesta arribaria a l'illa de Rodes, on devia ser difosa per diversos autors, entre ells Posidoni.

Aquesta mítica procedència permet afirmar, que Rhode en el seu moment àlgid, finals del segle IV i durant el segle III aC, és una ciutat independent tant d'Empòrion com de Massàlia. Si no, quina necessitat hagués tingut Rhode d'adoptar aquesta llegenda que li permetia marcar distàncies davant d'aquestes dues ciutats, dotar-se d'un origen mític tan antic com els seus i, alhora, relacionar-se amb una de les ciutats de major prestigi internacional de l'època⁵?

⁵ Rodes en aquell moment es troba en plena expansió política i econòmica.

En definitiva, tota la llegenda ròdia està impregnada d'un fort component propagandístic, intern i extern, que probablement a l'origen fou utilitzada com un element de la cohesió interna de la polis.

Llavors, malgrat que l'última opció no tingui rigor científic i sigui, per tant, l'explicació llegendària i popular, no vol dir que no sigui interessant o que s'hagi de renegar d'aquesta, ja que ja forma part del folklore rosinc. Existeix un gran exemple de comparació que aporta en Joan Plana, i és *La llegenda de les Quatre barres* on Guifré el Pelós passa els quatre dits tacats de sang per l'escut daurat creant així la senyera. S'ha demostrat que l'origen d'aquesta fou d'una altra manera, no obstant és patrimoni cultural que val la pena conservar.



Figura 7- Llegenda de les quatre barres de sang

2.2.2. Assentament i vida de la colònia de Rhode

A mitjans del segle VI aC i seguint la teoria més acceptada, és a dir, la de l'origen massaliota, en primer lloc, d'Empòrion, a la zona indigeta (que inclou les actuals comarques del Baix Empordà, el Gironès, el Pla de l'Estany i la Selva), ja estaven definits dos centres poblacionals importants: la colònia grega d'Empòrion i els assentaments ibèrics d'Ullastret.

La fundació d'Empúries⁶, per colons foceus entorn de l'any 580 aC, va facilitar la creació d'un rellevant centre comercial, acceptat i nodrit pel seu entorn indígena. Tot i que inicialment depenia de Massàlia, amb el temps Empúries va expandir la seva activitat comercial i es va emancipar d'aquesta metròpoli.

⁶ Al llarg de l'etapa s'anirà variant entre el terme Empòrion i Empúries, igual que entre Rhode i Roses, simplement per fer referència a aquestes i en cap cas perquè el nom canviés.

Rhode es va fundar al segle IV aC com una fundació de Massàlia, establerta principalment per raons polítiques i econòmiques, com a resposta al creixement i la independència d'Empúries. Aquesta tenia com a objectiu recuperar el mercat indígena del nord de l'Empordà i establir un límit a l'expansió d'Empòrion.

La moneda de Rhode

Tant Empúries com Rhode van començar a encunyar la seva pròpia moneda a partir de la segona meitat del segle IV aC, el que s'ha interpretat com un acte de sobirania i d'independència d'ambdues ciutats respecte a Marsella.

De les diverses restes procedents de l'antiga Rhode, la que més aviat atragué l'atenció dels investigadors fou l'amonedament.

La moneda d'aquesta, concretament l'anomenada "dracma" de Rhode, atreia per la seva bellesa d'estil, la perfecció tècnica i per la relació que permetia establir entre el símbol de la rosa representada al revers de les monedes i la llegenda transmesa per diversos autors d'època clàssica sobre el seu suposat origen rodi.



Figura 8- La Dracma de Rhode

Les monedes de Rhode es caracteritzaven per dur representat a l'anvers el cap d'una divinitat femenina mirant cap a l'esquerra. Pel que fa al revers de les monedes hi apareix la representació d'una rosa vista per sota, amb les seves

bràctees i sèpals⁷, ben dibuixats. Posteriorment, en les darreres encunyacions, també es pot veure la rosa vista des de la part superior.

L'increment de la complexitat de les relacions comercials que portarien els nous numeraris faria que la seva extensió no fos del tot exitosa. No obstant això, deixaria en clar que havien sorgit unes noves necessitats econòmiques, i es relacionarien amb el moment d'expansió que viu la colònia al segle III aC quan té lloc la creació del Barri Hel·lenístic.

El barri hel·lenístic

Es tracta d'una ampliació de l'antic nucli grec del turó, aixecada a llevant seu, a l'altre costat del Rec Fondo⁸. Des de la seva troballa el 1963, s'ha posat en evidència el seu caràcter majoritàriament artesanal, amb la troballa de dos forns ceràmics i un taller metal·lúrgic. En definitiva, es tracta d'un barri portuari, que viu del desenvolupament econòmic que es dona a la ciutat.



Figura 9- El Barri Hel·lenístic

2.2.3. La fi de la colònia grega

L'any 226 aC, els cartaginesos aconseguixen traslladar la línia d'influència fins a l'Ebre, amenaçant el comerç de la costa catalana. A conseqüència d'aquesta amenaça, poblats com Roses demanen ajuda a Roma. Aquesta els hi serà concebuda, no obstant això, la situació canvia dramàticament amb l'arribada

⁷ Les bràctees són fulles associades a les flors, sovint amb funcions protectores. Els sèpals són les parts verdes externes del calze, que protegeixen el botó floral abans que s'obri.

⁸ El Rec Fondo és una de les rieres que travessa Roses, juntament amb la riera Ginjolers, la riera de la Trencada i la riera Quarentena.

dels romans al 218 aC, durant la Segona Guerra Púnica, quan apareixen a Roses prop de setanta naus romanes. Anaven ben armades i a punt per combatre, al comandament de Cneo Escipió, de sobrenom "El Calb".

Desembarcaren com amics i en són de pau, sense entrar en el poblat, però sí acampant a prop. Van ser ben acollits pels indígenes, ja que van dir que acudien per lluitar contra Anníbal⁹. La presència romana, però, marca l'inici de la romanització del territori. A partir d'aquest moment, Empúries s'adaptarà bé a la nova situació i serà afavorida pels romans, mentre que Rhode entrarà en decadència.

Amb la creixent influència romana, la dinàmica comercial hel·lènica pateix un greu col·lapse. La moneda deixa d'encunyar-se, i la producció ceràmica s'atura a Rhode. Els habitants s'uniran a les revoltes indígenes contra la dominació romana, que seran reprimides per un exèrcit romà comandat per Marc Porci Cató, qui, l'any 195 aC arribarà amb 25 galeres. Aquest atac resulta en la desaparició efectiva de Rhode com a entitat política i comercial.



Figura 10- Marc Porci Cató

2.3. Rhode sota l'ombra de Roma

Després del desenllaç de la Segona Guerra Púnica, el domini romà s'havia fet efectiu i la situació havia canviat per a la població indígena. Mentre el

⁹ Anníbal fou un polític i capitost de l'antic Imperi Cartaginès.

colonialisme grec havia comportat una relació pacífica i de comerç, l'imperialisme romà començava a imposar als indígenes unes condicions de convivència més exigents.

Les contribucions tributàries eren dures, sobretot per aquells que havien negat el seu suport a la intervenció bèl·lica romana, fet que provocà alçaments i revoltes.

2.3.1. L'etapa imperial

Desallotjada per Cató, hi ha indicis que Rhode fou abandonada, o reduïda en població notablement, ja que no s'han trobat restes des d'inicis del segle II aC fins ben entrat el segle II dC. Aquest fet porta a pensar que les èpoques republicanes i altimperial de l'imperi romà passen inadvertides a la vella Rhode.

Les primeres manifestacions constructives romanes a la Ciutadella no es troben fins a la segona meitat del segle II dC, quan la ciutat d'Empúries ja es troba en plena davallada. Les restes trobades a Roses consisteixen en alguns dipòsits aïllats, un conjunt termal públic i altres estructures indeterminades de l'àrea portuària.

No se sap com és l'avenç del final del segle III i principis del segle IV a la vella Rhode, però a partir d'aquest últim es tenen suficients indicis per afirmar l'existència d'una primitiva comunitat cristiana a Roses.

2.3.2. El creixement urbà de la baixa romanitat

A aquesta època se li procedeix a anomenar paleocristiana. És quan la vila es troba davant de l'eclosió d'una nova cultura, que podria haver estat introduïda per mar, des de l'àrea nord-africana.

A partir de la 2a meitat del IV dC Rhode entra a la baixa romanitat com un nucli creixent i actiu, en el context històric de l'expansió del regne visigot. La situació canviarà a partir de l'expulsió dels gots de la Gàl·lia¹⁰ i el trasllat del regne cap a Toledo, fet que deixarà Roses en una posició marginal respecte al centre polític. No obstant això, la ciutat continuarà activa i s'estendrà de forma important al segle VI.

Al port de Roses arriben productes de les noves àrees hegemòniques comercials, sobretot de l'Àfrica romana i també de la Mediterrània oriental. Oli i vi, conserves diverses i vaixelles de taula es troben entre les principals exportacions, que substituiran les que fins ara provenien d'Itàlia, la Gàl·lia i la Bètica.



Figura 11- Inici del comerç amb Àfrica

2.4. La Roses dels cavallers

Des de temps immemorials, l'atenció arqueològica a Roses s'ha concentrat principalment en dues èpoques específiques: l'antiguitat, amb un focus particular en la colònia grega de Rhode, i l'edat moderna, marcada per la construcció de monuments emblemàtics com la Ciutadella i el castell de la Trinitat. Aquesta focalització també s'ha vist influenciada pels diferents conflictes bèl·lics que han sacsejat la localitat entre els segles XVI i XIX, fent d'aquests períodes objecte d'una rica investigació i debat acadèmic. Tanmateix, és remarcable com la vila medieval de Roses ha estat, fins fa poc, la gran oblidada en els estudis arqueològics i històrics de la zona. En un context on les

¹⁰ Gàl·lia era el nom romà designat a una regió de l'Europa occidental, actualment formada per França, Bèlgica, l'oest de Suïssa, el nord d'Itàlia, unes zones d'Itàlia i els Països Baixos.

civilitzacions antigues i les guerres modernes acaparen l'atenció, la vida i les dinàmiques socials, culturals i econòmiques de Roses durant l'edat mitjana han estat notablement menystingudes.

2.4.1. Els capbreus de Roses

L'edat mitjana a Roses presenta una peculiaritat única: la prevalença dels capbreus com a font d'estudi.

Els capbreus són una mena de llibres de registre o censos que es feien servir durant l'edat mitjana per a documentar les propietats rurals, la seva extensió, el nom dels propietaris, i altres dades relacionades amb l'ordenació territorial i fiscal. En el context de Roses, aquests documents han estat fonamentals per entendre com es formava la vila i la plaça durant aquest període, aspectes que si bé les dades físiques i artefactes enriqueixen, no tindriem d'altre manera. Els capbreus de Roses es troben actualment al fons de l'Arxiu Diocesà de Girona.

2.4.2. L'evolució medieval a Roses

Després d'uns anys de recessió i d'estancament urbà, el nucli de Roses torna a prendre relleu a mitjan segle IV i al llarg de tot el segle V.

La refundació per part dels visigots

L'any 409, durant la guerra civil a Hispània entre caps romans, penetren per l'Empordà els alans¹¹, de raça eslava, fet amb el que comença la depredació i la ruïna del territori, patint Roses els seus efectes.

Sis anys després, Ataülf¹² entra a Hispània pel Pirineu Oriental. Venia al servei de l'imperi romà, al capdavant dels visigots, per contenir les devastacions dels

¹¹ Els alans eren un grup ètnic d'origen iraní, pastors nòmades molt bel·lics, que en aquesta època van emigrar als poblats eslaus.

¹² Ataülf fou rei dels visigots del 410 al 415.

alans. És llavors quan, paral·lelament a la davallada de l'hàbitat al solar de la Ciutadella, el poble visigot arriba completament romanitzat, i en un període de transició. Va tenir una curta permanència, no més gran de mig segle, establint-se al Puig Rom al segle VII, on es troba el Castre visigòtic.

Malgrat l'aspecte de fortificació, la població que hi resideix respon a una comunitat de caràcter rural, dedicada a l'explotació de l'entorn, la ramaderia, l'agricultura i la pesca. No hi ha indicis de cap disseny urbanístic: les cases estan disposades anàrquicament.

El poblat s'abandonarà cap a la segona dècada del segle VIII a conseqüència de la situació que es viu a la fi del període visigot amb l'entrada de les tropes musulmanes i els consegüents saquejos devastadors.



Figura 12- El Castre Visigòtic del Puig Rom

Els àrabs a la comarca

Amb la invasió àrab, l'emir del Magreb Musa Ben Nuseyr, juntament amb el seu exèrcit, es van apoderar l'any 713 dC de la important plaça i del port. Els àrabs aprofitaren els magnífics avantatges del port i van fer construir naus de guerra marítima als astillers de Roses.

Anys més tard la vila tornaria a estar en mans de la Corona d'Aragó després de diverses disputes. Poc abans dels anys 845 - 846, Abd-ar-Rahman¹³ envia al

¹³ Abd-ar-Rahman fou el primer emir de Còrdova.

seu hajib¹⁴, Abd al-Querín, cap a les comarques del nord de Catalunya, on aquest destruiria nombrosos llocs. En firmar la pau Abd al-Querín i el rei Carles de França (850-851), cessen les disputes.

El naixement del monestir

La primera dada del moment, es troba en un diploma de l'any 782, on es relata que l'abat hispànic Atala va refer algunes esglésies del territori, entre elles la de Santa Maria de Roses. L'ajudaran els monjos que havien emigrat a les muntanyes (Castre Visigòtic) que, a conseqüència de la invasió d'aquestes, tornen i construeixen l'església, primerament anomenada *Sancta Mariae Rodensis de Rodis*, fundació que es considera la base de l'assentament del futur poble de Roses.

Els monestirs van tenir un paper molt important en la repoblació de les antigues vil·les abandonades a l'edat mitjana, com era el cas de Roses, ja que contribuïen poderosament a la renovació del paisatge rural i també de l'urbà. L'evangelització, el control de camins i l'explotació del sòl i de la ramaderia per part d'aquests també serien causes del creixement demogràfic.



EL MONESTIR DE SANTA MARIA DE ROSES

És molt important no confondre el temple del monestir de Santa Maria de Roses, que es troba a la Ciutadella, amb el temple bicentenari que s'utilitza com església del poble en l'actualitat. Aquest monestir suposà l'inici del nucli medieval de l'edat mitjana a la vila, les restes del qual avui són visitables, juntament amb les reparacions que ha experimentat amb els anys.

Figura 13- El Monestir de Santa Maria de Roses

¹⁴ Hajib fou un càrrec en diversos governs musulmans, que es podria traduir per camarlenc, és a dir, encarregat dels serveis domèstics del sobirà.

Així doncs, la fundació del monestir de Santa Maria de Roses, impulsada pels comtes emporitans, s'ha interpretat com a propulsora del creixement urbà de la vila de Roses.

El monestir de Santa Maria de Roses disposava d'un immens territori que coincideix amb l'actual terme municipal de Roses, junt amb possessions rellevants a Siurana, Castelló i Peralada, donacions de particulars i comtals, on es van explotar també els recursos.

És així com als peus del monestir, cercant la seva protecció, va créixer un nucli de cases al que s'ha anomenat la vila vella de Roses, on sobre les ruïnes visigòtiques i les tombes disperses es construïren els nous edificis juntament amb el temple, que es consagraria el 1022.



Figura 14- La Vila Vella

El pas dels segles

Roses al segle XII mostra una evolució fascinant de creixement i complexitat social, principalment deguda a la riquesa marítima, especialment de la pesca, i a l'organització política i econòmica a càrrec dels comtes d'Empúries.

Per resguardar la creixent població i protegir-se d'atacs potencials, el poble de Roses fortifica les seves muralles, les claus de les quals eren custodiades per l'Abat, figura que exercia un poder similar al d'un senyor feudal. Aquesta fortificació es va construir en relació amb el recinte medieval preexistent de Santa Maria de Roses i estava rodejada d'un fossat per proporcionar una capa

addicional de seguretat. Diverses torres de vigilància s'establiren prop del port, i el monestir amb la seva església romànica dominava el paisatge des d'un turó.

En 1285, durant el curs del conflicte entre la Corona d'Aragó i França, conegut com la Croada contra Catalunya¹⁵, Roses va jugar un paper estratègic. La ciutat de Roses va ser assetjada pels exèrcits francesos sota el comandament de Felip III el Temerari. Malgrat els esforços del rei francès, la ciutat va resistir l'assetjament gràcies a la seva fortalesa i les defenses preparades. La resistència de Roses va ser un dels molts episodis de la croada en què Catalunya va defensar-se amb èxit dels intents de conquesta francesos.

La vila de Roses, amb el seu port, es va trobar immersa en un ambient d'expansió i, com altres nuclis del mateix comtat, va superar el cinturó emmurallat que cenyia la població. L'antic recinte s'hagué d'ampliar i es construïren unes noves muralles a fi de poder protegir l'eixample urbà que s'havia desenvolupat al seu exterior.

El creixement de la vila, però, va estar molt condicionat per la particular topografia del lloc. El nucli no podia estendre's ni a llevant ni a ponent sense haver de superar l'obstacle que suposaven les rieres que passaven pels marges de la vila, la Trencada i el Rec Fondo. És així com la solució més viable fou la construcció cap a migdia, vers el mar.



Figura 15- La Vila Nova

¹⁵ Croada contra Catalunya és el nom amb què és coneguda la guerra iniciada per Felip III l'Ardit, rei de França al 1285.

Al segle XIV se li concedeix el dret als rosincs de transportar i vendre el peix i el coral per totes parts i no haver de pagar el portatge al passar per Castelló d'Empúries, en aquell moment ciutat centralitzada del territori. També aconsegueixen tenir tribunal propi per les dues jurisdiccions (civil i criminal) i la facultat de crear un impost de consum sobre tots els veïns per la conservació dels murs del monestir, la fortificació del port (on avui es troba el castell) i per contribuir a les despeses de la comunitat.

Durant aquest segle, Roses, com també la resta de l'Empordà, pateix la Pesta Negra del 1348, que juntament amb un període de fam iniciat el 1333, es repetirà en els estius de 1349, 1350, 1351, 1362, 1363, 1381 i amb major benignitat el 1384. És així com, entre les morts i el traspàs de la població rural supervivent del camp a les ciutats, es perden dos terços de la població i quasi tots els pescadors, portant novament inestabilitat econòmica a la vila. A més, en aquesta època, els pescadors tenien una dificultat afegida a la seva feina, ja que a vegades havien d'enfrontar-se a pirates i corsaris, per la qual cosa sortien armats.

El 1462, durant el conflicte entre Joan II i Catalunya, les tropes franceses, amb suport de Joan, van intentar ocupar Roses, però la ciutat va resistir gràcies a la seva esquadra portuària. Lluites internes i sublevacions, incloent-hi l'ajuda francesa a les revoltes catalanes, van marcar aquests anys. La reina Joana i el jove Ferran van intentar prendre Roses com a port estratègic, sense èxit. El 1472, Joan II va recuperar Roses dels francesos i revoltats. Finalment, el 1474, Joan II va utilitzar Roses com a base d'operacions contra els francesos, que cessarien temporalment els atacs.

2.5. Roses, el gran anhel de la França moderna

2.5.1. Segle XVI

El segle XVI representà per a Roses el moment de la construcció de la nova fortificació segons les darreres novetats en estratègia militar i el fet de convertir-se, per aquesta raó, en el principal punt fortificat de la comarca.

Desapareixen les comarques feudals del nord-est de Catalunya, i comença la ruïna de l'aristocràcia, clergat, municipis i altres elements regionals, amb la final sublevació i triomf dels pagesos. Les famílies aristocràtiques abandonen l'Empordà per les comoditats de la ciutat dels comtes, Barcelona.

Malgrat que la perillositat costanera es tractava d'un perill potencial sempre existent, amb exemples que s'estenen al llarg de tota l'edat mitjana i encara fins i tot entrat el segle XIX, és el segle XVI el que més habitualment s'associa a aquest risc, concretat en les accions de la pirateria nord-africana o barbaresca, tot i l'existència de pirates cristians.

El marc fou el de la lluita de les corones d'Espanya i de França per a fer seu el Mediterrani occidental, les conquestes hispàniques al nord d'Àfrica i l'expansionisme de l'imperi otomà, que s'acabà aliant amb el rei de França a partir de 1543, moment a partir del qual els noms de Barba-rossa i Dragut, veritables organitzadors d'una pirateria que fins aleshores havia estat particular, autònoma, poc freqüent i menys organitzada, foren sinònim de pànic costaner. Roses fou coneguda per una de les incursions, la del 1543, quan els pirates turcs saquejaren Cadaqués i Roses, i incendiaren Palamós. El perill es manifestava per dues bandes: per terra i per mar. A terra es concretava en atacs a les poblacions de la costa, amb assassinats, saquejos, incendis i, sobretot, presa de captius, que eren portats a Alger¹⁶ i pels quals després es demanava rescat, font d'ingressos principal d'aquests. A mar, els atacs tenien

¹⁶ Alger és la capital d'Algèria.

com a objectiu preses d'embarcacions, mercaderia i captius, i ocasionalment enfonsament de les embarcacions que es dedicaven al petit comerç.



KHAIR ED-DIN "BARBA-ROSSA"
🕒 1478 (Gera, Grècia) - 1546 (Constantinoble)
📖 Barba-rossa fou un almirall otomà que va liderar el corsarisme turc a la Mediterrània occidental durant les primeres dècades del segle XVI. Es tracta d'un altre dels personatges més importants de la història de Roses, encara que no per un bon motiu, ja saquejaria la vila en diverses ocasions.

Figura 16- Khair ed-Din "Barba-rossa"

El destí de Roses en mans de Carles V

En el viatge per mar que Carles I d'Espanya i V d'Alemanya porta a terme de Barcelona a Gènova, aquest arriba a Roses el 13 de maig de 1543, recorrent la badia. Fent-se càrrec de la seva importància estratègica i militar, realitza un esquema de com i on vol que estiguin dos nous projectes de fortificació de la vila: la Ciutadella i el Castell de la Trinitat, que serà la base per defensar adequadament la població amb el seu monestir i d'on sorgiran els jaciments que coneixem avui en dia. L'any 1543 també va ser incert a l'Empordà pel motiu que es tenien notícies de la presència de l'esquadra del pirata turc Barba-rossa a Marsella, preparada per fer un atac immediat a la costa empordanesa.

D'aquesta manera es va demanar ajuda als jurats de Girona, que d'aquesta manera van obligar als homes dels pobles i les ciutats properes a anar a defensar Roses, que podia ser el lloc més perjudicat, amb multes en cas de l'oposició. No obstant això, van passar els dies i l'atac no es va produir, procés que va portar als homes mobilitzats a tornar cap a les seves cases.

Setmanes més tard, les notícies portaven novament la possible imminència de l'atac dels turcs, per la qual cosa es va decidir portar a terme una ràpida

fortificació, com havia indicat l'Emperador. Aquesta, es va iniciar el 18 d'agost del 1543 sota la direcció del capità enginyer Luis Pizaño.



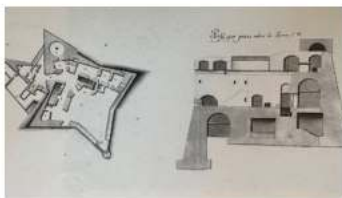
Luis Pizaño

📅 ? (Guadalajara, Espanya) - 1546 (Cantàbria, Espanya)

📖 Fou un capità general de l'artilleria de Carles V i enginyer militar espanyol del segle XVI. És una figura molt destacable de la història de Roses, ja que fou el primer arquitecte de la que seria la Ciutadella, encara que el seu disseny es canviés temps després pel que coneixem avui en dia.

Figura 17- Luis Pizaño

Després de tantes amenaces, finalment va arribar el dia de la veritat, el 5 d'octubre, on des de Sant Pere de Rodes es van veure unes 37 veles de Barba-rossa. El 6 d'octubre, la vila va ser atacada pels turcs, que havien atacat Cadaqués el dia anterior. Malgrat una dura resistència, la superioritat turca va forçar la retirada de les tropes locals. L'arribada de reforços de Figueres va animar a alguns defensors a resistir, però finalment, Roses va ser saquejada, incendiada i molts dels seus habitants assassinats. Aquesta jornada es va convertir en un dels dies més foscos de la història de Roses.



EL CASTELL DE LA TRINITAT

📖 A causa de l'immillorable posicionament que podia arribar a tenir per a complir l'objectiu de defensar la badia de Roses, el rei Carles V ho va veure clar i ràpidament va veure l'oportunitat que portaria a terme Pizaño, la de fer un castell, que no seria de prínceps ni princeses, sinó de defensa.

A la imatge es veu el plànol del castell de la primera planta i un perfil.

Figura 18- El Castell de la Trinitat

El 1544 el rei Carles I dona instruccions de continuar amb les fortificacions de Roses i d'armar correctament als habitants, amb mosquets, demanats per Pizaño. Les obres del castell de la Trinitat s'iniciaren el 2 de gener de 1544 i es van acabar a mitjan 1551, abans de la mort de Pizaño, el seu enginyer. Aquest es va edificar en el mateix lloc on es trobava la torre de defensa del port.

L'any 1553 dirigia les obres de la fortificació de Roses l'enginyer italià Giovanni

Battista Calvi, al que la vila deu la confecció del projecte que arribaria als nostres dies, amb un plànol que detalla amb gran cura el perímetre pentagonal fortificat, amb els cinc baluards¹⁷.



Figura 19- Giovanni Battista Calvi

El segle XVI veu la transformació material de la vila medieval de Roses en una fortificació renaixentista per a usos militars. La construcció de la Ciutadella suposava un canvi radical en la vida diària dels seus habitants i en la seva mentalitat. La precarietat d'instal·lacions que la construcció oferia fora de la muralla estricta s'afegia a l'allotjament dels soldats a les cases particulars.

El 1597, el Consell d'Aragó escriu al rei exposant-li el mal estat en què es trobava la Ciutadella de Roses, la necessitat de reforçar-la a l'igual que la guarnició i acabar les casernes, ja que s'iniciava un despoblament per l'allotjament dels soldats a les cases particulars.

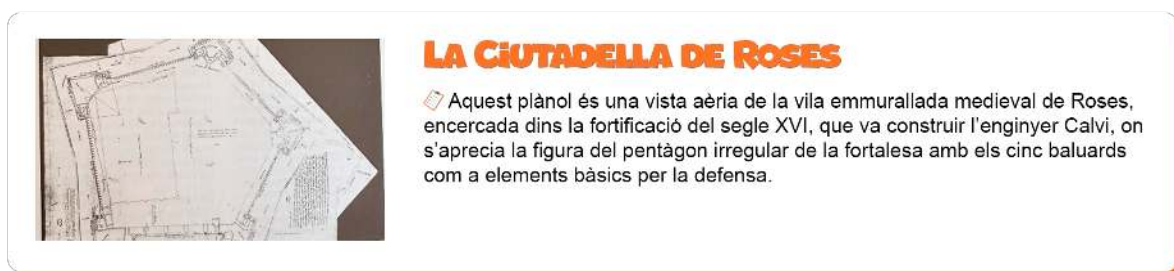


Figura 20- La Ciutadella de Roses

¹⁷ Un baluard es una estructura defensiva en forma de punta que es projecta des de les muralles d'un fort o ciutadella, dissenyada per permetre el foc defensiu en múltiples direccions.

2.5.2. Segle XVII

Sense notícies històriques durant el regnat de Felip III, després de cinquanta anys de tranquil·litat, en què la vila s'havia anat restablint de passats mals i havia millorat econòmicament, Roses s'anava a veure involucrada en els esdeveniments de l'època:

- Oposició catalana al centralisme administratiu¹⁸
- Nous tributs del Comte Duc d'Olivares¹⁹
- Propaganda que assenyalava els catalans d'heretges²⁰

Va arribar a Roses l'any 1639, en què en augmentar a l'Empordà el nombre de soldats per la guerra amb França per la possessió del Rosselló, augmentaren els atemptats dels terços²¹ contra els poblats, amb Roses inclòs.

Mals temps van ser els iniciats el 1640, on els soldats de Felip IV havien de ser allotjats a les cases dels habitants, i estant les dues parts cansades de la situació, hi havia violència, incendis, assassinats, sacrilegis...

Aquestes circumstàncies, sense que les autoritats del Principat posessin remei, originaren a la comarca de l'Empordà l'aixecament dels pagesos o dels segadors, donant així inici a la guerra coneguda amb aquest nom, que duraria dinou anys.

La guerra dels segadors

A mitjan 1640, durant les tensions entre Catalunya i la monarquia hispànica, els pagesos van assetjar els tercis espanyols, forçant-los a refugiar-se a l'Aragó i el Rosselló. Només dos nuclis de resistència es van mantenir fermes: Roses i Tolosa. Davant d'aquesta revolta, el rei va ordenar l'enviament de més tropes a

¹⁸ L'oposició catalana al centralisme administratiu es va manifestar en rebuig a la tendència de concentrar el poder a Madrid, limitant l'autonomia tradicional de Catalunya.

¹⁹ El Comte Duc d'Olivares, mà dreta de Felip IV, va introduir nous tributs que entre els catalans es van percebre com a imposicions injustes i abusives.

²⁰ En el context de tensions, es va utilitzar propaganda que etiquetava els catalans com a heretges, una acusació greu en una societat que era encara profundament religiosa.

²¹ Els terços eren unitats militars espanyoles d'infanteria dels segles XVI i XVII, famoses per la seva disciplina i eficàcia en combat.

Roses. Els pagesos, amb l'ajuda militar de França, van assetjar Roses. El rei francès Lluís XIII, recentment proclamat comte de Catalunya, va enviar tropes que es van centrar a bombardejar la Ciutadella, encara que aquesta va resistir bé.

Les intencions de França, però, no eren totalment altruistes. França volia el control del port de Roses, i també exigia ostatges com a garantia per futurs acords. El gener de 1641, es va insistir que Catalunya entregués a França la fortalesa de Roses i el castell de la Santíssima Trinitat. El 1642, el Cardenal Richelieu va destacar la importància estratègica de Roses, marcat com a objectiu per ser conquerida l'any següent.

Durant 1643, Roses va continuar sent una espina per als francesos. Diego Caballero, governador de Roses, va mantenir actius els seus soldats amb correries i atacs. Un d'aquests episodis destacats fou el cop a la torre Norfeu o del Rei el 2 de juliol de 1643, on el governador aprofitant informació sobre els subministraments diaris de pa a la torre, controlada pels francesos, va organitzar una emboscada astuta. Després de capturar gradualment la major part de la guarnició, els espanyols van aconseguir apoderar-se de la torre amb una estratègia basada en l'engany, consolidant així la seva posició defensiva a la zona.



LA TORRE DE NORFEU

📖 També coneguda com a Torre del Rei a causa que va ser entregada a aquest, fou una torre costanera estratègica, que fou escenari de diferents esdeveniments i batalles, essent la més important la del cop a la Torre de Norfeu, on el governador Diego Caballero va poder fer una emboscada als francesos que l'ocupaven.

Figura 21- La Torre de Norfeu

El setge de 1645

Igual que França tenia un gran interès en obtenir el port de Roses, primer expressat per Richelieu i després per Mazzarino, la Cort d'Espanya opinava també que de la conservació o pèrdua de Roses depenia la recuperació de Catalunya o la pèrdua d'Aragó.

Tan important era a França que el 29 de gener del 1645 sortiren ordres del cardenal Mazzarino referents al conqueriment de Roses, considerada importantíssima com a “medi d'opressió al cor de Catalunya”. El comandament de l'operació va ser designat a Plessis-Praslin, cap de l'exèrcit francès que operava a l'Alta Itàlia.

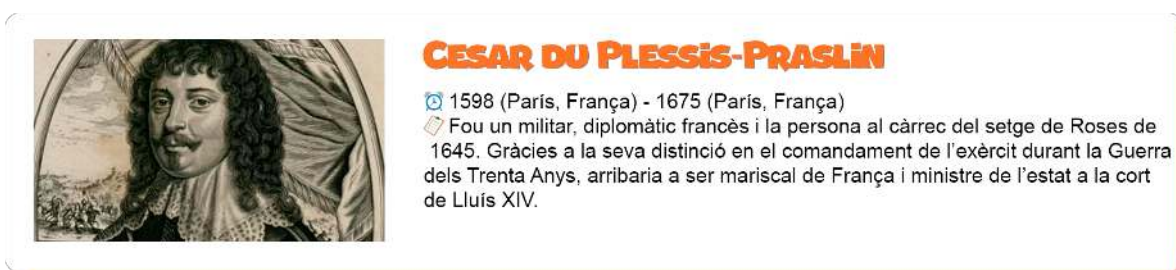


Figura 22- Cesar du Plessis-Praslin

El 25 de març de 1645, Roses es va convertir en escenari d'un moment crític de la història catalana. Plessis-Praslin, amb 12.000 homes, 600 cavalls i una potent artilleria, va desembarcar amb l'esperança d'apoderar-se de la plaça. Acompanyat d'una flota de 15 galeres i 25 vaixells, semblava que poc podria resistir la seva avançada. No obstant això, Roses no estava indefensa. Sota el lideratge de l'encara governador Diego Caballero, la ciutat comptava amb una guarnició de 3.000 homes i 300 cavalls. En diversos enfrontaments, aquesta guarnició va causar danys als francesos, defensant-se amb gran valor.

Malgrat la forta resistència, la fortuna no acompanyava completament els defensors. El 15 d'abril, una tempesta va causar estralls en l'esquadra

francesa, però també va complicar les defenses de Roses. La tempesta va causar la pèrdua de galeres i vaixells, però la mala sort va continuar per als defensors quan un malentès amb pólvora va provocar l'explosió de 200 barrils, causant una gran devastació.

Els francesos, determinats i amb recursos, van utilitzar barques fortificades per apropar-se a les muralles, malgrat els esforços defensius. El 25 de maig, tot i haver aconseguit crear una bretxa, l'assalt no va ser possible. No obstant això, dos dies després, amb una nova bretxa, van començar l'assalt a la plaça. El 28, Roses va veure com la seva defensa es trencava i com els defensors es retiraven.

Amb les defenses esgotades i enfront d'una situació insostenible, el governador Caballero va sol·licitar negociacions de rendició. El 28 de maig, després de cinquanta-nou dies de resistència, Roses va caure. Com a testament de la intensitat de la batalla, els francesos van patir 5.000 baixes, 3.000 d'elles mortals. Els espanyols, per la seva banda, van perdre uns 1.500 homes.

L'ocupació de Roses va tenir repercussions a gran escala. A França, Plessis-Praslin va ser promogut i es va encunyar una moneda commemorativa. A Espanya, les acusacions van caure sobre Diego Caballero, qui seria assassinat per covardia. Mentre França reforçava les defenses de Roses, la vida dels seus habitants es va veure alterada per l'ocupació i els abusos dels conqueridors.

A Catalunya, la sensació era d'amargor. L'ocupació francesa no va ser vista com una alliberació, sinó més aviat com un canvi d'opressors. El descontentament popular va quedar reflectit en escrits anònims que clamaven pel retorn de la dominació espanyola. Encara que hi va haver diversos intents per part d'Espanya de recuperar Roses, no va ser fins al 1659, amb la Pau dels Pirineus, que es va assegurar el seu retorn a la corona espanyola. Finalment, el

5 de maig de 1660, després de quinze anys d'ocupació, Roses va tornar a ser espanyola.

El setge de 1693

Havien passat tretze anys des de la Pau dels Pirineus. La situació política havia canviat, ja que una vegada mort Felip IV, l'ambiciós Lluís XIV va trencar pactes, declarant la guerra a Espanya, amb la força moral que li havia donat firmar el “secretíssim” testament²².

L'Alt Empordà va ser el lloc escollit per la primera escomesa, i en conseqüència, Roses tornà a patir els efectes de la guerra.

El 1673 entraren les tropes franceses per terra i arribaren fins als murs de Roses, mentre una esquadra formada per 22 galeres i 22 bucs ancorava en el port. L'objectiu conjunt era recuperar aquella plaça que havien hagut d'abandonar el 1660, no obstant això, la valentia i la tenacitat dels defensors van fer inútils els esforços.

Però dos anys més tard tornaren els francesos i es van aconseguir apoderar de Roses, cometent tota mena d'actes vandàlics pel seu pas. Prova d'aquestes vicissituds, fou que quedaren 50 veïns, que vivien en barraques i havien de fer les reunions a l'aire lliure per falta d'espai on fer-les.

Per la Pau de Nimega (1678), Espanya perdia definitivament el Franc Comtat i unes places flamenques. Però el vencedor, el rei francès, en feia entrega d'altres, particularment a la Península, entre elles Roses. Aquesta generositat només s'explica tenint en compte que Lluís XIV ja entreveia la corona d'Espanya per la seva dinastia. Aquest tractat suposà un respir pels rosincs, que només duraria quinze anys.

²² La feblesa del successor de Felip IV, Carles II, va portar a Lluís XIV a veure la possibilitat d'expandir la seva influència a Espanya, pel que faria un acord no oficial amb altres potències europees sobre com es repartiria el poder i els territoris espanyols en cas de la mort de Carles II.

L'any 1689, les tropes franceses comandades pel duc de Noailles van ocupar Camprodon, Ripoll i Olot, ampliant així el conflicte de la Lliga d'Augsburg²³ que s'havia format contra França. El duc de Noailles, intentant guanyar-se la simpatia dels catalans, va preparar un atac a Catalunya mentre duia a terme una campanya de propaganda a favor de la causa francesa.



ADRIEN-MAURICE DE NOAILLES

🕒 1678 (París, França) - 1766 (París, França)

📖 Fou un aristòcrata i militar francès al servei de Lluís XIV de França, durant la guerra de Successió Espanyola. Fou protagonista en el setge de Roses de 1693, atac del qual sortiria victoriós, i com ja va passar amb Plessis abans, acabaria esdevenint mariscal de França.

Figura 23- Adrien-Maurice de Noailles

L'any 1693, el focus de l'ofensiva francesa es va posar a Roses. Amb un exèrcit robust, Noailles va iniciar el setge de la ciutat en maig. Les tropes franceses, amb suport naval, van ser ràpides i eficients, sorprenentment més que en setges anteriors com el de 1645. En menys de deu dies, la resistència de Roses va ser vençuda.

El governador de Roses, Pere Rubí, un experimentat militar barceloní, va jugar un rol clau en la defensa de la ciutat. Malgrat la seva experiència i coneixement, va ser ferit el 8 de juny, fent que deixés el comandament en mans del general Quiñones. L'endemà, davant d'una situació precària i amb poca esperança, els oficials van aconsellar la rendició.

Sorprenentment, les condicions de rendició van ser generoses per les tropes espanyoles, que van ser lliurades sense ser fetes presoneres i amb honors militars. No obstant això, el castell de la Trinitat va resistir una mica més, però eventualment també va caure en mans franceses. La ciutat de Roses va ser

²³ La Lliga d'Augsburg formada l'any 1686 va ser una coalició europea que va incloure diversos estats com el Sacre Imperi Romà Germànic, Espanya, Suècia...

ocupada pels francesos fins al 1697, any en què es va signar la Pau de Ryswick. Noailles va millorar les defenses de Roses durant aquesta ocupació.

La rendició ràpida de Roses va portar a un judici contra el general Quiñones. Se li van imputar diversos càrrecs, incloent-hi haver capitulat Roses als francesos i no haver informat adequadament el seu superior.

2.5.3. Segle XVIII

Aquest segle contempla els regnats de Felip V (1700-1746), Ferran VI (1746-1759), Carles III (1759-1788) i Carles IV (1788-1808). A Roses, els dos esdeveniments més importants del segle són la guerra de Successió i la Guerra Gran, on destaca el *Gran Setge de Roses*.

Guerra de Successió

El 1701, tot el territori català estava a favor de la causa de l'arxiduc Carles d'Àustria, excepte Roses i Cardona, partidaris del duc d'Anjou, Felip V. Això és degut al fet que Felip V havia estat a Roses el 1700 i a més els anys d'ocupació francesa eren molt recents.

Durant la guerra de Successió es milloraren fortificacions de la plaça i port de Roses, com mesures preventives. Mentre es negociava la pau en el Congrés d'Utrecht²⁴, les tropes de Carles d'Àustria intenten apoderar-se de la vila, no obstant això, els atacs són rebutjats i la plaça, segueix, per tant, en mans de Felip V.

²⁴ El Congrés d'Utrecht (1713) va culminar amb una sèrie de tractats que van posar fi a la Guerra de Successió Espanyola, redefinint les fronteres europees i reconeixent a Felip V com el rei d'Espanya però separant les corones espanyola i francesa.

És en el 1719 quan tronen per últim cop els canons dels francesos. Després de seixanta anys d'inquietuds i lluites, anava a obrir-se un període de setanta-sis anys durant els quals la vila podria dedicar-se a les tasques pacífiques i intentar aixecar l'enfonsada economia. La construcció de les cases fora del recinte de la Ciutadella, el "raval", s'anava accentuant. La nova població, en el seu creixement, s'uniria un dia a les barraques dels pescadors, formant així dues fileres de cases.

El Gran Setge de Roses

Després del temps de pau, la tensió política i territorial es va intensificar cap al final del segle XVIII. L'expansió de la Revolució Francesa i l'ambició de dominació territorial van propiciar que, el 1794, les forces franceses dirigissin la seva atenció cap a la ciutat de Roses. La importància estratègica d'aquesta plaça va fer que la seva conquesta es convertís en un objectiu clau per als francesos. No obstant això, aquesta conquesta de la vila no va ser presa seriosament pels francesos des d'un principi, que creieren que per la debilitat de les seves defenses, amb una simple intimidació aconseguirien allò que buscaven, malgrat que no van tenir en compte el factor humà.

Amb l'objectiu de consolidar la seva presència en la regió i eliminar qualsevol amenaça posterior, les forces franceses, sota el comandament del general Sauret, assetjaren Roses amb una força inicial de 8.000 soldats. Tot i la superioritat numèrica i tàctica, els francesos van subestimar la determinació dels defensors de Roses, liderats pel governador Manuel de Tovar.



PIERRE FRANÇOIS SAURET DE LA BORIE

📅 1742 (Gannat, França) - 1818 (Gannat, França)

📖 Fou un general francès de la Revolució i de l'imperi. Es tracta del general encarregat d'estar al capdavant del Gran Setge de Roses, en el que aconseguí capgirar els plans de Manuel de Tovar.

Figura 24- Pierre François Sauret de la Borie

Desafiant les amenaces dels francesos, que citaven la rendició d'altres fortaleses com el Castell de Sant Ferran, Tovar i els seus homes es van mantenir fermes. Lluitaren amb audàcia, fent ús de sortides nocturnes per recopilar informació sobre les estratègies dels francesos. No obstant això, a mesura que passaven les setmanes, les tàctiques de l'exèrcit francès es van fer més sofisticades. Una combinació de desplegament tàctic i suport moral va permetre als francesos penetrar a la vila. Malgrat això, el clima i altres factors van jugar a favor dels defensors espanyols, prolongant la resistència més del que es preveia inicialment.

Però, la determinació espanyola va tenir el seu límit. Després d'un assalt massiu amb una potència de foc inigualable l'1 de febrer, els defensors espanyols es van veure forçats a retirar-se, amb molts d'ells sent capturats o assassinats pels francesos. La victòria de França a Roses, no obstant això, seria efímera. Amb la signatura de la Pau de Basilea el juliol de 1795, Roses, juntament amb altres regions, tornaria sota el control espanyol.

Posteriorment a aquest conflicte, Roses es va enfrontar a canvis significatius. Molts dels seus monuments religiosos, com els convents i el monestir de la Ciutadella, quedaren en estat de ruïna. La presència militar es va reduir significativament, permetent a la població civil reprendre la seva vida quotidiana. L'economia local, especialment la marítima, va experimentar un fort impuls, amb un augment notable en el nombre de vaixells i el comerç d'oli, vi i peix. A més, la població en expansió va donar lloc a la construcció d'una nova parròquia, simbolitzant una nova era per Roses després d'un període tumultuós.

2.6. De Roses al cel contemporani

2.6.1. La Guerra del Francès

Amb el cop d'estat del 10 de novembre del 1799, Napoleó Bonapart s'eleva a la cimera del poder. Aquest, que considerava Espanya com un cos inert, inanimat, va patir la fatal sorpresa de descobrir que si l'Estat havia mort, la societat sana espanyola es trobava plena de vida, i que cada part d'ella tenia capacitat de resistència.

Com va ocórrer amb la resta de comarques, l'Empordà es rebel·la als francesos i el 6 de juliol del 1808, 4000 homes sota les ordres del guerriller Joan Clarós varen fer un setge a Roses i Figueres, fent fora als francesos.

Per aquestes dates, arribaren a Roses diverses unitats navals angleses, els efectius de les quals col·laboraren en els treballs de fortificació de la vila i en el seu suport pel foc.



JOAN PAU CLARÓS I PRESAS

📅 1749 (Barcelona, Espanya) - 1827 (Barcelona, Espanya)

📖 Fou un guerriller català i antic militar, ajudant major que havia estat del Batalló lleuger de Girona i que s'havia distingit en la Guerra Gran i més tard en la Guerra del Francès. Després del Gran Setge de Roses, es va encarregar de l'alliberament de Roses i altres territoris dels francesos.

Figura 25- Joan Pau Clarós i Presas

Roses en aquell període

A la Ciutadella es mantenia l'església, capaç d'albergar uns 600 homes, i els magatzems de pólvora, com a úniques estructures a prova de bombes. La resta d'edificis havien quedat arruïnats amb el setge del 1794-1795.

El coronel al càrrec d'aquell moment, Pere O'Daly, va ordenar que quan arribés el moment, i va arribar el dia 8 de novembre, fossin evacuats de la vila les

doncs, els nens i tots aquells que no poguessin fer servir armes, per crear així una milícia.

Els plans francesos sobre Roses

Vist el moment negatiu que vivien els plans de Napoleó sobre la península Ibèrica, va decidir actuar ràpidament i amb força per dominar les diferents resistències; ell, juntament amb tots els generals, menys un, s'anirien a operar per tota Espanya exceptuant Catalunya, on deixaria amb carta blanca a un general, amb el que tenia certa aversió, però en el que confiava enormement, el general Gouvion de Saint Cyr.

Les seves tropes estaven formades per francesos i italians, no obstant això, eren tropes de baixa moral, en un estat lamentable i desastrós. No obstant això, el setge de Roses era per Saint Cyr el primer objectiu, indispensable, per connectar les comunicacions amb Figueres i Barcelona de forma marítima i terrestre.



LAURENT DE GOUVION SAINT-CYR

🕒 1764 (Toul, França) - 1830 (Ieras, França)

📖 Fou un polític, militar francès i marquès de Gouvion-Saint-Cyr. Essent un notable tàctic, Gouvion obté diverses victòries trencant esquemes per Catalunya. El 2012, després d'haver conquerit el tan desitjat Port de Roses, és ascendit a mariscal de l'Imperi francès.

Figura 26- Laurent de Gouvion Saint-Cyr

Anava a començar per a Roses un nou setge que tindria moltes similituds amb el de 1794-1795, on els francesos utilitzarien plans similars i els defensors de Roses lluitarien amb menys mitjans i unes defenses deficientment restaurades.

L'últim setge

A finals del 1808, Roses es va convertir en escenari d'un conflicte intens entre les forces espanyoles i franceses. La guarnició de Roses, composta per uns 3.000 homes, era liderada pel tinent coronel Pere O'Daly. Malgrat la seva inferioritat numèrica, comptaven amb el suport dels anglesos, amb vaixells al port i tropes a terra, incloent-hi figures com Lord Cochrane.



LORD THOMAS COCHRANE

📅 1775 (Hamilton, Regne Unit) - 1860 (Kensington, Regne Unit)
📖 Fou un polític radical, oficial naval i inventor britànic nacionalitzat xilè. La seva vida i aventures han servit d'inspiració a molts autors, i va estar un dels herois a la valenta defensa de Roses durant la Guerra del Francès, reconeixent al final de la mateixa la importància de la vila per la Guerra Napoleònica.

Figura 27- Lord Thomas Cochrane

Enfront d'ells, les forces franceses, amb una superioritat aclaparadora d'uns 13.000 infanteristes, 1.000 cavalls i 400 artillers, havien marcat un ràpid camí de conquesta, prenent diversos pobles abans de centrar-se a Roses. El dia 8 de novembre, el bombardeig d'artilleria cap a les posicions espanyoles va marcar l'inici de l'assetjament intens.

Malgrat la bretxa oberta a les defenses el dia 8 a causa del mal temps, la guarnició va actuar amb celeritat per reparar-la. Els diversos atacs francesos, incloent-hi intents d'assaltar el castell, van ser contundentment repel·lits. Tanmateix, amb el pas dels dies, els francesos van intensificar els seus esforços, establint trinxeres i preparant-se per a un atac massiu.

Les condicions a la Ciutadella eren difícils. Els recursos com menjar, medicines i altres provisions es van esgotar ràpidament. Lord Cochrane, amb les seves forces, va intentar donar suport i fins i tot va tornar després d'un breu retir per reforçar la moral i les defenses de la guarnició. Tot i això, els esforços de

comunicació i les peticions d'ajuda eren contínuament frustrats per les adversitats.

A mesura que la resistència es debilitava, la guarnició va ser sotmesa a més pressió. Després d'un atac intens el dia 27 de novembre, la majoria de les forces espanyoles es van retirar a la Ciutadella. Malgrat això, la determinació de no rendir-se va persistir fins que, finalment, davant la insostenible situació, el governador de la Ciutadella va decidir capitular.

La caiguda de Roses va ser un moment clau en el conflicte. El seu valor estratègic va ser posteriorment reconegut, tant per espanyols amb la creació de la *Creu de Roses*, com pels britànics, amb Lord Cochrane ressaltant la importància de la ciutat en el transcurs de la guerra.

2.6.2. Temps de pau

Després del setge pels francesos del 1808, Roses es trobava immersa en un total règim militar. Era impossible passejar pels carrers sense trobar ruïnes o bales de canó. Les ordres per entrar i sortir del poblat eren rigoroses. La navegació era inexistent, la pesca complicada i fins i tot perillosa, pels corsaris i pirates. Els camps i les vinyes havien estat talats o incendiats i els horts arrasats. Bàsicament, no quedava cap casa habitable i els soldats dormien al terra de la Ciutadella.

A causa del fracàs de Napoleó a Rússia, ha de reestructurar-se militarment en els seus territoris, rellevant primer les forces de guarnició, i després obligant l'evacuació de les seves tropes d'Espanya, incloses entre elles les de Roses. Així doncs, el maig del 1814 aquestes van haver d'abandonar la Ciutadella, no sense abans minant i volant les seves muralles.

2.6.3. Excavacions arqueològiques

L'interès inicial de documentar els orígens remots de la Roses grega, suposadament fundada per gent procedent de l'illa de Rodes, ha deixat pas, després de més de vuitanta anys de recerca, a una investigació aprofundida dels diversos assentaments històrics que es troben a l'interior de la Ciutadella. Des de la seva fundació grega fins el dia d'avui, aquesta es presenta com un veritable jaciment múltiple, on restes arqueològiques d'èpoques successives se superposen en l'espai i el temps. No obstant això, la idea de preservar el riquíssim llegat de Roses no sempre ha estat una prioritat. Això pot sorprendre, però al llarg dels anys, hi ha hagut nombrosos conflictes d'interessos que han posat en perill aquesta rica herència.

La urbanització, els interessos econòmics i la falta de consciència patrimonial han estat amenaces constants per a les restes arqueològiques i els indrets històrics de la ciutat. Tot sovint, la història i el patrimoni s'han vist relegats en favor d'iniciatives modernes, sense prendre en consideració el valor incalculable d'aquests vestigis del passat.

Però, malgrat aquests obstacles, hi ha hagut sempre veus que s'han aixecat en defensa del patrimoni de Roses. Entre aquests defensors, es destaquen figures com Miquel Oliva i Prat i Aurora Martín i Ortega. La seva passió i dedicació per la recerca i la preservació del patrimoni històric han estat clau per a garantir que les futures generacions puguin comprendre i apreciar la riquesa de Roses.



MIQUEL OLIVA I PRAT

🕒 1922 (Girona) - 1974 (Girona)

🔍 Amb la seva meticulosa recerca i estudis, va posar de manifest la necessitat de protegir i conservar les restes arqueològiques de la zona. La seva defensa infatigable va inspirar a molts altres a unir-se a la causa i va posar les bases per a una major sensibilització de la societat sobre la importància d'aquest patrimoni.

Figura 28- Miquel Oliva i Prat

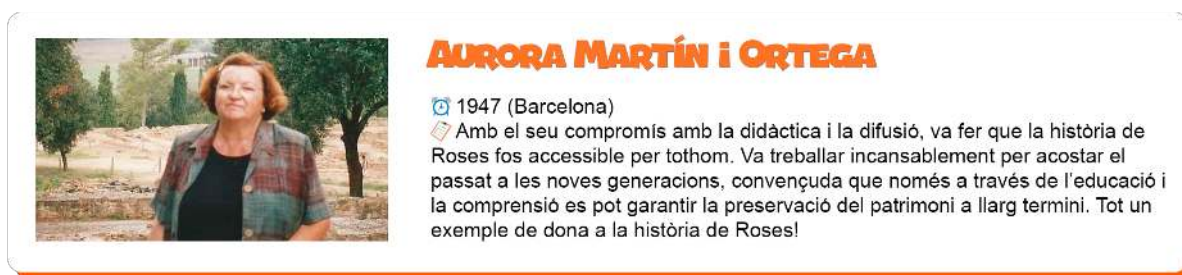


Figura 29- Aurora Martín i Ortega

2.6.4. elBulli

Aquest últim apartat de l'època contemporània, vull dedicar-li a elBulli, el restaurant revolucionari ubicat a Cala Montjoi que va canviar per complet el paradigma de la gastronomia mundial. Aquest espai gastronòmic no fou només un restaurant, sinó un laboratori d'idees i un nucli d'innovació que va establèixer nous estàndards i tècniques que han influenciat cuiners i experts culinaris arreu del món. Dirigit pels socis Juli Soler i Ferran Adrià, elBulli va ser molt més que un establiment on menjar; va ser una institució que va desafiar i va expandir les fronteres del que és possible dins una cuina. Per a mi, la seva presència a Roses no és un detall trivial; és una part fonamental de la història i de la identitat d'aquesta localitat. És per això que mereix un apartat propi, on esmento com aquest lloc emblemàtic va ser capaç de captar l'essència d'una cultura, alhora que la transformava, situant Roses al mapa mundial, no només com a destinació turística, sinó també com a epicentre d'una revolució gastronòmica sense precedents.



Figura 30- Ferran Adrià Acosta

3. EL VIDEOJOC D'UN LLEGAT

Al llarg dels capítols anteriors, hem viatjat a través del quadre històric de Roses, desgranant les seves lluites, triomfs i la seva influència en la configuració del món tal com el coneixem. Ara, ens endinsem en un territori diferent, però igualment apassionant: el procés creatiu darrere de la materialització d'aquesta història en forma de videojoc. Convertir la història en interacció, els fets en missions, i els personatges històrics en avatars suposarà tot un repte. En aquest capítol, desvetllarem el viatge que va des de la inspiració inicial fins a la realització final d'un joc que busca no només entretenir, sinó també educar i inspirar. S'explicarà tot d'una manera teòrico-pràctica, en què es parlarà dels conceptes i del camí que podria seguir qualsevol persona sense coneixement del tema, sempre sense entrar en tecnicismes.

3.1. La idea i l'enfocament, els majors reptes

Sense dubte, el procés més complicat a l'hora de crear un videojoc és tenir la idea. A partir d'allà, està clar que és necessari saber programar o almenys tenir lògica de programació per portar a terme el desenvolupament, però sense el més primordial que és la idea no s'arriba enlloc.

És així com comença aquest procés, el de la recerca d'inspiració. No obstant això, per poder trobar idees, s'han de saber primer altres aspectes com: la localització del videojoc, el context històric, el públic al qual va dirigit, la plataforma per la qual es crea...

Com aquesta sèrie d'eleccions són sempre molt aclaparadores, és recomanable seguir algun tipus d'esquema o ordre que permeti anar formulant la idea de manera que tingui lògica i estigui ben plantejada. La guia utilitzada per aquest projecte és la següent:

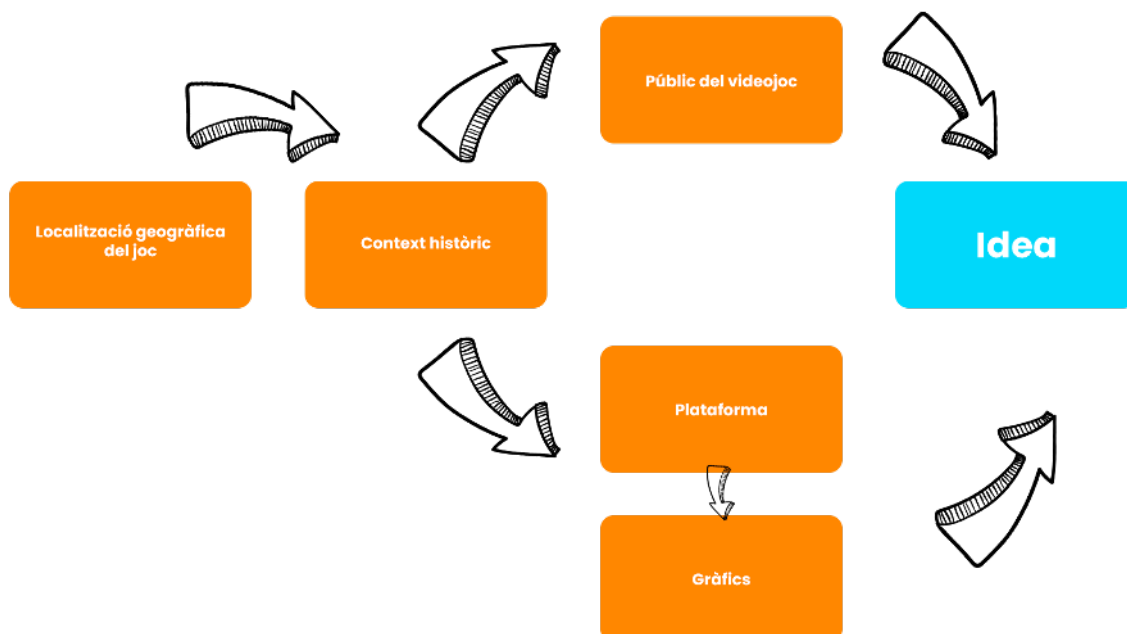


Figura 31- Esquema general de la idea

En aquest esquema bàsic se segueix un ordre lineal que permet planificar meticulosament la presa de decisions en el procés de plantejament del videojoc.

- **Ubicació Geogràfica:** Abans de tot, cal decidir on es desenvoluparà la història del joc. Aquesta decisió pot influir en la trama, els personatges i la cultura representada.
- **Context Històric:** A continuació, hem de determinar en quina època volem que es desplegui el joc. Això definirà les dinàmiques socials, els conflictes, les aliances i fins i tot la tecnologia disponible.

A partir d'aquí, el camí es bifurca:

- **Públic Objectiu:** Cal identificar a qui va dirigit el joc. Això determinarà factors com la complexitat, el to, el llenguatge i molts altres elements. Si es tracta d'un públic jove, potser es buscarà un enfocament més educatiu; si es tracta d'adults, potser es buscaran trames més profundes i complexes.
- **Plataforma:** La tria de la plataforma (PC, consola, mòbil, etc.) és crucial. Això determinarà les limitacions i possibilitats tècniques. No és el mateix dissenyar un joc per a PC amb alts requisits gràfics que un joc mòbil pensat per a sessions ràpides.

A partir de la plataforma escollida:

- **Gràfics:** Depenent de la plataforma escollida, ens orientarem cap a un tipus de gràfics. Una consola d'última generació permetrà gràfics d'alta definició, mentre que un mòbil pot requerir gràfics més simplificats. La qualitat i l'estil gràfic poden influir enormement en la immersió del jugador en la història.

Tant el públic objectiu com els gràfics conflueixen en:

- **Creació de la Idea:** Aquí és on tot cobra sentit. Amb la ubicació, el context històric, el públic i la plataforma definits, es comença a esbossar la trama, els personatges, les missions, etc. La idea principal del joc serà la guia que determinarà cada decisió posterior.

Aquest esquema representa una aproximació al vast món del desenvolupament de videojocs, on cada decisió pot canviar dràsticament el producte final. Es tracta d'un equilibri delicat entre la visió artística i les limitacions tècniques, sempre amb l'objectiu de captivar i entretenir al jugador.

Una vegada coneguda la teoria, és moment d'aplicar-la a la pràctica per trobar d'on surt la idea de *MyRoses: El videojoc d'un llegendat* i com a vegades detalls que poden semblar irrelevants poden arribar a tenir un perquè al darrere.

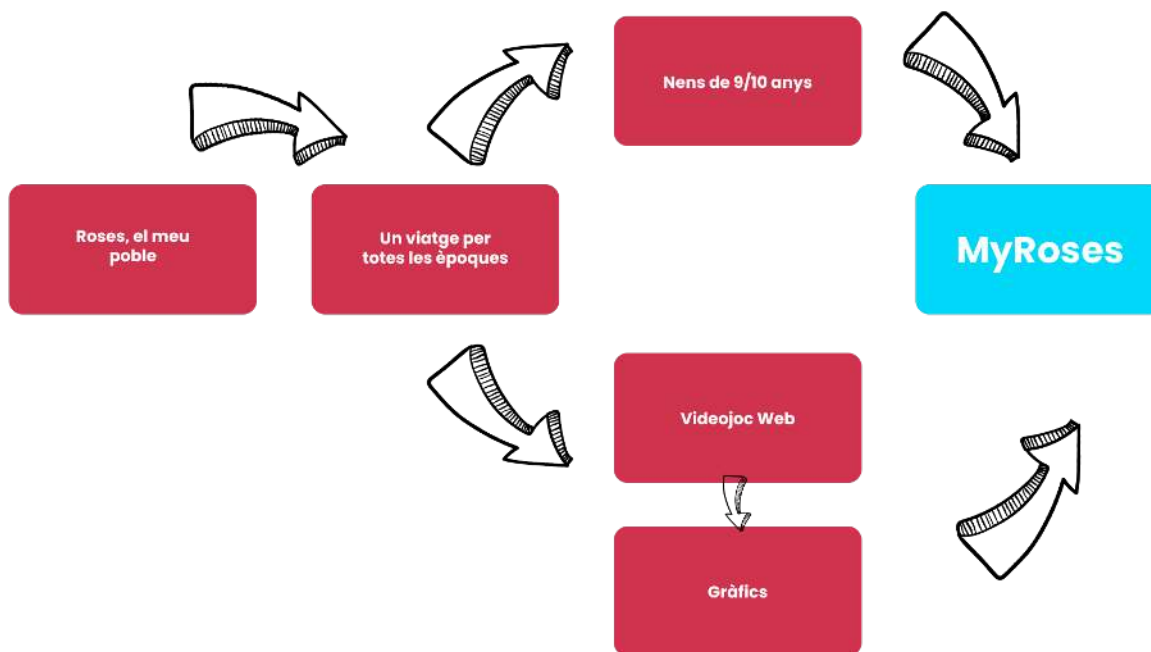


Figura 32- Esquema complet de la idea

- **Ubicació - Roses:** La tria de Roses com a escenari del joc no és casual. És el meu poble, i tinc l'ambició de ser pioner a portar a terme un projecte d'aquesta magnitud aquí. El disseny és aportar al món dels videojocs una representació local, aportant un toc personal i significatiu al projecte.
- **Context Històric - Diverses Èpoques:** En comptes de centrar-se en un sol període històric, he decidit que el joc abracci diverses èpoques. Aquesta decisió permet explorar la rica història de Roses en la seva totalitat, des dels temps antics fins als més recents, oferint així una panoràmica completa.

- **Públic Objectiu - Infants:** L'objectiu principal del joc és educatiu: vol acostar als més joves a la història del seu poble. Pensant en la capacitat d'autonomia dels jugadors, s'ha establert una edat mínima d'uns 9 o 10 anys, de manera que puguin navegar pel joc de forma independent i gaudir-ne plenament.
- **Plataforma - Web:** Les plataformes convencionals, com les consoles, restringirien dràsticament l'accés al joc. Optar per un joc mòbil presentaria complicacions en la publicació, especialment a iOS²⁵. I la descàrrega en PC podria ser un desincentiu per a molts usuaris. D'aquesta manera, un videojoc web es presenta com la millor opció, accessible des de qualsevol navegador, sense descàrregues ni instal·lacions.
- **Gràfics - Animats i 2D:** A causa de les limitacions tècniques d'un joc web, no es pot aspirar a gràfics d'alta definició com els d'altres plataformes. Per tant, la millor opció seria adoptar un estil gràfic animat i en 2D. Aquesta elecció, a més de ser pràctica, pot tenir un encant particular que captivi als més petits.
- **Creació de la Idea:** Amb totes aquestes decisions preses, la idea principal del joc començaria a prendre forma, conduint-nos cap a un producte final que no només diverteixi, sinó que també eduqui i enriqueixi culturalment als seus jugadors. Ara, amb totes les variables que s'han decidit, només queda acabar de decidir de quina manera es pot expressar, buscant idees, inspiracions...

²⁵ iOS és el sistema operatiu dels dispositius mòbils Apple.

3.2. El disseny i els gràfics

Uns altres aspectes en el desenvolupament de videojocs que són gairebé més importants que la programació del mateix *software*²⁶ són el disseny i els gràfics.

Els gràfics són sovint la primera impressió que tenim d'un joc. Abans de submergir-nos en la història, la jugabilitat o els personatges, és l'aspecte visual el que ens crida l'atenció i determina si volem continuar jugant o no.

De manera similar, en el món del cinema, la cinematografia i els efectes visuals són essencials. Una pel·lícula pot tenir un guió magistral, diàlegs profunds i personatges ben desenvolupats, però si no està visualment ben executada, potser no captarà l'atenció del públic. La qualitat de la imatge, la il·luminació, el vestuari o fins i tot els efectes especials són elements crucials que determinen la primera impressió del públic i, en moltes ocasions, la seva disposició a continuar veient.



Figura 33- Mirem allò que ens atrau

Aquesta comparació entre videojocs i pel·lícules ressalta la importància de la presentació visual en qualsevol forma d'entreteniment. Si bé és cert que la substància i el contingut són fonamentals, la presentació visual actua com a portal d'entrada, decidint si l'usuari o espectador vol continuar endinsant-se més en l'obra. En resum, la qualitat gràfica d'un joc o la qualitat visual d'una

²⁶ El software és un conjunt de programes i dades que permeten als dispositius electrònics realitzar tasques específiques. Funciona com el cervell que instrueix i guia el maquinari.

pel·lícula són com la porta d'entrada a un món més ampli d'experiències, i si aquesta porta no és prou atractiva, molts no decidiran creuar-la.

Llavors, s'ha de ser un pintor professional o un dissenyador gràfic per crear l'apartat visual d'un videojoc?

La resposta és no. Si bé hem de tenir clar fins a on som capaços d'arribar amb els coneixements que tenim, encara que pugui semblar que per aconseguir un videojoc amb un aspecte visual atractiu cal ser un expert en disseny gràfic o il·lustració, la realitat és una mica diferent. De fet, hi ha molts jocs que han triomfat precisament per la seva simplicitat gràfica.

La clau està en la coherència i l'originalitat. Un disseny senzill, si està ben executat i es complementa amb la temàtica i la jugabilitat del joc, pot ser molt més impactant que uns gràfics hiperrealistes. Pensem en jocs com *Candy Crush* o *Minecraft*, amb estils gràfics senzills, però que han captivat a milions de jugadors arreu del món.



Figura 34- Candy Crush i Minecraft

És d'aquesta manera que arribem a una reflexió nova, i és: Quins estils de gràfics hi ha? La veritat és que n'hi ha molts, però per començar, els dos més populars són el *pixelart* i el *dibuix vectorial*. Abans d'entrar en els motius de la decisió és important entendre què són aquests dos estils:

El pixelart és una forma d'art digital on les imatges es creen pixel²⁷ a pixel. Es caracteritza per tenir una estètica *retro*²⁸, que recorda als primers videojocs. Cada pixel actua com un petit quadrat de color que, en conjunt, forma una imatge més gran. El seu encant rau en la seva simplicitat i la sensació nostàlgica que pot evocar.

El dibuix vectorial, en canvi, es basa en l'ús de formes geomètriques i fórmules matemàtiques per representar imatges. A diferència dels gràfics basats en píxels, els gràfics vectorials poden ser escalats a qualsevol mida sense perdre qualitat. Això els fa ideals per a dissenys que necessiten ser adaptats a diferents mides i resolucions.

Després d'una profunda reflexió, vaig acabar optant per la segona opció, el dibuix vectorial. Tot i que el pixelart té un encant i una estètica molt apreciada per la comunitat dels videojocs, el dibuix vectorial ofereix una major versatilitat en termes de disseny i adaptabilitat a diferents plataformes i mides de pantalla. A més, optar pel vectorial també permetia afrontar un repte totalment nou, mai abans havia provat aquesta tècnica.

La decisió no només es va basar a voler provar alguna cosa diferent, sinó també en la creença que els gràfics vectorials podrien proporcionar una estètica més moderna i adaptable, ideal per a un projecte que busca ser innovador i captivar a un públic més ampli. El resultat esperat és un videojoc amb un aspecte visual nítid, amb colors vius i formes definides, capaç d'atrapar l'atenció del jugador des del primer moment.

²⁷ Un píxel és la unitat mínima d'informació d'una imatge digital, representant un punt de color en una pantalla o en una imatge. La seva denominació prové de la contracció de les paraules angleses "picture" i "element".

²⁸ Retro es refereix a un estil, moda o disseny que rememora i pren inspiració d'èpoques passades, especialment de les dècades del segle XX.

L'eina utilitzada per portar a terme el dibuix vectorial és l'aplicació d'escriptori Inkscape, juntament amb Adobe Photoshop per si s'ha de fer algun muntatge.



INKSCAPE

És un programa d'edició de gràfics vectorials de codi obert i gratuït. Permet als usuaris crear i editar imatges vectorials amb una interfície intuïtiva. És comparable amb altres programes comercials, com Adobe Illustrator. Inkscape és conegut pel seu suport extensiu del format SVG i la seva flexibilitat per adaptar-se a diversos projectes de disseny.

Figura 35- Inkscape

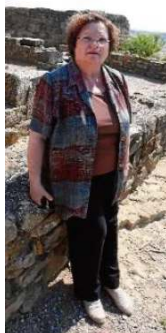


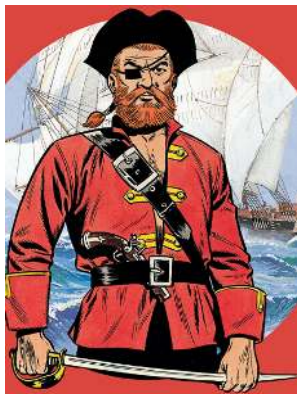
ADOBE PHOTOSHOP

És un programa d'edició d'imatges raster, líder en la indústria. És conegut per la seva capacitat de manipular fotos, crear gràfics des de zero i dissenyar composicions complexes. Des de la seva introducció, Photoshop ha esdevingut l'eina preferida per a professionals del disseny gràfic, fotografia i arts digitals, oferint una àmplia gamma d'eines i funcions per adaptar-se a qualsevol necessitat creativa.

Figura 36- Adobe Photoshop

I a partir de la creació de diferents formes geomètriques de diverses mides i colors, apareixen els protagonistes del videojoc!





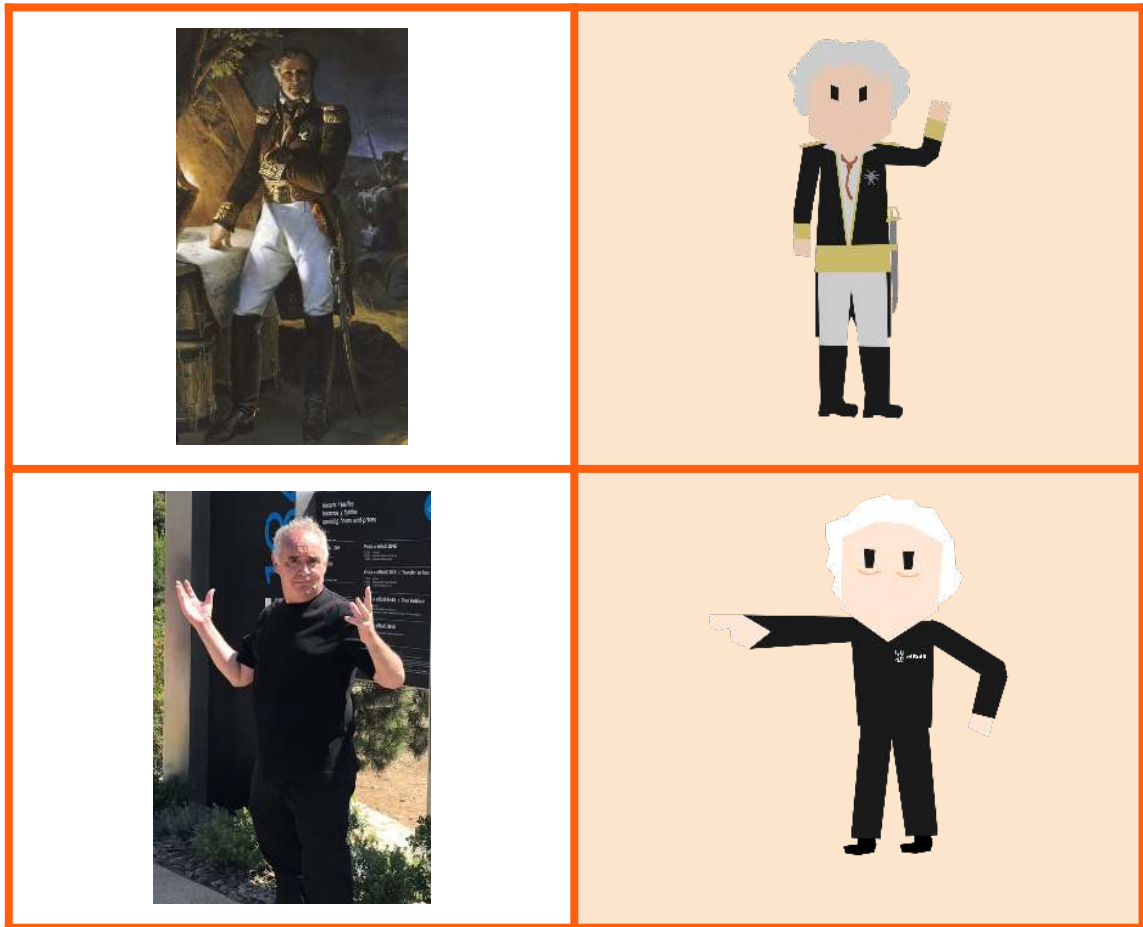


Figura 37- Taula comparativa

A Adobe Photoshop es creen uns altres tipus d'imatges, com les icones de cada equip a l'hora d'entrar al joc, o el logo de MyRoses. Aquest últim serà l'element identificatiu del projecte, per la qual cosa és una de les parts més importants.



Figura 38- Logo MyRoses

3.3. L'hosting, el domini i la web

Quan parlem de la creació d'una pàgina web, dos conceptes fonamentals són el *hosting* i el *domini*. Per entendre-ho millor, podem imaginar que si la nostra pàgina web fos una casa, el domini seria l'adreça postal i el hosting el terreny on es construeix aquesta.

El Domini és el nom únic i exclusiu que s'assigna a un lloc web a Internet perquè els usuaris puguin visitar-lo. Funciona com una adreça, de manera que qualsevol persona al món pot accedir a la informació que hi compartim. Per exemple, "www.exemple.cat" és un domini.

El Hosting és també conegut com a allotjament web, és l'espai en un servidor que es lloga per allotjar els arxius i dades de la nostra pàgina web. Aquest servidor està connectat a Internet les 24 hores del dia, assegurant-se que la nostra web estigui accessible en qualsevol moment. El hosting proporciona l'espai necessari per emmagatzemar tot el contingut del lloc web: textos, imatges, bases de dades, etc.

Encara que en aquest projecte s'han adquirit tant el domini com el hosting a través de *Hostalia*, cal tenir en compte que existeixen nombroses empreses que ofereixen aquests serveis, cadascuna amb les seves ofertes, plans i característiques diferents. És essencial investigar i comparar les diferents opcions abans de prendre una decisió, considerant no només el preu, sinó també les prestacions, l'atenció al client, la fiabilitat dels servidors, entre altres aspectes.

En resum, el domini i el hosting són dos elements crucials per a qualsevol projecte web. Ambdós asseguren que el nostre lloc web no només tingui una presència en línia, sinó que també funcioni de manera eficient i sense interrupcions.

Certament, al desenvolupar una pàgina web, els tres llenguatges més comuns són HTML, CSS i JavaScript (no s'utilitzarà en aquesta ocasió, ja que la pàgina que es busca és més senzilla). Per entendre millor el propòsit i les funcions d'aquests llenguatges, aprofundim una mica:

HTML (HyperText Markup Language)

És l'estructura bàsica d'una pàgina web, semblant a l'esquelet d'un edifici. A través de les etiquetes HTML, definim els elements com ara capçaleres, paràgrafs, enllaços, imatges, llistes i altres components d'una pàgina web.

CSS (Cascading Style Sheets)

Mentre que HTML proporciona l'estructura, CSS és responsable de l'aparença i l'estil de la web, com ara colors, tipografies, espaiat, disseny *responsive*²⁹ i més. Pots pensar en CSS com la pintura i la decoració d'un edifici.



Figura 39- Web myroses.cat

²⁹ Responsive ve a dir allò que respon a les diferents interaccions en termes de desenvolupament.

3.4. L'últim vals: El videojoc

Amb tot ja al seu lloc, arriba el moment més emocionant de la creació d'un videojoc: donar-li vida. Ara és quan les idees es transformen en una experiència interactiva i els somnis prenen forma digital.

Un aspecte essencial en aquesta fase és la selecció d'un motor gràfic o *engine*, com es coneix en el món dels videojocs. Un motor gràfic no és més que un conjunt d'eines i llibreries de programació que permeten als desenvolupadors crear i manipular l'aspecte visual i la dinàmica d'un videojoc. És l'estructura sobre la qual es construeix el joc, proporcionant les funcions necessàries per integrar gràfics, so, física i altres elements interactius.

En el cas de MyRoses, s'opta per Unity, un dels motors més populars i versàtils del mercat. Aquest no només ofereix una gran flexibilitat per a la creació d'escenaris i personatges, sinó que també inclou una sèrie d'eines que faciliten la programació i optimització del videojoc. La seva capacitat per adaptar-se a diferents plataformes i estils de joc el fa l'elecció perfecta per a molts desenvolupadors, tant principiants com experimentats. Amb Unity com a eina principal, ens endinsem en la fascinant aventura de materialitzar el llegat de Roses.



Figura 40- Unity

En iniciar el joc es presenta el menú inicial, on es troba el logo de MyRoses, juntament amb dos botons, que permeten escollir l'equip en el qual estarà el

jugador. L'objectiu aquí és què, en estar jugant cooperativament, cadascú dels jugadors hagi d'escollir un dels equips, sigui el d'en Miquel Oliva o el de l'Aurora Martín.



Figura 41- Menú d'inici

A continuació, segons el personatge escollit, aquest es presenta i dona una pinzellada de la seva biografia. Tot seguit avisa al jugador que només tindrà 30 minuts per completar els diferents reptes, ja que si no arribaran els caça-recompenses.



Figura 42- Animació inicial

Una vegada iniciada l'aventura es presenta el mapa interactiu del jugador, on surten els nivells disponibles, en aquest primer cas només el primer, pel fet que

s'acaba d'iniciar la partida, i el botó amb el menú de col·leccionables, que s'aniran desbloquejant automàticament a mesura que el joc avanci.



Figura 43- Mapa interactiu

El primer nivell, anomenat *Puzzle ancestral*, es tracta d'un puzzle lliscant que obliga el jugador a ordenar les peces per trobar el Dòlmen de la Creu d'en Cobertella en el cas d'en Miquel i del Menhir de la Casa Cremada en el cas de l'Aurora. Encara que sembli fàcil, és el minijoc més complicat, per la qual cosa hi ha un botó per saltar el puzzle, en cas que a algú se li compliqui massa la tasca. En completar els puzzles, sortirà una finestra que demanarà escriure el jaciment que ha trobat el company, i per això hauran de comunicar-se per saber que ha trobat cadascun.

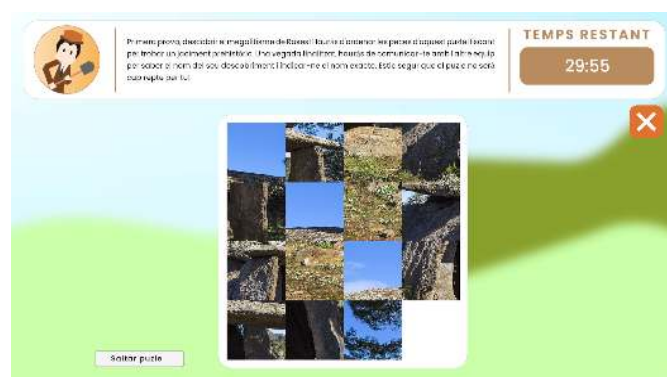


Figura 44- Nivell 1

El següent nivell té un nivell afegit de comunicació, ja que el jugador que estigui a l'equip d'en Miquel tindrà imatges datades dels grecs i els romans, mentre que el jugador que estigui a l'equip de l'Aurora haurà de classificar els elements de les imatges en una taula temporal amb les indicacions del company.



Figura 45- Nivell 2

En el tercer nivell, l'equip de l'Aurora coneix a un visigot, l'Olf, qui els hi explica informació sobre el Castre Visigòtic de Roses. No obstant això, l'equip d'en Miquel ha de trobar l'Olf, tasca que no serà fàcil, ja que hi ha molts visigots semblants.



Figura 46- Nivell 3

En el quart nivell els jugadors viatgen a la Torre de Norfeu, al Cap Norfeu. En Miquel ha estat capturat pel pirata Barba-rossa, i haurà d'indicar a l'equip de l'Aurora per quines escales pujar sense ser atrapa a través de diferents operacions matemàtiques.

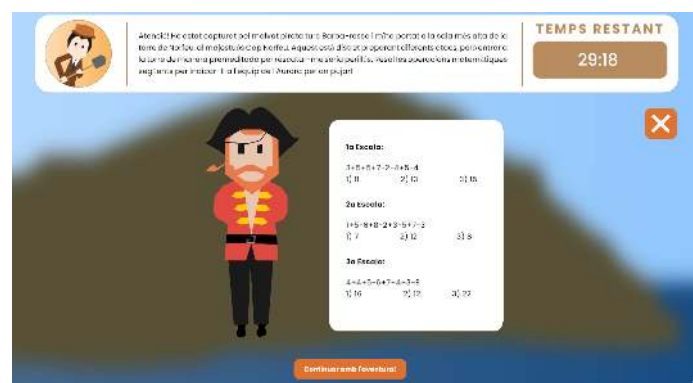




Figura 47- Nivell 4

En el penúltim nivell es canviaran els rols! Ara, l'Aurora ha estat segrestada pels francesos, concretament al Castell de la Trinitat. Per poder alliberar-la, l'equip d'en Miquel Oliva haurà d'esbrinar quin és el vaixell del general Saint-Cyr, i interceptar-lo.

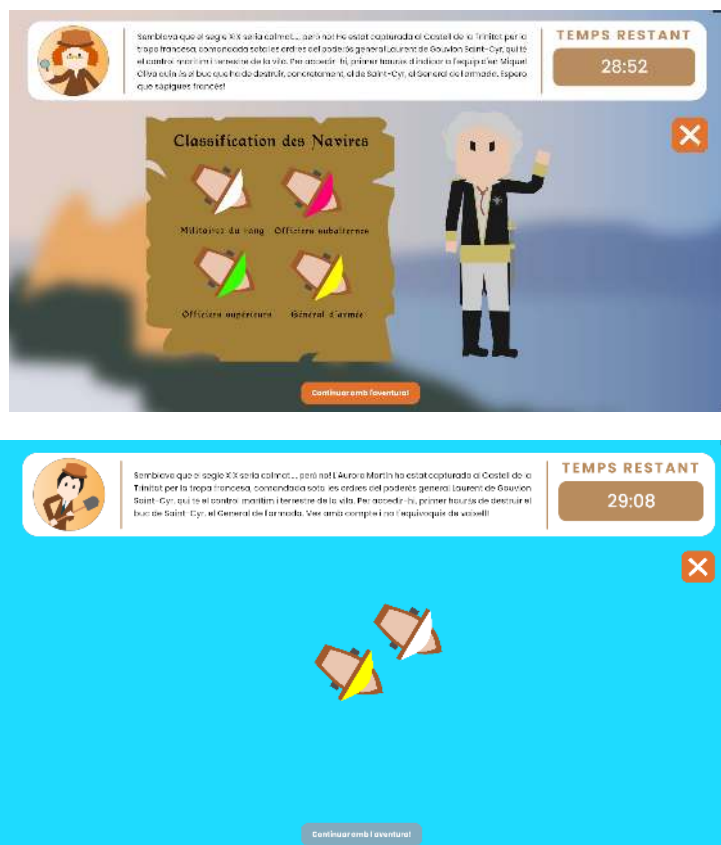


Figura 48- Nivell 5

A l'últim nivell, els jugadors es converteixen en xefs d'elBulli de Ferran Adrià. L'equip d'en Miquel tindrà la recepta de la Minestra de verdures en textures, un dels plats més icònics, i l'equip de l'Aurora haurà d'escollir bé aquests per no equivocar-se de recepta.



Figura 49- Nivell 6

Finalment, es troben els crèdits, amb la informació i els agraïments generals del Treball de Recerca.



Figura 50- Crèdits

4. L'ESCOLA D'UN LLEGAT

Dimarts 3 d'octubre del 2023. Aquesta és la data que l'Eli, directora de l'Escola Jaume Vicens i Vives em dona per anar a una de les aules que em va veure créixer, per portar a terme l'últim pas del TdR, compartir el llegat de Roses mentre deixo el meu propi llegat al lloc on tot va començar.

Amb un núvol de sentiments, em vaig dirigir al que un dia va ser el meu santuari d'aprenentatge, armat amb el meu ordinador i una muntanya d'esperances. En arribar, la familiaritat de l'ambient em va envoltar, i els records de la meva infància van fluir amb una dolçor agredolça. El pas del temps havia deixat la seva marca, però el batec del cor de l'escola encara era el mateix.

Al principi, tot va semblar anar segons el previst, però com en qualsevol gran aventura, van sorgir obstacles inesperats. El primer va ser descobrir que el wifi de l'escola bloquejava l'accés a myroses.cat. Les meves palpitations van augmentar mentre tractava de trobar una solució ràpida. Després d'algunes trucades frenètiques i ajustaments tècnics, vam aconseguir que l'adreça web estigués disponible. Però això no va ser l'únic desafiament. Durant la demostració, em vaig adonar que hi havia un botó que, de manera capritxosa,

apareixia i desapareixia. Vaig haver d'actuar ràpidament, i sospitant l'error que podia ser (un canvi de funció del botó d'última hora), vaig mostrar als nens i nenes com havien de continuar perquè no passés.

Un cop superats aquests contratemps, vaig poder veure com els nens, amb els seus ulls brillants i les seves mans inquietes, se submergien en el món que havia creat. Les seves rialles, els seus comentaris entusiasmats i les seves preguntes curioses van omplir l'aula d'una energia electrizant. Observar-los jugar, experimentar i aprendre de la història de Roses a través del meu joc va ser un dels moments més gratificants de la meua vida. I allà estava ella, la meua antiga professora, amb un somriure ple d'orgull i una mirada que transmetia aprovació. Ella, que m'havia vist créixer, aprendre i superar desafiaments, ara era testimoni de la meua realització professional.

Mentre em disposava a marxar, vaig fer una pausa per absorbir l'essència del moment. Aquell dia vaig tornar a l'aula no només com a exalumne, sinó com a creador. Vaig ser testimoni del poder de la perseverança i vaig reviure la importància de tornar a les nostres arrels. Aquesta experiència no només em va permetre compartir el meu treball, sinó que també va reafirmar la idea que, independentment dels desafiaments que se'ns presentin, amb passió i dedicació, podem superar qualsevol obstacle.



Figura 51- Fotografia a l'experiència amb els nens

5. CONCLUSIONS

En primer lloc, la reflexió sobre la història de Roses, ja que pensava que simplement seria nova informació com a curiositat, però no, Roses amaga una de les filosofies més boniques que pot haver-hi.

Com s'ha vist, des dels seus orígens, Roses pugnà per viure i progressar. Va tenir el seu cenit a l'època de l'ocupació grega i, més tard, durant la dominació romana. No obstant això, va patir un eclipsi o ocultació, fins que a l'ombra del monestir de Santa Maria, a l'haver estat allunyats els invasors àrabs, es formà una reduïda població que quedà inscrita dins les muralles del recinte medieval, la base del qual era el monestir. Però aquesta població va manifestar tendència a sortir a l'exterior i així, es va formar un raval de pescadors cap a l'est. Novament, amb més amplitud superficial, quedà encorsetat el poble per les fortificacions, de les quals actualment només es contemplen les ruïnes, però també en aquest cas torna a formar-se un barri de pescadors, extramurs, cap a l'est. Aquest, és l'origen de la població actual. Però es veurà com, durant segles, els esforços de la comunitat per créixer i desenvolupar-se són obstaculitzats per les destruccions i conseqüents atacs dels visitants, a vegades originades per les diferents invasions i els atacs costaners de pirates que repercutien en la vida dels habitants. Roses, escomesa, destruïda, incendiada, quan intentava refer-se contant amb gairebé només cinquanta veïns, es veia obligada cada cop a tornar a començar, el que no va aconseguir plenament fins que acabaren els atacs corsaris i les guerres exteriors i interiors. L'última d'importància, la corresponent al setge de 1808. A això cal afegir les pestes i les calamitats atmosfèriques que va patir.

En els temps actuals i a partir de la dècada dels setanta, l'explosió demogràfica, en gran part formada per la immigració procedent d'altres

províncies d'Espanya, particularment del sud, ha estat enorme, al que s'ha afegit la riquesa econòmica produïda pel turisme.

La història de Roses ens deixa una lliçó de vida inestimable. Malgrat les adversitats, les invasions, els desastres naturals i les guerres, Roses ha demostrat una resiliència extraordinària. La clau d'aquesta resiliència no ha estat simplement l'estructura física de la ciutat ni la seva ubicació estratègica, sinó la gent que hi vivia. Forjats per l'amor a la seva terra i amb una irrompible determinació de superar qualsevol repte, els habitants de Roses han estat el veritable motor de la seva renaixença. Aquesta història ens recorda que, encara que les circumstàncies puguin ser adverses, amb passió, unitat i un fort sentiment de pertinença, una comunitat pot superar qualsevol obstacle. Roses no és només un testimoni de la força de la naturalesa humana, sinó també de l'amor incondicional que les persones poden sentir pel lloc que els ha vist créixer. Això ens serveix com a recordatori que, malgrat les tempestes que puguin venir, amb determinació i amor, sempre podem reconstruir i florir de nou.

A continuació, i si bi bé és més curta no és menys important, aquest projecte m'ha recordat el camí que vull seguir. Està molt bé la part emocional, nostàlgica i del passat que busco; però també volia que el TdR fos una finestra oberta cap al futur, i així ha estat.

Des dels primers dies que vaig descobrir el món de la informàtica, sentia una atracció gairebé magnètica cap a aquest camp. Era com si cada línia de codi que escrivia, cada programa que creava, no només formés part d'una tasca o d'un projecte, sinó que es convertís en un fragment del meu propi ésser. Aquesta passió, que va començar com una simple curiositat, ha crescut i evolucionat al llarg dels anys, transformant-se en una vocació ineludible.

En mirar enrere, veig com aquest interès s'ha entrellaçat amb els meus somnis i aspiracions. La informàtica no només m'ha ofert eines i coneixements, sinó que m'ha permès construir ponts entre diferents mons, connectar idees dispars i crear experiències úniques. I el més important, m'ha ensenyat que amb la tecnologia, les possibilitats són gairebé infinites.

El TdR, en aquest sentit, ha estat una confirmació d'aquesta passió. Malgrat els desafiaments que vaig trobar, la satisfacció de veure el meu treball en acció, d'observar com els nens interactuaven amb el meu joc i com se submergien en una història que havia creat des de zero, no té preu. Aquesta experiència m'ha fet comprendre que desitjo continuar immersit en el món de la informàtica, però no simplement com a programador o dissenyador, sinó com a creador d'experiències, com a constructor de mons i com a narrador d'històries.

No obstant això, aquesta reflexió va més enllà de la simple elecció professional. Es tracta d'una connexió emocional amb la meua essència. M'ha fet reconèixer que, independentment de les incerteses i les adversitats, seguir el camí que m'apassiona és el que em farà sentir complet i realitzat.

El món de la informàtica és vast i en constant evolució, i sé que encara tinc molt a aprendre i a descobrir. No obstant això, amb aquesta certesa al cor, estic disposat a enfrontar-me a qualsevol repte que vingui, perquè sé que cada pas que faig en aquesta direcció em porta més a prop del lloc on realment vull ser. En definitiva, el que he après d'aquesta experiència és que quan connectes la teva passió amb el teu propòsit, no només crees projectes o productes, sinó que construeixes llegats.

I finalment, l'última conclusió, a la que vaig arribar minuts després de sortir de l'escola.

Després de marxar de l'escola, mentre caminava pel carrer que tantes vegades havia recorregut de petit, vaig sentir un torbellí d'emocions. Els records van aflorar amb una intensitat abassegadora: els riures als patis, els nervis abans d'un examen, les tardes compartides amb amics que, amb el temps, es van convertir en germans d'ànima. Aquell lloc, que m'havia acollit durant tants anys, havia estat més que una simple institució educativa; havia estat el lloc on vaig aprendre sobre la vida, l'amistat i sobre mi mateix.

El fet de tornar a aquell lloc i sentir-me com si mai hagués marxat va ser profundament commovedor. En un món on tot canvia a una velocitat vertiginosa, saber que hi ha llocs i persones que romanen constants és un veritable tresor. I el més bonic de tot, és reconèixer que, malgrat el pas del temps i les diferents rutes que la vida ens fa prendre, sempre seré benvingut allà, on tot va començar.

La sensació d'acceptació i pertinença és invaluable. El fet que l'escola mantingui les seves portes obertes per a mi, no només físicament sinó també emocionalment, em recorda que les veritables connexions humanes superen qualsevol barrera temporal o espacial. Aquella jornada va reafirmar la idea que, independentment d'on ens porti la vida o quines noves aventures emprenem, les arrels i les relacions forjades durant la nostra formació mai es perden.

Mentre reflexionava sobre aquesta visita, vaig prendre consciència de com l'apreciació per les coses simples, com ara tornar a un lloc ple de records, pot enriquir la nostra existència. És com si l'univers em recordés la importància de valorar les nostres experiències passades, de mantenir vives les connexions i de sempre saber d'on venim.

I és que, més enllà de tots els triomfs i desafiaments que la vida em pugui oferir, aquella sensació de tornar a casa, d'estar envoltat d'amor i acceptació, i de saber que les portes sempre estaran obertes per a mi, és el veritable

indicador de l'èxit. En definitiva, aquell dia no només vaig compartir un projecte, sinó que vaig reconnectar amb una part essencial de la meua història i amb la certesa que sempre tindrè un lloc on tornar.

6. BIBLIOGRAFIA

- Adrià, F. (1998). *Los secretos de El Bulli: recetas, técnicas y reflexiones*.
- Aleu, M. B. I. (1985). *La Vila de Roses en els segles XVI i XVII*.
- Barberà, P. (1984). *Roses*.
- Capmany, C. D., Miquel, H. P. I., Griessenberger, A. M. P. I., & Puig, A. M. (1998). *La ciutadella de roses*.
- Capmany, C. D. I., Pedler, R. H. ., & Reay, J. (2008). *El Setge de Roses de 1808: tres visions de la Guerra del Francès*.
- Categoria:Prehistòria - Rosespedia*. (s. f.).
<http://www.rosespedia.cat/index.php/Categoria:Prehist%C3%B2ria>
- Fradera, J. M., De La Fuente, P., & Pere, G. I. R. (2009). *A la frontera de l'Imperi: guerra i societat a Roses, 1773-1833*.
- Hamelink, M. P. I. (1997). *La Vila de Roses, segles XIV-XVI: aproximació a l'urbanisme, la societat i l'economia a partir dels capbreus del Monestir de Santa Maria de Roses, 1304-1565*.
- Marquès, J. M. (1992). *Santa Maria de Roses*.
- Patrimoni Megalític - Visit Roses*. (s. f.). Visit Roses.
<http://es.visit.roses.cat/descubre/patrimoni-megalitico/>
- Pere, L. I. R. (1993). *Estudi global del municipi de Roses: una experiència de ciències socials per a Primària*.
- Pic, A. (2006). *Roses*.

- Portet, M. R. S., & Espanyola, A. C. (2009). *Personatges il·lustres de l'Alt empordà*.
- Puig, A. M. (2006). *La Colònia grega de Rhode (Roses, Alt Empordà)*.
- Romañach, N. D. (1992). *Roses, una villa con historia*.
- Somoza, L. B. I. (1999). *La colònia grega de Rhode: una aproximació al seu origen, evolució i desaparició*.