

Smart Tourism y Patrimonio Literario: Los casos de Edimburgo y Barcelona

Jordi Arcos Pumarola, Dra. Laia Coma Quintana, Marta Conill Tetua

Campus de Turismo, Hotelería y Gastronomía CETT-UB
Barcelona, España

Resumen

■ El presente artículo se propone evaluar las posibilidades que surgen de la creación de productos basados en la tecnología móvil para la interpretación del patrimonio literario en destinos turísticos. Para ello se realiza, a modo de estado de la cuestión, una investigación sobre las aplicaciones móviles dedicadas al patrimonio literario en Edimburgo, destino turístico-literario consolidado. Las conclusiones de este primer análisis, junto con la consideración de los principios del movimiento: Ciudades Educadoras, permiten valorar, desde una perspectiva socio-educativa y turística, la viabilidad y oportunidades que surgen de la creación de estos productos en el contexto de la ciudad de Barcelona.

Palabras clave:

Ciudades Educadoras, Interpretación del Patrimonio, M-Learning, Patrimonio Literario.

Abstract

■ The aim of this paper is to evaluate the opportunities that arise from the creation of products based on mobile technology that help to interpret the literary heritage in tourist destinations. In first place and as state of the art, a research about mobile applications in Edinburgh, which is a consolidated touristic literary destination, is carried out. The conclusions of this research, together with the principal ideas of the Educating Cities movement, let the authors value, from a socioeducative and touristic perspective, the viability and the opportunities that come from the creation of these products in the context of Barcelona.

Key Words:

Educating Cities, Heritage Interpretation, Literary Heritage, M-Learning.

Introducción y punto de partida

■ El presente artículo tiene como objetivo considerar las posibles aplicaciones que nos ofrece en la actualidad la tecnología móvil dentro del ámbito del turismo cultural para generar, desde una perspectiva educativa, productos que permitan interpretar y comprender de una manera más lúdica e interactiva el patrimonio literario de los destinos.

Así pues, en esta investigación queremos centrar nuestra atención en el patrimonio literario, puesto que consideramos que su esencia inmaterial y simbólica, resultado de su capacidad de relacionar palabras e imágenes (Gentile & Brown, 2015), es un factor que, en ocasiones, puede dificultar su comprensión por parte del turista. Y es que, a pesar de que cómo afirma Uccella (2008-2009: 61) “Desde el momento en que nació la literatura [...] ha existido el vínculo con el territorio que la generó”, no es menos cierto que los diferentes anclajes literarios que conforman el patrimonio literario de un destino, y que son la materia primera para conformar rutas u otros productos turísticos-culturales más innovadores, permanecen desapercibidos si no disponemos de herramientas de interpretación del patrimonio que expliciten y hagan visible para el visitante los diferentes valores que se encuentran en ellos.

Dada esta necesidad, vemos propicio valorar la generación de futuras propuestas para la interpretación y educación patrimonial-literaria a partir del ámbito de las nuevas tecnologías al servicio de la interpretación y difusión del patrimonio en los destinos turísticos. La aparición de nuevas tecnologías y, en especial, la evolución de los dispositivos móviles en plataformas multimedia capaces de realizar funciones de mediación turístico-cultural, con el añadido de características propias de este tipo de dispositivos como, por ejemplo, la geolocalización, la conectividad y la capacidad de compartir información mediante las redes sociales, ha provocado que, hoy día, el turismo cultural y, específicamente, los destinos literarios, se encuentren en un nuevo paradigma educativo, el denominado *m-learning*, el cual abre nuevos horizontes a la educación a través del turismo cultural.

Cómo afirma Park (2011) el concepto de *m-learning* va más allá de la novedad tecnológica, puesto que el uso de las mencionadas tecnologías para fines educativos posibilita generar, a través de aparatos móviles, procesos educativos que se sirvan de la interacción de las personas con diferentes contextos y, de este modo, ofrecer actividades y experiencias únicas, siendo, este, el gran valor del *m-learning*. Es en este sentido, pues, que se establece una estrecha relación entre el *m-learning* y el turismo cultural con finalidades educativas, ya que desde el *m-learning* pueden crearse experiencias educativas relacionadas con el patrimonio *in-situ*, aprovechando el seguido de recursos de las herramientas interpretativas móviles, entre ellas, los *smartphones* y las *tablets*.

Considerando, pues, la movilidad que permiten las herramientas tecnológicas del *m-learning* como el factor clave para establecer nuevas experiencias de aprendizaje y acercarnos al patrimonio de una manera más directa, podemos relacionar el *m-learning* con el concepto de museografía nómada que, tal y cómo lo definen Martín y Castell (2012), comprende el conjunto de herramientas portátiles, analógicas y tecnológicas, que permiten comprender, interpretar e interactuar con el patrimonio en tanto que ejercen de herramientas interpretativas sin estar ubicadas a un espacio concreto. Mediante esta museografía nómada se busca “provocar experiencias vivenciales, sumergir al usuario en un momento histórico concreto, haciéndole partícipe del mismo y acabando definitivamente con los cánones establecidos que mantenían separados a emisor y receptor” (Martín & Castell, 2012: 115). No obstante, es necesario reflexionar sobre cómo utilizar y sacar el máximo provecho de los recursos derivados de las nuevas tecnologías para poner en valor el patrimonio material o inmaterial de los destinos, es decir, hay que saber como “[...] utilizar de forma inteligente las posibilidades que ofrece esta tecnología de la comunicación y derivarla hacia la educación museal” (Martínez & Santacana, 2014: 77).

En este contexto, la investigación llevada a cabo se estructura en dos fases. En primer lugar, se analiza el caso de la ciudad de Edimburgo como destino pionero en el uso de las nuevas tecnologías relacionadas con su patrimonio literario. Esta ciudad escocesa, cuna de autores como Robert Louis Stevenson o escenario de *Trainspotting* de Irvin Welsh, de las aventuras del Inspector Rebus o de otras muchas novelas y, a la vez, sede del conocido “Edinburgh International Book Festival”, fue la primera ciudad en integrarse dentro de la Red de Ciudades Creativas de la Literatura de la UNESCO en 2004, siendo la pionera de esta red. Desde su nombramiento como Ciudad de la Literatura, Edimburgo ha destacado por la voluntad de potenciar el turismo literario promoviendo la innovación en productos turísticos relacionados con dicho patrimonio, haciendo especial hincapié en el desarrollo de aplicaciones móviles dedicadas a visibilizar y poner en valor su patrimonio literario a través de diferentes estrategias.

En segundo lugar, una vez conocida y analizada la oferta de la ciudad escocesa en relación a aplicaciones móviles vinculadas al patrimonio literario de la ciudad, se reflexiona acerca de las posibilidades de aplicar los diferentes modelos identificados a la ciudad de Barcelona. En este caso, se ha decidido centrar la búsqueda en la ciudad condal por varias razones: por ser una ciudad turística de primer orden; por su liderazgo dentro del movimiento *Smart Cities* (Bakıcı, Almirall, & Wareham, 2013) y, también, dentro del movimiento de Ciudades Educadoras (Coma, 2010). Así pues, Barcelona dispone de las condiciones idóneas para devenir un destino preparado para la innovación y experimentación en el uso de la tecnología móvil con finalidades educativas, ya que

tal y cómo afirma Del Pozo (2008), entre los diferentes principios de una ciudad educadora encontramos el de innovar en políticas educativas formales e informales que busquen la transversalidad y la inclusión.

A los adjetivos de ciudad turística, *smart* y educativa, hay que añadir el de literaria, puesto que Barcelona ingresó en la Red de Ciudades Creativas de la Literatura el mes de diciembre de 2015. No obstante, la puesta en valor del patrimonio literario barcelonés todavía se encuentra en un estado embrionario si lo comparamos con otras ciudades como la mencionada Edimburgo.

Este contexto nos trae a hacer confluír los principios y objetivos de las diferentes realidades de la ciudad y, por lo tanto, a desplegar propuestas de museografía nómada en el contexto urbano dirigidas a poner en valor y hacer visible el patrimonio literario de este destino, respetando y con la voluntad de cumplir los principios de la Carta de Ciudades Educadoras firmada por el Ayuntamiento de la ciudad.

Objetivos de la investigación

■ Así pues este trabajo presenta dos grandes objetivos generales. El primero y principal se propone innovar en las propuestas de puesta en valor del patrimonio literario en destinos turísticos a través de la tecnología móvil. Es decir, mediante el presente artículo se tiene la voluntad de facilitar la aparición de nuevos productos relacionados con el patrimonio literario que comporten una novedad en relación a los que existen actualmente, centrando nuestra reflexión especialmente en la ciudad de Barcelona, tal y cómo se ha expuesto durante la introducción.

Este objetivo general se pretende lograr a partir de dos objetivos específicos. El primero de estos consiste en definir el papel de las nuevas tecnologías como herramientas de mediación del patrimonio en un destino turístico. Una vez, se haya definido este papel, el segundo objetivo específico se propone identificar las diferentes formas de poner en valor el patrimonio literario a través de las aplicaciones móviles. Coincidiendo este último objetivo específico con el análisis del caso práctico de Edimburgo.

El segundo objetivo general queda relacionado con el primero, puesto que forma parte del análisis y reflexión entorno la ciudad condal y se puede definir de la siguiente manera: reflexionar en torno las potencialidades que los principios de las Ciudades Educadoras ofrecen en el diseño y conceptualización de Apps turístico literarias.

Para satisfacer este segundo objetivo general se han definido dos objetivos específicos. El primero de estos consiste en identificar el patrimonio literario de la ciudad de Barcelona susceptible de devenir atractivo turístico, para analizar, de manera general, qué tipo de patrimonio

podemos encontrar en la ciudad de Barcelona a partir del cual generar propuestas educativo-patrimoniales. Y, en segundo lugar, identificar y analizar los principios de la red de Ciudades Educadoras para vincularlos a la propuesta y diseño de aplicaciones turístico literarias de la ciudad de Barcelona. Estos dos objetivos específicos hacen posible que se pueda considerar la importancia de tener presentes los principios de las Ciudades Educadoras a la hora de utilizar las herramientas móviles para poner en valor los diferentes patrimonios de una ciudad.

Marco teórico

Nuevas tecnologías como recurso de mediación e interpretación del patrimonio

■ En la actualidad encontramos un elemento omnipresente en todos los momentos de nuestra jornada, desde que nos levantamos hasta que vamos a dormir. Nos acompaña por todas partes y nos permite informarnos, comprobar datos y comunicarnos entre nosotros. Nos referimos, claro está, al *smartphone*, que se ha convertido en pleno siglo XXI nuestro compañero de trabajo, ocio y, también, de viaje.

A pesar de que el uso que hacemos de los *smartphones* es principalmente para comunicarnos y compartir experiencias, los teléfonos inteligentes pueden convertirse en una herramienta para el aprendizaje y para la mediación turístico-cultural, tanto del patrimonio tangible como del intangible (Ally, 2009). La transmisión e interpretación de conocimiento a través de estos dispositivos, gracias a la versatilidad con la que se pueden presentar los contenidos, permite acercar el patrimonio cultural a todo tipo de público, incluso a aquellos que en un principio no están interesados. De este modo, los *smartphones* y las *tablets*, a partir de la creación de aplicaciones, ayudan a interpretar y descifrar el patrimonio permitiendo, por un lado, que el patrimonio intangible se pueda visibilizar y ser transmitido y que, por otro lado, el patrimonio material existente se comprenda mejor; todo esto gracias a los múltiples recursos que estas tecnologías ponen al alcance del usuario.

Una de las principales ventajas que proporcionan los recursos de mediación tecnológica, si paramos atención a sus características, es que la actualización de contenido es mucho menos costosa comparado con el coste que supone sustituir elementos físicos cada vez que queremos renovar el mensaje. Es decir, los usuarios ya poseen la herramienta y las actualizaciones y ampliaciones de contenido son menos costosas (Santacana & Coma, 2014). De este modo, es más fácil que el contenido que encontramos en estos canales sea actualizado y revisado de manera periódica. Del mismo modo, tal y cómo afirman Imbert, Llonch, Martín y Osácar, la mediación *mobile* permite especializar los mensajes emitidos en función

del receptor (2013). Así, se pueden crear productos y mensajes considerando el segmento de usuarios a quienes nos queremos dirigir, así como incluir diferentes públicos objetivo, teniendo en cuenta las necesidades de aprendizaje u ocio de cada uno de estos y del *background* que poseen respecto la temática.

A estas ventajas descritas, hay que sumarles la versatilidad de recursos que podemos utilizar a través de este canal, como por ejemplo la interacción con la realidad a partir de códigos QR, Realidad Aumentada o mapas de contenido de geolocalización (Grevtsova, 2013); la incorporación de textos que plasmen fuentes primarias relacionadas con el recurso patrimonial, las recreaciones virtuales históricas que levantan muros allá dónde sólo encontramos escombros, la interacción con personajes virtuales, el uso de recursos audiovisuales, etc. Es decir, la virtualidad del espacio y el mensaje generado dentro de las aplicaciones permite utilizar una gran diversidad de recursos de aprendizaje que, a su vez, posibilitan la aparición de nuevas formas de interactuar con el patrimonio que de otro modo no serían posibles. Por ejemplo se pueden crear juegos de enigmas para la descubierta del patrimonio, proponer concursos que motiven el aprendizaje, juegos de rol en los que el usuario se pone en el papel de un investigador, etc. De este modo, las aplicaciones creadas por la interpretación patrimonial no sólo son herramientas interesantes para quienes ya conocen el elemento patrimonial y les permite mirarlo con otros ojos, sino que también para los turistas y visitantes, puesto que disponen de recursos para hacer más accesible la interpretación de un determinado patrimonio al cual se acercan por primera vez.

El Patrimonio cultural y literario y las Ciudades Creativas de la Literatura

■ El concepto de patrimonio inmaterial es una noción reciente, aparecida a las postrimerías del siglo XX, en la que se incluyen aquellas creaciones y expresiones culturales que se basan en la tradición de una determinada comunidad (Santacana & Llonch, 2015). La noción de patrimonio inmaterial es, por lo tanto, la conclusión lógica de una evolución del concepto patrimonio cultural, que pasó de designar, durante la época posterior a la Revolución Francesa y durante todo el siglo XIX, únicamente a los bienes inmuebles para, a día de hoy, pasar a incluir la dimensión intangible de la cultura (ICOM, 2010).

El fenómeno literario forma parte, sin duda, del patrimonio inmaterial de las diversas comunidades culturales, no sólo como expresión cultural determinada, sino también por el rol primordial que tiene en la misma configuración de la tradición e identidad cultural. Además, la literatura, a pesar de su carácter intangible, establece una relación muy estrecha con aquello material, incluyendo y describiendo escenarios u objetos y otorgándoles un significado determinado. Por estos motivos, cuando hablamos

de patrimonio literario, vamos más allá de la misma literatura e incluimos los diferentes elementos y espacios materiales que se convierten en símbolos, dado su vínculo con el mundo literario.

Es por eso que cuando definimos el patrimonio literario cómo el “...llegat literari que poseeix una societat” (Munmany, 2015: 214) comprendemos, dentro de este legado, tanto los mismos relatos que se han generado en el sí de una sociedad, como, también, todos aquellos elementos y espacios materiales que guardan relación con la literatura, como pueden ser bibliotecas, archivos, casas-museo, escenarios de novelas, espacios relacionados con la vida de autores, etc. La definición del patrimonio literario intangible y de la relación de los relatos con estos elementos tangibles resultando símbolos literarios, a veces relacionados con el universo del autor, a veces con los valores que se desprenden de una narración; requiere de una dificultad que no podemos abordar en el presente artículo y que aplazamos para futuras investigaciones.

A modo de conclusión para este apartado, debe anotarse que el concepto de patrimonio literario se ha consolidado como una subdivisión con identidad propia dentro del término de patrimonio cultural. Muestra de esto la encontramos, por ejemplo, en la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO. Esta red, nacida en 2004 en Edimburgo (Edinburgh City of Literature, s.d.) y con el convencimiento que la cultura y la creatividad pueden ser factores determinantes para el progreso económico de las ciudades y regiones, tiene como objetivo, por un lado, facilitar la implantación a los países industrializados de políticas que favorezcan a las industrias creativas y, por otro lado, dotar a los países en vías de desarrollo de las herramientas necesarias para poder desarrollar estas industrias en sus territorios. Entre las diferentes subdivisiones temáticas que incluye esta red, una de las que toma más relevancia es la dedicada a la literatura. Así, la red de Ciudades Creativas de la Literatura incluye grandes capitales literarias internacionales como Dublín, Praga, Edimburgo o, recientemente, Barcelona, acentuando la riqueza literaria de estas ciudades desde una perspectiva que integra patrimonio, actividad cultural (festivales, fundaciones, etc.) y la existencia de industria relacionada con la creación literaria y, comprendiendo tal riqueza como un recurso singular, con múltiples potencialidades y capaz de convertirse en polo económico y un atractivo turístico-cultural.

Ciudades Educadoras

■ Del mismo modo que el concepto de patrimonio inmaterial es de reciente creación, el término Ciudades Educadoras aparece por primera vez en 1972 de la mano del político francés Edgar Faure en la obra *Apprendre à être* (1972), donde insistía en la necesidad que la educación se llevara más allá de las aulas, que saliera a los espacios propios de una ciudad reivindicando el concepto de *cité*

éducative (Faure, 1972) que más tarde evolucionaría en Ciudad Educadora. Así, poco a poco se va configurando el concepto, y la Ciudad Educadora deviene aquella en que la educación formal, la no formal y la informal conviven, es decir el acto de educar y de formar a las personas trasciende más allá de los ámbitos familiares y escolares y se amplía al conjunto de la ciudad. De este modo, el concepto de Ciudad Educadora implica que los ayuntamientos, las asociaciones, las industrias culturales, las empresas y otros colectivos de la ciudad tengan esta voluntad educadora (Barcelona, 2007).

En torno a este concepto nació la AICE, la Asociación Internacional de Ciudades Educadoras, nacida del primer congreso de Ciudades Educadoras que se celebró en Barcelona el 1990. Los objetivos de esta asociación de ciudades pueden encontrarse en la Carta de Ciudades Educadoras que se redactó en el mismo congreso, donde se recogen los veinte principios, posteriormente ratificados y ampliados en Génova el 2004, los cuales están articulados bajo tres grandes enunciados. Los principios: *derecho a la ciudad educadora, compromiso de la ciudad y al servicio integral de las personas*, abogan para que los ciudadanos tengan derecho a disfrutar de la formación, entretenimiento y desarrollo personal en el sí de las ciudades. Con esta finalidad, la ciudad tiene que comprometerse en la creación de políticas municipales educativas que promuevan la justicia social, el civismo y la calidad de vida, así como buscar nuevas formas transversales de educación que se puedan dar a los múltiples espacios de una ciudad, preservando la identidad y las lenguas de sus habitantes y estimulando el asociacionismo (AICE, 2004). Finalmente, la ciudad vela para estar al servicio de todos sus habitantes, creando medidas de inclusión para colectivos en riesgo. Por lo tanto, tal y cómo afirma Del Pozo (2008) tiene que concebirse la ciudad como una entidad que puede dotar de oportunidades de calidad de vida personal y democrática y de mejora del espacio público donde, los ciudadanos, puedan desarrollar en plenitud la ciudadanía.

De este modo, la idea tradicional de ciudad como simple gestora de aquello común, queda superada por una ciudad que se ocupa del desarrollo personal de sus ciudadanos. Así, el espacio urbano pasa a convertirse en un espacio educativo informal lleno de posibilidades en el que hay que llevar a cabo propuestas educativas al servicio de los ciudadanos y visitantes provenientes de políticas públicas o surgidas del asociacionismo para hacer posible convertir la urbe en un espacio para la educación en valores y el mantenimiento de la identidad y riqueza cultural.

Estado de la cuestión

Casos prácticos de referencia en Europa de la puesta en valor del patrimonio literario a través de las nuevas tecnologías

■ El patrimonio literario no ha permanecido ajeno al surgimiento y consolidación del uso de las nuevas tecnologías como recurso de mediación e interpretación del patrimonio y, en los últimos tiempos, han aparecido múltiples iniciativas en este sentido. Por ejemplo, desde nuestros dispositivos multimedia podemos realizar una lectura ampliada de las obras literarias, es decir, combinar la lectura de la obra con la visualización de imágenes o vídeos, escuchar música, leer manuscritos o textos complementarios, etc. Como demuestran los ejemplos de las aplicaciones *The waste land app* (Touch Press Inc, 2016) dedicada al poema de T. S. Eliot, y *A clockwork orange app* (Random House Group, 2013), creada en torno a la famosa obra de Anthony Burgess.

Otra iniciativa, relacionada directamente con el patrimonio literario que encontramos a lo largo del territorio, es la creación de mapas literarios con herramientas como, por ejemplo, *Google Maps*, señalando los espacios relacionados con el patrimonio literario y clasificándolos según sus tipologías. En este sentido, encontramos por ejemplo, el mapa literario creado por la ciudad de Reykjavik, denominado *Literary Map* (Reykjavik UNESCO City of Literature, s.d.), o el proyecto *City of Lit in Iowa City*, el cual demuestra que la integración de la ciudadanía y estudiantes en el proceso de creación de estos tipos de mapas puede ser una herramienta didáctica que nos haga conscientes de la propia riqueza literaria de nuestras sociedades (Draxler, Hsieh, Dudley, Winet, & Team, "City of Lit": Collaborative Research in Literature and New Media, 2012). El patrimonio literario catalán cuenta, también, con una iniciativa de estas características: el Mapa Literario Catalán creado por la asociación Espais Escrits (Espais Escrits, 2016). Este nos permite localizar más de mil elementos esparcidos por la geografía mundial relacionados con la obra o la biografía de algún autor catalán. Este proyecto presenta la información clasificada por autores, recogiendo espacios singulares referentes a la biografía o descritos como escenario de las novelas de estos. Del mismo modo, esta información se estructura en rutas, centradas en autores o transversales, que pueden descargarse en formato kml, para visualizarlo a través del *Google Earth* y en formato gpx para los dispositivos GPS. Hay que mencionar que el mapa literario de este proyecto alimenta también una aplicación móvil con el mismo nombre permitiendo, así, acceder a los contenidos del mapa literario desde los dispositivos móviles.

Esta estrecha relación de la literatura con el territorio se ha potenciado con la consolidación de del *m-learning*, gracias al aprovechamiento de recursos propios de la tecnología móvil, así como la movilidad espacio-temporal que el uso de esta comporta para desarrollar procesos de aprendizaje (López, 2015). Mediante la tecnología móvil podemos acceder a la información de cada uno de los elementos que conforman el patrimonio literario de un territorio encontrándonos presencialmente ante el recurso patrimonial. En este sentido, vemos como los elementos presentes en el mapa literario de Reykjavik

vienen acompañados de códigos QR que, escaneados con los dispositivos móviles, permiten acceder a información sobre estos al instante. Relacionado con los códigos QR podemos encontrar múltiples iniciativas ligadas, también, con el fomento de la lectura y con el conocimiento de las obras destacadas, como, por ejemplo, los programas *Read PL!* y *City Cudas* a Cracovia (Krakow UNESCO City of Literature, 2016). No obstante, la proliferación de las *apps* ha permitido traer la relación del patrimonio literario y el *m-learning* a una nueva dimensión con la creación de *apps* como *Culture Walks Reykjavik* (Ragnarsson, 2016), *MapVille London literary tour* (antlersman apps, 2013), el *Mapa literari* (que se alimenta de la base de datos del Mapa Literario Catalán de Espais Escrits que se ha mencionado) (Espais Escrits, 2016) o, últimamente, *Wow Mallorca* (Fundació Casa Museu Llorenç Villalonga, Pare Ginard i Blai Bonet, 2015), aplicaciones todas ellas que proponen rutas literarias y utilizan las diversas características de los dispositivos móviles para enriquecer la experiencia turística. Por ejemplo, en el caso de la aplicación mallorquina vemos como se combina la tecnología *iBeacon* con la realidad aumentada para dotar de nuevos recursos interpretativos al usuario. Así mismo, el mundo de las *apps* no se limita a la propuesta de rutas, sino que también sirve de plataforma para la creación de entornos gamificados como vemos en la aplicación polaca *Full Speed Ahead!* (Krakow UNESCO City of Literature, 2016). O como medio de expresión para nuevas versiones de obras clásicas como es el caso de *Streetmuseum: Dickens' Dark London* (Brothers and Sisters Creative Ltd, 2012), creada por el Museum of London, donde las novelas de Dickens toman la forma de novela gráfica.

Estado de la cuestión: Barcelona como Ciudad de la Literatura y Ciudad Educadora

■ El 11 de diciembre de 2015 Barcelona accedió a la Red de Ciudades Creativas de la Literatura de la UNESCO y por tanto, todos los proyectos nacidos dentro de esta plataforma se encuentran todavía en fase embrionaria si los comparamos con iniciativas llevadas a cabo por otras ciudades que ya cuentan con una larga trayectoria a la hora de trabajar y poner en valor su patrimonio literario. Especialmente vemos un vacío en cuanto a la creación de *apps* relacionadas con el patrimonio literario de la ciudad como queda reflejado en la investigación de Grevtsova (2015) donde se nos informa que la mayoría de las aplicaciones que podemos encontrar para el patrimonio de la ciudad de Barcelona son de carácter básico; se focalizan en la temática de Gaudí y el modernismo y carecen de elementos innovadores. El único producto en forma de aplicación que pone en valor el patrimonio literario en Barcelona corresponde a la aplicación mencionada alimentada por el Mapa Literario de Espais Escrits.

No obstante, hay que tener en cuenta que el proyecto de Espais Escrits considera la literatura catalana en toda su

amplitud, como demuestra el hecho que, si accedemos a su página web, vemos que se incluyen espacios de todo el mundo y, por lo tanto, a pesar de incluir Barcelona, no lo podemos considerar un producto que ponga en valor el patrimonio literario de Barcelona en su singularidad y complejidad.

Si tenemos en cuenta, pues, que Barcelona juega una posición de liderazgo en cuanto al movimiento de las *Smart Cities* y como destino turístico mundial, pero que además Barcelona es definida e identificada como Ciudad Educadora, y que, por lo tanto, vela por la educación y formación sin diferencias de sus ciudadanos, aprovechando, para ello, todo el espacio urbano y trascendiendo el espacio de las aulas; debe llegarse a la conclusión que es necesaria una apuesta integral para crear nuevos productos didácticos en formato *m-learning* dedicados al patrimonio literario de la ciudad con el fin de fortalecer el reconocimiento de Barcelona como ciudad literaria.

Metodología

■ Metodológicamente se ha dividido la presente investigación en dos fases. Una primera dedicada al análisis de las aplicaciones móvil relacionadas con el patrimonio literario encontradas en Edimburgo y una segunda fase que se ocupa de situar en el plano de Barcelona los espacios relacionados con los cinco escritores en lengua catalana de más presencia internacional. De este modo, se plantean dos fases de investigación de carácter descriptivo pero con metodologías diferenciadas.

Para la primera fase de investigación se ha empleado una metodología de análisis cuantitativa. Con el fin de realizar una investigación mediante la técnica de la observación objetiva, se ha creado un instrumento de análisis que ha permitido la recogida de datos y características de las aplicaciones móviles seleccionadas para la investigación.

Esta tabla de investigación se ha dividido en los siguientes cinco bloques que han recogido diferente información respecto las aplicaciones analizadas:

- **Bloque A:** Información y temática de la App. Mediante este apartado se ha recogido, por un lado, información genérica sobre la aplicación: título, año de creación, autor y si tiene un precio o es de descarga gratuita. Por otro lado, este apartado ha determinado alrededor de qué elementos se generaba el mensaje de la aplicación: relacionados con la biografía de los autores, escenarios literarios relacionados con la narración, librerías, espacios de recuerdos y homenaje como monumentos, casas-museo de autores, cafeterías o si lo hacía alrededor de una combinación de los anteriores elementos citados.

- **Bloque B:** Aspectos técnicos de la App: Este segundo bloque preguntaba por los idiomas disponibles en la aplicación, además de otros aspectos como si esta necesitaba internet para su funcionamiento o si empleaba la geolocalización.
- **Bloque C:** Recursos de la App: El Bloque C permitía enumerar los diferentes recursos que utilizaba la aplicación para transmitir su mensaje: audio, vídeo, fotografías, realidad virtual, etc. así como la manera en cómo y la finalidad con que se utilizaba cada uno de estos recursos.
- **Bloque D:** Usabilidad de la App: En este bloque determinábamos si la aplicación podía considerarse intuitiva y facilitaba su uso; así como si permitía la interacción o recogía la información de manera estática.
- **Bloque E:** Bases pedagógicas de la App: El último bloque, diseñado desde una perspectiva educativa, preguntaba por las características pedagógicas de la app y las estrategias utilizadas a la hora de presentar la información. Entre estas tenemos: el nivel de conocimientos previos que necesita el usuario, el público objetivo al que va dirigida, si propone material complementario para ampliar contenido, etc.

Para la segunda fase se ha creado como instrumento una tabla que ha permitido la identificación de espacios y edificios de la ciudad relacionados directamente con el patrimonio literario de cinco autores de la literatura catalana que se han escogido por la destacada proyección internacional de su obra.

Esta tabla ha permitido la creación de diferentes mapas de Barcelona donde se muestra la situación de los espacios escogidos. La identificación de los espacios se ha llevado a cabo a partir de una búsqueda bibliográfica utilizando, para ello, trabajos ya existentes y de reconocido prestigio en el campo de la geografía literaria, como por ejemplo, la extensa obra de Llorenç Soldevila, así como la base de datos del ya citado Mapa Literario Catalán o del proyecto Endrets.

La tabla ha permitido, también, dividir los espacios en cuatro grandes tipologías, según la relación que guardan con el autor y su obra. De este modo, se han establecido las siguientes categorías:

- Escenarios literarios: espacios que aparecen a las obras literarias.
- Espacios biográficos: espacios y viviendas relacionadas con la biografía del autor.
- Espacios del recuerdo: tumbas, monumentos, esculturas, etc.

- Equipamientos patrimoniales: casas museo, centros de interpretación y fundaciones relacionadas con un autor u obra.

Así, se ha podido obtener una radiografía sobre las diferentes tipologías que conforman el patrimonio literario de la ciudad de Barcelona.

Análisis y discusión de resultados

Análisis del uso de apps en Edimburgo como recurso de mediación para el patrimonio literario

■ A continuación vamos a mostrar y comentar los resultados referentes a la primera fase de la investigación. En primer lugar se expondrá como se ha constituido la muestra de esta fase de investigación y, en segundo lugar, se expondrán y discutirán los resultados de la misma.

Aplicaciones analizadas en la ciudad de Edimburgo

Para definir la muestra de la primera fase de la investigación, se ha realizado una búsqueda en la página web oficial de Edinburgh City of Literature con el objetivo de identificar las aplicaciones oficiales que se proponen desde la entidad promotora. Las aplicaciones que aparecen en dicha web son: Bookspotting, The Edinburgh Literary Pub Tour y finalmente Alexander McCall Smith's Edinburgh. A continuación, pasaremos a describir brevemente las aplicaciones mencionadas.

La aplicación de Bookspotting fue creada en 2014 y propone realizar itinerarios por Edimburgo en base a la proximidad de los atractivos respecto al usuario utilizando la geolocalización. Además, nos invita a descubrir mediante unas preguntas, con qué personaje de novela se identifica más el usuario. Si continuamos con la aplicación Alexander McCall Smith's Edinburgh, esta se basa en una propuesta de itinerarios a través de cuestionarios-concursos relacionados con las obras literarias del autor escocés. En cada parada, los usuarios pueden leer un fragmento de novela o pueden escucharlo a la vez que ven una fotografía del escenario literario. En cada espacio hay también una pregunta en lo referente a la obra del autor y cada vez que se responden bien las preguntas se ganan puntos hasta completar los recorridos. Cuando esto sucede, el usuario obtiene recompensas y puede compartir los resultados en las redes sociales. Por último, la aplicación The Edinburgh Literary Pub Tour, a pesar de que aparece publicada en la web como aplicación para el descubrimiento de Edimburgo, en el momento de la realización de la presente investigación no ha sido lanzada públicamente y por lo tanto no se ha podido analizar. Así mismo, queremos apuntar el hecho que desde la web se proponen otras herramientas de mediación tecnológica, pero que no son aplicaciones y por esta razón, no se incluyen en la presente búsqueda.

Para poder disponer de más elementos para el análisis, se ha completado la muestra con una búsqueda de aplicaciones relacionadas con la temática de estudio. Así, seguidamente pasamos a presentar otras aplicaciones que no aparecen en la página web oficial, pero que están relacionadas con la temática de estudio: LitLong, Ian Rankin's Edinburgh, Edinburgh Libraries y Bookcity.

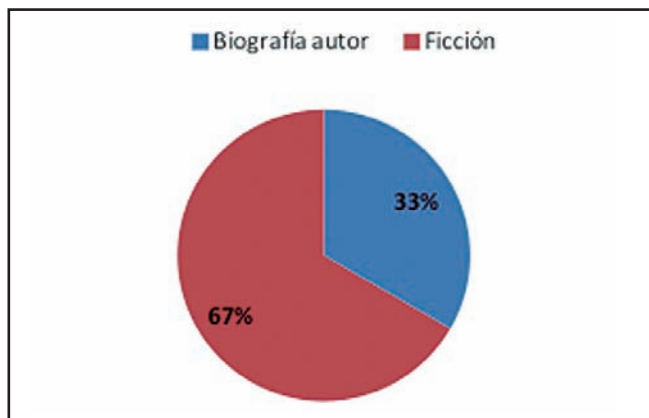
Litlong es una aplicación basada en un mapa donde encontramos diferentes escenarios de novelas y relatos. Cuando el usuario clics sobre un icono que simboliza un escenario literario, le aparecen todos los fragmentos textos que están ambientados en el mismo, así como el enlace al libro online. Ian Rankin's Edinburgh propone un descubrimiento de Edimburgo y sus monumentos. El escritor escocés pone voz a los audios explicativos de los monumentos y se mencionan los espacios de la ciudad que aparecen en sus novelas. Bookcity es una aplicación que plantea diferentes rutas relacionadas con autores o temáticas literarias. En ella se presentan vídeos de autores escoceses relacionados con las rutas o los espacios que aparecen en la aplicación. Por su parte, Edinburgh Libraries hace una compilación de todas las bibliotecas presentes en la ciudad, así como los servicios que se ofrecen en cada una de ellas. Así mismo, permite localizar las bibliotecas más cercanas a la ubicación del usuario. Estas cuatro aplicaciones completan nuestra muestra de análisis de esta primera fase de la investigación.

Resultados y análisis de las aplicaciones de Edimburgo

Seguidamente, pasaremos a presentar los resultados obtenidos a partir del análisis en profundidad de las aplicaciones, así como a ofrecer una interpretación de estos resultados. En primer lugar, se puede observar que la mayoría de aplicaciones analizadas han sido creadas entre los años 2012 y 2016 por iniciativas privadas. Por lo que respecta al coste de las aplicaciones, se puede observar que el 100% de las aplicaciones son gratuitas. Este hecho denota la clara voluntad de la ciudad de Edimburgo para dar a conocer, de manera abierta, el patrimonio literario asociado a la ciudad. Si consideramos el origen de los elementos de patrimonio literario que se exponen en las aplicaciones analizadas (ver Figura 1), observamos que un 67% de ellas versan sobre elementos de ficción, es decir, escenarios de novela que se utilizan para crear itinerarios. El 33% restante corresponde al uso de elementos biográficos del autor como recurso de atracción, es decir, la casa natal, los pubs y restaurantes que frecuentaba, etc. A partir de este dato se puede ver la importancia de la imagen sobre la ciudad creada por la literatura, puesto que los elementos de ficción permiten que la ciudad cree nuevos atractivos culturales en espacios no tan conocidos de la ciudad o generar una nueva mirada sobre los espacios ya conocidos.

Si profundizamos en estos elementos y analizamos la tipología de patrimonio literario tangible que aparece en las aplicaciones de Edimburgo (ver Figura 2), vemos que

Figura 1 Origen de los elementos de patrimonio literario que aparecen en las aplicaciones analizadas (2016)

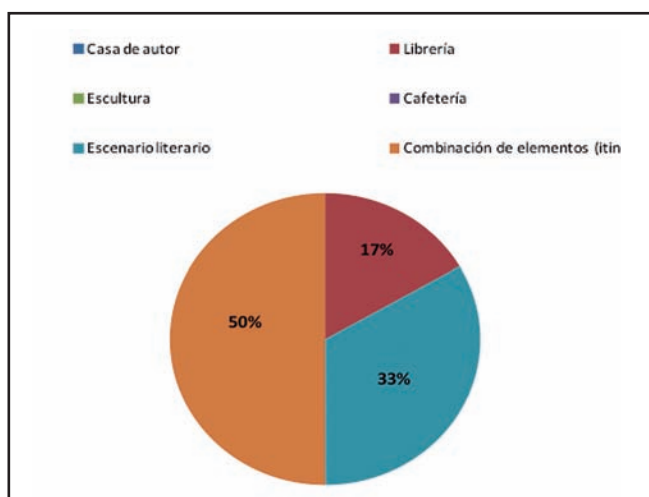


Fuente: Elaboración propia.

el 50% corresponde a la combinación de elementos, es decir que la mitad de las aplicaciones analizadas crean itinerarios a partir de escenarios de novelas, casas de autor, etc. El 33% de las aplicaciones presentan escenarios literarios, pero no enlazados entre ellos, es decir no crean itinerarios. El 17% restante se centra en las librerías de la ciudad. Hay que destacar que no se ha encontrado ninguna aplicación que presente, únicamente, elementos como cafeterías, casas de autor o esculturas.

Por lo tanto, la modalidad que permite la combinación de elementos es la que se presenta más atractiva y permite una comprensión más global del patrimonio literario, co-

Figura 2 Tipología de patrimonio literario tangible que aparece en las aplicaciones de Edimburgo (2016)



Fuente: Elaboración propia.

nociendo diferentes espacios de la ciudad, cada uno de ellos con su carga simbólica.

En cuanto a los aspectos técnicos de las aplicaciones, se puede afirmar que todas ellas presentan su contenido en inglés, puesto que se trata del idioma local y el más empleado en todo el mundo. Aún así, otras lenguas que son presentes a las aplicaciones son el castellano o el francés. De las aplicaciones analizadas, el 67% necesitan internet para funcionar y el 33% restante no lo necesitan. El uso de internet es básicamente para la geolocalización, recurso que permite al usuario detectar cuáles son los atractivos cercanos a su posición en el momento en que hace uso de la aplicación.

Pasando a analizar los recursos de las aplicaciones, se observa que sólo el 50% de las aplicaciones presentan fotografías. De estas, su finalidad es en un 100% ilustrar el espacio que se describe tal y cómo es en la actualidad. Se echa de menos, por lo tanto, el uso de fotografías para llevar a cabo otras estrategias pedagógicas como por ejemplo trasladar y acercar el pasado al presente o representar elementos de la ficción. En cuanto a vídeos, sólo un 33% utiliza este recurso. Se trata de vídeos que tienen por finalidad principalmente la promoción de los espacios de la ciudad y la repetición literal del contenido escrito a la aplicación. En lo referente al recurso de audio, el 67% de las aplicaciones no lo utilizan, mientras que el 33% restante sí. Su finalidad es en un 50% de los casos hacer de audioguía y en el otro 50% se da voz a personajes de novela o personajes que ayudan al descubrimiento de la ciudad. En relación a la cartografía, el 100% de las aplicaciones contienen mapas que permiten la localización de los espacios y atractivos, haciendo que el usuario sepa en todo momento donde se encuentran los atractivos vinculados con el patrimonio literario de la ciudad a visitar. El uso de recursos como realidad virtual o aumentada es totalmente marginal o inexistente. Estos resultados nos traen a concluir que el aprovechamiento de los recursos disponibles en los dispositivos móviles para la interpretación del patrimonio en el campo del patrimonio literario se encuentra, de momento, en un estado inicial, puesto que la gran mayoría de aplicaciones analizadas se limitan a identificar espacios en el territorio y aportar información de carácter ilustrativo, pero se echan de menos estrategias de presentación del contenido que vayan más allá de señalar los puntos en el territorio.

Si analizamos los aspectos pedagógicos de las aplicaciones, podemos determinar que en la mayoría de las aplicaciones analizadas se requiere un nivel de conocimiento de la materia más bien bajo; puesto que, si no se ha leído alguna novela del autor o se desconoce la biografía del autor, la aplicación da los conceptos y fragmentos necesarios para poder interpretar el patrimonio literario. Por lo tanto, la voluntad de las aplicaciones es la de poder llegar al máximo número de usuarios y difundir el patrimonio literario de la ciudad al máximo de públicos. En lo referente a la tipología de mensaje que transmiten las aplicaciones

analizadas es en un 50% de tipo informativo, en un 33% interpretativo y el 17% restante es descriptivo. En un 50% de las aplicaciones no se utiliza ninguna estrategia pedagógica para transmitir el contenido, en un 33% se utilizan técnicas como concursos en que el usuario acumula puntos y gana “trofeos”, es decir, elementos de gamificación y, en un 17% de los casos es un personaje quien guía el usuario por la aplicación y le presenta el contenido. En cuanto al público a quién van dirigidas las aplicaciones, la mayoría se dirigen tanto al ciudadano de Edimburgo como al turista que la visita.

Así, podemos afirmar que en líneas generales, las aplicaciones analizadas en Edimburgo pretenden poner en valor el paisaje cultural generado por la literatura, poniendo de relieve, sobre todo, los elementos provenientes de la ficción. A nivel de recursos, el más empleado es la geolocalización, mientras que otros recursos como la realidad aumentada o la realidad virtual no han sido casi explorados por este tipo de aplicaciones. En relación al público objetivo, se ha visto cómo las aplicaciones analizadas se dirigen a personas con un nivel de conocimientos variados, pero mayoritariamente adultas, echando de menos otros tipos de público como el infantil, o el de la tercera edad (a pesar de ser usuarios no mayoritarios de los dispositivos móviles).

Análisis del patrimonio literario de la ciudad de Barcelona

■ Como se ha mencionado en el apartado Estado de la cuestión, Barcelona es considerada una ciudad literaria, en la cual, aún así, a día de hoy no encontramos una apuesta clara y estructurada basada en el *m-learning*. El presente apartado tiene el objetivo de identificar una parte de los recursos en patrimonio literario que dispone la ciudad de Barcelona para poder valorar, de manera crítica y fundamentada, las diferentes opciones de generar y estructurar una propuesta de valor del patrimonio literario de la ciudad empleando los canales del *m-learning*.

Para hacerlo se ha estructurado la búsqueda de la siguiente manera. En primer lugar se han escogido cinco escritores catalanes en lengua catalana con proyección internacional que mantengan una estrecha relación con Barcelona. Los autores escogidos para conformar la muestra a partir de muestreo subjetivo son los siguientes (ver Tabla 1, en la siguiente página).

De cada uno de estos autores se han identificado aquellos elementos patrimoniales ligados con su biografía u obra y clasificados en cuatro categorías: espacios relacionados con su biografía, espacios relacionados con su obra literaria, espacios del recuerdo y la conmemoración (monumentos, plazas, jardines, etc.) y equipamientos patrimoniales. Respecto a los resultados obtenidos, hay que destacar, en primer lugar la gran versatilidad de la ciudad de Barcelona a la hora de ser representada en la literatura.

Tabla 1 Relación entre autores y motivos de elección

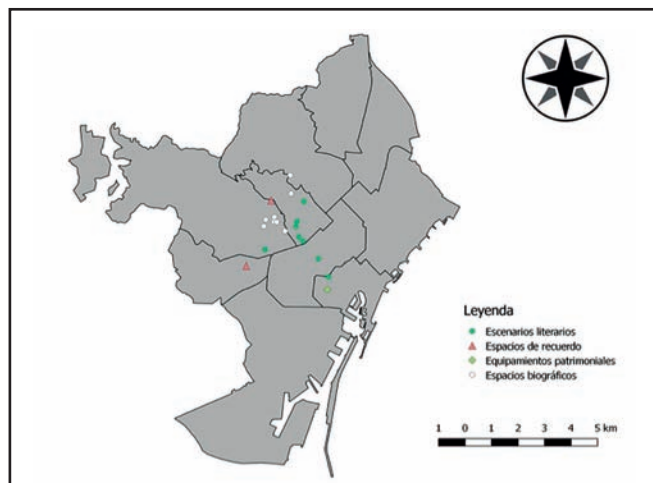
| Autores/as | Motivo de la elección | Obras destacadas relacionadas con Barcelona |
|------------------|--|---|
| Mercè Rodoreda | Autora de la obra en catalán ambientada en Barcelona más traducida de la historia: <i>La Plaça del Diamant</i> (34 lenguas). | <i>La Plaça del Diamant</i> <i>Mirall Trencat</i> <i>El Carrer de les Camèlies</i> <i>La mort i la primavera</i> |
| Jaume Cabré | Escritor de renombre internacional como demuestra el más de medio millón de ejemplares vendidos en alemán de <i>Les veus del Pamano</i> . | <i>Carn d'olla</i> <i>Senyoria</i> <i>Jo confesso</i> |
| Josep Pla | Autor d' <i>El quadern gris</i> , obra traducida a 7 idiomas y publicada, entre otros, en la prestigiosa colección de <i>The New York Review of Books</i> . | <i>El quadern gris</i> <i>Homenots</i> <i>Barcelona, una discussió entranyable</i> |
| Quim Monzó | Conocido escritor catalán en todo el mundo con una multitud de obras traducidas a diferentes idiomas, lista que lidera <i>La magnitud de la tragèdia</i> , traducida a 14 lenguas. Hizo el discurso inaugural a la Feria de Frankfurt el año en que la cultura catalana fue la invitada. | La mayoría de sus cuentos tienen como escenario la ciudad de Barcelona |
| Jacint Verdaguer | La obra de Verdaguer es considerada como uno de los máximos exponentes de la Renaixença catalana. Su libro <i>Atlàntida</i> ha sido traducido a 7 lenguas diferentes. | <i>A Barcelona</i> |

Fuente: Elaboración propia.

La Barcelona donde vivió y que retrató Mercè Rodoreda (ver Figura 3), centrada en Gràcia y Sant Gervasi, es muy diferente de la que podemos encontrar en su coetáneo Josep Pla (Ver Figura 4), concentrada en torno el Passeig de Gràcia y Les Ramblas como se muestra en los mapas obtenidos. De modo parecido la ciudad narrada de Monzó se encuentra alrededor de los barrios periféricos del oeste de la ciudad, difiriendo de la ciudad antigua que emplea Cabré para sus novelas históricas.

Esta mutabilidad de la ciudad provoca que, a pesar de que pueda considerarse el distrito de Ciutat Vella y el espacio existente alrededor del famoso Passeig de Gràcia como el núcleo literario de la ciudad, en tanto que son los espacios más representados o más ligados a la biografía de algunos autores; puedan identificarse espacios literarios en todos y cada uno de los distritos. Prueba de esto es, por ejemplo, el caso de Jacint Verdaguer (Ver Figura 5), con una biografía estrechamente ligada al centro de la ciudad, pero que, a través de diferentes episodios biográficos, espacios narrados y lugares conmemorativos, despliega

Figura 3 La Barcelona de Mercè Rodoreda



Fuente: Elaboración propia.

su presencia a la totalidad de la ciudad. Cómo muestra el hecho que el nuevo equipamiento patrimonial que pretende ser el núcleo de la transformación de Barcelona en ciudad literaria de pleno derecho esté dedicado a Verdaguier y se encuentre en el distrito de Sarriá – Sant Gervasi, en la sierra de Collserola.

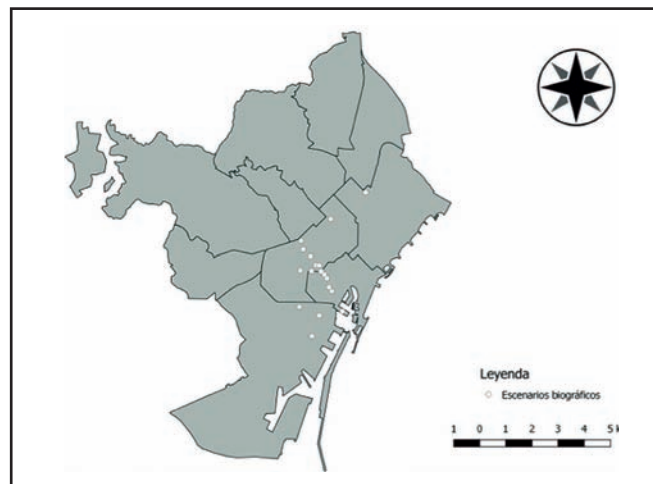
Del mismo modo, vemos como la ciudad cuenta con diferentes tipologías de elementos patrimoniales relacionados con la literatura. Barcelona no es sólo una ciudad donde han vivido escritores, sino que también es una ciudad narrada y, por lo tanto, es un emplazamiento óptimo para crear productos turístico-culturales que combinen temáticas relacionadas con los autores o, directamente vinculados a las obras de estos. Así, en el escenario de Barcelona contamos con las condiciones de posibilidad necesarias para desarrollar propuestas de valor basadas en el patrimonio literario, puesto que disponemos de una gran diversidad de elementos literarios relacionados con autores de renombre y proyección internacional, hecho que nos permite valorar como plausible la estructuración de estos elementos en una propuesta didáctica.

Reflexiones entorno las potencialidades de los principios de las Ciudades Educadoras para el diseño y la conceptualización de aplicaciones turístico-literarias y educativas para Barcelona

■ Esta investigación nos ha llevado a determinar que todavía hay un margen grande de mejora por lo que respecta a las aplicaciones que tienen como objetivo poner en valor el patrimonio literario, especialmente en cuanto a la creación de un contenido que pueda ir más allá de la mera descripción informativa. Se ha visto, también, que el marco de la ciudad de Barcelona nos ofrece una estimulante y diversa base de recursos patrimoniales para la creación de productos turístico-educativos basados en el patrimonio literario.

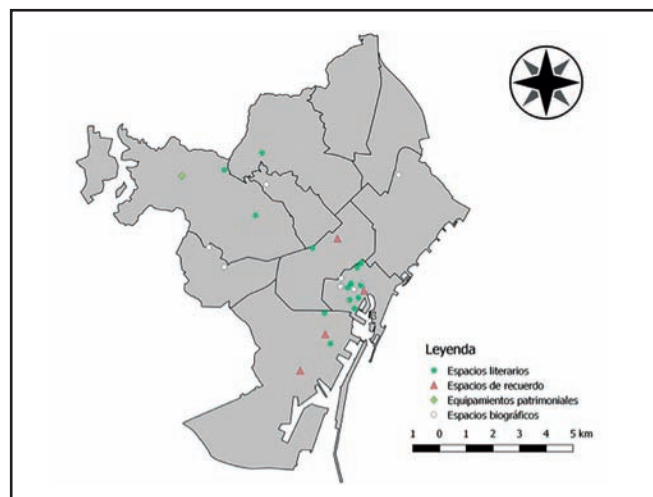
En este contexto, la condición de la ciudad de Barcelona como Ciudad Educadora hace que esta sea una excelente oportunidad para hacer de la creación de herramientas interpretativas del patrimonio literario de la ciudad una herramienta para la educación de la ciudadanía, ya desde su mismo desarrollo. Un ejemplo de esto es el proceso de creación de la aplicación City of Lit en Iowa City. La creación de contenido para esta aplicación fue llevada a cabo por estudiantes que, durante el curso escolar, realizaron una investigación con el objetivo de identificar los espacios a poner en valor en la aplicación. La investigación de los alumnos incluyó entrevistas a autores, así como búsqueda con fuentes primarias y secundarias. El resultado percibido a partir de esta experiencia fue que los alumnos *“Through their collaborative multimedia research and publication, [...] felt more engaged and invested in their community, but also in their own learning”* (Draxler, Hsieh, Dudley, Winet, & Team, "City of Lit": Collaborative Re-

Figura 4 La Barcelona de Josep Pla



Fuente: Elaboración propia.

Figura 5 La Barcelona de Jacint Verdaguer



Fuente: Elaboración propia.

search in Literature and New Media, 2012). Así pues, el proceso de diseño de estos productos es una oportunidad para las ciudades educadoras para implicar escuelas y otras asociaciones en la identificación y comprensión de los propios espacios de las ciudades a través de una mirada literaria.

Por lo que hace directamente al contenido de las aplicaciones, la mera creación de estos productos culturales ya va en la línea de los principios de las ciudades educadoras, en cuanto que permite conservar y dar a conocer una parte de nuestra identidad cultural que se expresa en el contexto urbano. No obstante, haría falta un esfuerzo para aprovechar los diferentes recursos

que ponen a nuestra disposición las nuevas tecnologías para permitir hacer llegar a los ciudadanos, residentes y temporales, un mensaje más rico que vaya más allá del discurso descriptivo.

Por último, teniendo en cuenta la voluntad de las Ciudades Educadoras de ser espacios de educación en los valores, se podría estimar la creación de aplicaciones móviles que plantearan temáticas que trascendieran la perspectiva limitada de un autor o una obra. Así, se propondrían productos que pongan en valor espacios relacionados con el patrimonio literario y con una carga simbólica ligada a los valores de las Ciudades Educadoras como son la justicia social, el civismo, la calidad de vida, o la conservación de la identidad y la lengua.

Conclusiones

■ Teniendo en cuenta toda la investigación llevada a cabo y la información presentada se procede a presentar las conclusiones relativas al estudio. Por un lado, habiendo observado el caso de Edimburgo, se demuestra que las aplicaciones son herramientas útiles para la creación de propuestas de valor en las ciudades literarias que quieran dar a conocer y promover su patrimonio literario, puesto que, las propuestas de puesta en valor del patrimonio inmaterial creadas en formato de aplicación permiten combinar y hacer visibles los diferentes elementos patrimoniales vinculados al patrimonio literario de la ciudad, tanto al ciudadano residente como al ciudadano temporal.

Por otro lado, el análisis realizado muestra que es viable generar en la ciudad condal propuestas de puesta en valor del patrimonio literario, puesto que cómo se ha visto en el análisis de la presencia en la ciudad de cinco de los autores catalanes con más presencia en el exterior, Barcelona es una ciudad rica en cantidad y diversidad de elementos materiales vinculados al legado literario.

En cuanto a la conceptualización y creación de las aplicaciones, considerando los principios establecidos a la Carta de Ciudades Educadoras, haría falta que las futuras aplicaciones, centradas en Barcelona con la voluntad de acercar el máximo posible el patrimonio literario a sus ciudadanos, hicieran un mayor uso de recursos tecnológico-didácticos del que hacen las aplicaciones analizadas en la ciudad de Edimburgo. Hace falta pues, poner especial énfasis en dirigirse a tipologías de público diferentes y en experimentar el potencial didáctico de los recursos tecnológicos propios del *m-learning*, casi inexplorados en las aplicaciones escocesas. Una propuesta de estas características facilitaría dar visibilidad y ayudar a interpretar al usuario la riqueza literaria del espacio urbano, al mismo tiempo que permitiría ofrecer una experiencia educativo-patrimonial más cercana a todos los ciudadanos, tanto los residentes como a los temporales.

Así mismo, la condición de Barcelona como Ciudad Educadora hace posible y necesario vincular este proceso de creación de herramientas interpretativas para el patrimonio de la ciudad a proyectos educativos que hagan participar a diferentes sectores de la sociedad, así como plantear temáticas innovadoras ligadas a los objetivos de las Ciudades Educadoras.

En conclusión pues, los proyectos de aplicaciones móviles en relación con el patrimonio literario en Barcelona se encuentran en disposición de interrelacionar diferentes aspectos de la ciudad si son capaces de presentar una mejora en el aprovechamiento de los recursos tecnológicos para generar contenidos con una mayor diversidad, si tienen en cuenta la posibilidad de implicar diferentes sectores de la población en el proceso de creación y, a su vez, proponen acercarnos al patrimonio literario a través de temáticas innovadoras, que vayan más allá de la tónica general ofrecida en la actualidad.

Referencias

- Fundació Casa Museu Llorenç Villalonga, Pare Ginard i Blai Bonet. (2015). *WoW! Mallorca*.
- AICE. (2004). *Associació Internacional de Ciutats Educadores*. Recollit de <http://www.bcn.cat/edcities/aice/adjunts/Carta%20Ciutats%20Educadores%20%202004.pdf>
- Ally, M. (2009). *Mobile Learning. Transforming the Delivery of Education and Training*. Edmonton: Athabasca University.
- Antlersman apps. (2013). *MapVille London – Literary Edition*.
- Bakıcı, T., Almirall, E., & Wareham, J. (2013). A smart city initiative: the case of Barcelona. *Journal of the Knowledge Economy*, 135-148.
- Brothers and Sisters Creative Ltd. (2012). *Streetmuseum: Dickens' Dark London*.
- Buhalis, D., & Amaranggana, A. (2014). Smart Tourist Destinations. A Z. Xiang, & I. Tussyadiah, *Information and Communication Technologies in Tourism 2014. Proceedings of the International Conference in Dublin, Ireland, January 21-24, 2014* (p. 553-564). Switzerland: Springer International Publishing.
- Del Pozo, J. M. (2008). El concepto de Ciudad Educadora, hoy. A I. A. Cities, *Educación y vida urbana: 20 años de Ciudades Educadoras* (p. 25-36). Madrid: Santillana.
- Draxler, B., Hsieh, H., Dudley, N., Winet, J., & UCOL

- Mobile Application Development Team. (2012). "City of Lit": Collaborative Research in Literature and New Media. *The Journal of Interactive Technology and Pedagogy*, s.p. Recollit de <http://jitp.commons.cuny.edu/table-of-contents-issue-one/>
- Eagleton, T. (2013). *El acontecimiento de la literatura*. Barcelona: Península.
- Edinburgh City of Literature. (s.d.). *Our Story*. Consultat el 22 / Abril / 2016, a Edinburgh City of Literature. Books Words Ideas. <http://www.cityofliterature.com/cities-of-literature/the-story/>
- Espais Escrits. (2016). *Mapa Literari Català - Espais Escrits*. Recollit de <http://www.mapaliterari.cat/ca/>
- Faure, E. (1972). *Apprendre à être*. Paris: Unesco-Fayard.
- Gentile, R., & Brown, L. (2015). A life as a work of art: literary tourists' motivations and experiences at il Vittoriale degli Italiani. *European Journal of Tourism, Hospitality and Recreation*, 25-47.
- Grevtsova, I. (septiembre-octubre / 2013). El patrimonio urbano al alcance de la mano: arquitectura, urbanismo y apps. *Her&Mus*, V(2), 36-43.
- Grevtsova, I. (2015). *Interpretación del patrimonio urbano. Una propuesta didáctica para un contexto histórico mediante las aplicaciones de telefonía móvil*. Barcelona: (Tesis doctoral Inédita) Universidad de Barcelona.
- ICOM. (2010). *Conceptos claves de museología*. Paris: Armand Collin.
- Krakow UNESCO City of Literature. (2016). Recollit de Programme: <http://krakowcityofliterature.com/programme/>
- Llonch, N., Osácar, E., Imbert, D., & Martín, C. (setembre / 2013). Turismo cultural i apps. Un breve panorama de la situación actual. *Her&Mus*, 2, 44-54.
- López, V. (2015). M-learning, ¿la nueva forma de aprendizaje del siglo XXI? A J. Santacana, & L. Coma, *El m-learning y la educación patrimonial* (p. 47-60). Gijón: Trea.
- Martín, C., & Castell, J. (2012). La museografía nómada. A F. X. Hernández Cardona, & M. d. Rojo Ariza, *Museografía didáctica e interpretación de espacios arqueológicos* (p. 105-124). Gijón : Trea.
- Martínez, T., & Santacana, J. (2014). Modelos de educación patrimonial basados en telefonía móvil. El patrimonio cultural. A J. Santacana, & L. Coma, *El m-learning y la educación patrimonial* (p. 75-108). Gijón: Trea.
- Munmany, M. (2015). Aproximació a la gestió del patrimoni literari de MÀria Àngels Anglada. *Ausa*, XXVII(175), 213-232.
- Park, Y. (2011). A pedagogical framework for Mobile Learning: Categorizing Educational Applications of Mobile Technologies into Four Types. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 78-102.
- Ragnarsson, R. (2016). Reykjavik Culture Walks.
- Random House Group. (2013). A clockwork orange app.
- Reykjavik UNESCO City of Literature. (s.d.). *Literary Map*. Recollit de <http://bokmenntaborgin.is/en/literary-map/>
- Santacana, J., & Coma, L. (2014). *El m-learning y la educación patrimonial*. Gijón: Trea.
- Santacana, J., & Llonch, N. (2015). Historia y definición del concepto de patrimonio cultural inmaterial. A J. Santacana, & N. Llonch, *El patrimonio cultural inmaterial y su didáctica* (p. 11-17). Gijón: Trea.
- Touch Press Inc. (2016). The Waste Land.
- Uccella, F. (2008-2009). La patrimonialització literària a Catalunya: una aproximació. *Mnemòsine: revista catalana de museologia*, 61-72.

Datos de contacto

Jordi Arcos Pumarola
Jordi.Arcos@cett.cat

Dra. Laia Coma Quintana
Laia.Coma@cett.cat

Marta Conill Tetua
Marta.Conill@cett.cat