

Smart Tourism i Patrimoni Literari: Els casos d'Edimburg i Barcelona

Jordi ARCOS PUMAROLA

EU CETT-UB. Jordi.Arcos@cett.cat

Dra. Laia COMA QUINTANA

Universitat de Barcelona – EU CETT-UB. Laia.Coma@cett.cat

Marta CONILL TETUA

EU CETT-UB. Marta.Conill@cett.cat

1. Introducció i punt de partida

El present article té com a objectiu considerar les possibles aplicacions que ens ofereix en l'actualitat la tecnologia mòbil dins l'àmbit del turisme cultural per a generar, des d'una perspectiva educativa, productes que permetin interpretar i comprendre d'una manera més lúdica i interactiva el patrimoni literari de les destinacions.

Així doncs, en aquesta investigació volem centrar la nostra atenció en el patrimoni literari, ja que considerem que la seva essència immaterial i simbòlica, resultat de la seva capacitat de relacionar paraules i imatges (Gentile & Brown, 2015), és un factor que, en ocasions, pot dificultar la seva comprensió per part del turista. I és que, tot i que com afirma Uccella (2008-2009: 61) “*Des del moment en que va néixer la literatura [...] ha existit el lligam amb el territori que la va generar*”, no és menys cert que els diferents ancoratges literaris que conformen el patrimoni literari d'una destinació, i que són la matèria primera per tal de conformar rutes o d'altres productes turístics-culturals més innovadors, romanen desapercebuts si no disposem d'eines d'interpretació del patrimoni que explicitin i facin visible per al visitant els diferents valors que es troben en ells.

Donada aquesta necessitat, veiem propici valorar la generació de futures propostes per a la interpretació i educació patrimonial-literària a partir de l'àmbit de les noves tecnologies al servei de la interpretació i difusió del patrimoni en les destinacions turístiques. L'aparició de noves tecnologies i, en especial, l'evolució dels dispositius mòbils en plataformes multimèdia capaces de realitzar funcions de mediació turístico-cultural, amb l'afegit de característiques pròpies d'aquest tipus de dispositius com, per exemple, la geolocalització, la connectivitat i la capacitat de compartir informació mitjançant les xarxes socials, ha provocat que, avui dia, el turisme cultural i, específicament, les destinacions literàries, es trobin en un nou paradigma educatiu, l'anomenat *m-learning*, el qual obre nous horitzons a l'educació a través del turisme cultural.

Com afirma Park (2011), el concepte de *m-learning* va més enllà de la novetat tecnològica, ja que l'ús de les mencionades tecnologies per a fins educatius possibilita generar, a través d'aparells mòbils, processos educatius que se serveixin de la interacció de les persones amb diferents contextos i, d'aquesta manera, oferir activitats i experiències úniques, sent, aquest, el gran valor de l'*m-learning*. És en aquest sentit, doncs, que s'estableix una estreta relació entre l'*m-learning* i el turisme cultural amb finalitats educatives, en tant que des de l'*m-learning* poden crear-se experiències educatives relacionades amb el patrimoni *in-situ*, aprofitant el seguit de recursos de les eines interpretatives mòbils, entre elles, els *smartphones* i les *tablets*.

Considerant, doncs, la mobilitat que permeten les eines tecnològiques de l'*m-learning* com el factor clau per a establir noves experiències d'aprenentatge i acostar-nos al patrimoni d'una manera més directa, podem relacionar l'*m-learning* amb el concepte de museografia nòmada que, tal i com defineixen Martín i Castell (2012) comprèn el conjunt d'eines portàtils, analògiques i tecnològiques, que permeten comprendre, interpretar i interactuar amb el patrimoni en tant que exerceixen d'eines interpretatives del patrimoni però sense estar ubicades a un espai concret. Mitjançant aquesta museografia nòmada es busca “provocar experiències vivencials, 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 obstant, és necessari reflexionar sobre de quina manera utilitzem i treiem el màxim profit dels recursos derivats de les noves tecnologies per a posar en valor el patrimoni material o immaterial de les destinacions, és a dir, cal saber com “[...] utilizar de forma inteligente las posibilidades que ofrece esta

tecnología de la comunicación y derivarla hacia la educación museal” (Martínez & Santacana, 2014: 77).

En aquest context, la investigació duta a terme i que es presenta en aquest article s'estructura en dues fases. En primer lloc, s'analitza el cas de la ciutat d'Edimburg com a destinació pionera en l'ús de les noves tecnologies relacionades amb el seu patrimoni literari. Aquesta ciutat escocesa, bressol d'autors com Robert Louis Stevenson o escenari de *Trainspotting* d'Irvin Welsh, de les aventures de l'Inspector Rebus o de moltes altres novel·les i, a la vegada, seu del conegut “Edinburgh International Book Festival”, fou la primera ciutat a integrar-se dins la Xarxa de Ciutats Creatives de la Literatura de la UNESCO l'any 2004, sent la pionera d'aquesta xarxa. Des del seu nomenament com a Ciutat de la Literatura, Edimburg ha destacat per la voluntat de potenciar el turisme literari promovent la innovació en productes turístics relacionats amb el patrimoni literari de la ciutat, amb una menció especial al desenvolupament d'aplicacions mòbils dedicades a visibilitzar i posar en valor el seu patrimoni literari a través de diferents estratègies.

En segon lloc, una vegada coneguda i analitzada l'oferta de la ciutat escocesa en relació a aplicacions mòbils vinculades al patrimoni literari de la ciutat, es reflexiona sobre les possibilitats d'aplicar els diferents models identificats a la ciutat de Barcelona. En aquest cas, s'ha decidit centrar la recerca en la ciutat comtal per diverses raons: per ésser una ciutat turística de primer ordre; pel seu lideratge dins el moviment *Smart Cities* (Bakıcı, Almirall, & Wareham, 2013) i, també, dins el moviment de Ciutats Educadores (Coma, 2010). Barcelona, doncs, disposa de les condicions idònies per tal d'esdevenir una destinació preparada en la innovació i experimentació en l'ús de la tecnologia mòbil amb finalitats educatives; tal i com afirma Del Pozo (2008) entre els diferents principis d'una ciutat educadora trobem el de buscar innovar en polítiques educatives formals i informals que busquin la transversalitat i la inclusió. Als adjectius de ciutat turística, *smart* i educativa, cal afegir el de literària, ja que Barcelona va ingressar a la Xarxa de Ciutats Creatives de la Literatura el mes de desembre de 2015. No obstant, la posada en valor del patrimoni literari barceloní encara es troba en un estat embrionari si ho comparem amb altres ciutats com la mencionada Edimburg.

Aquesta realitat de la ciutat de Barcelona ens porta a fer confluïr els principis i objectius de les diferents realitats de la ciutat i, per tant, a desplegar propostes de museografia nòmada en el context urbà, tot respectant i amb la voluntat de complir els principis de la Carta de Ciutats Educadores signada per l'Ajuntament de la ciutat, dirigides a posar en valor i fer visible el patrimoni literari d'aquesta destinació.

2. Objectius de la recerca

Així doncs, en aquest context, aquest treball presenta dos grans objectius generals. El primer d'aquests, i el principal, es proposa innovar en les propostes de posada en valor del patrimoni literari en destinacions turístiques a través de la tecnologia mòbil. És a dir, mitjançant el present article es té la voluntat de facilitar l'aparició de nous productes relacionats amb el patrimoni literari que comportin una novetat en relació a les que existeixen actualment, centrant la nostra reflexió especialment en la ciutat de Barcelona, tal i com s'ha exposat durant la introducció.

Aquest objectiu general es pretén assolir a partir de dos objectius específics. El primer d'aquests consisteix en definir el paper de les noves tecnologies com a eines de mediació del patrimoni en una destinació turística. Una vegada, s'hagi definit aquest paper, el segon objectiu específic es proposa identificar les diferents formes de posar en valor el patrimoni literari a través de les aplicacions mòbils. Coincidint aquest últim objectiu específic amb l'anàlisi del cas pràctic d'Edimburg.

El segon objectiu general queda relacionat amb el primer, ja que forma part de l'anàlisi i reflexió entorn la ciutat comtal i es pot definir de la següent manera: reflexionar entorn les potencialitats que els principis de les Ciutats Educadores ofereixen en el disseny i conceptualització d'Apps turístic literàries.

Per a satisfer aquest segon objectiu general s'han definit dos objectius específics. El primer d'aquests consisteix en identificar el patrimoni literari de la ciutat de Barcelona susceptible d'esdevenir un atractiu turístic, per tal d'analitzar, de manera general, quin tipus de patrimoni

podem trobar a la ciutat de Barcelona a partir del qual generar propostes educativo-patrimonials. I, en segon lloc, identificar i analitzar els principis de la xarxa de Ciutats Educadores per tal de vincular-ho a la proposta i disseny d'aplicacions turístico literàries de la ciutat de Barcelona. Aquests dos objectius específics fan possible que es pugui considerar la importància de tenir presents els principis de les Ciutats Educadores a l'hora d'utilitzar les eines mòbils per tal de posar en valor els diferents patrimonis d'una ciutat.

3. Marc teòric

3.1. Noves tecnologies com a recurs de mediació i interpretació del patrimoni

En l'actualitat trobem en el nostre dia a dia un element omnipresent en tots els moments d'aquest, des que ens llevem fins que anem a dormir. Ens acompanya arreu i ens permet informar-nos, comprovar dades i comunicar-nos entre nosaltres. Ens referim, és clar a l'*smartphone*, el qui és en ple segle XXI el nostre company de feina, oci i, també, de viatge.

Tot i que l'ús que fem dels *smartphones* és principalment per comunicar-nos i compartir experiències, els telèfons intel·ligents poden esdevenir una eina per a l'aprenentatge i per a la mediació turístico-cultural, tant del patrimoni tangible com de l'intangible (Ally, 2009). La transmissió i interpretació de coneixement a través d'aquests dispositius, gràcies a la versatilitat amb la que es poden presentar els continguts, permet apropar el patrimoni cultural a tot tipus de públic, inclús a aquells que en un principi no hi estan interessats. D'aquesta manera, els *smartphones* i les *tablets*, a partir de la creació d'aplicacions, ajuden a interpretar i desxifrar el patrimoni permetent, per una banda, que el patrimoni intangible es pugui fer visible i ser transmès i que, per l'altra, el patrimoni material existent es compregui millor; tot això gràcies als múltiples recursos que aquestes tecnologies posen a l'abast de l'usuari.

Un dels principals avantatges que proporcionen els recursos de mediació tecnològica, si pensem atenció a les seves característiques, és que l'actualització de contingut és molt menys costosa comparat amb el cost que suposa substituir elements físics cada vegada que volem renovar el missatge. És a dir, els usuaris ja posseeixen l'aparell i les actualitzacions i ampliacions de contingut, relacionades amb l'element patrimonial, són menys costoses (Santacana & Coma, 2014). D'aquesta manera, és més fàcil que el contingut que trobem en aquests canals sigui actualitzat i revisat de manera periòdica. De la mateixa manera, tal i com afirmen Imbert, Llonch, Martín i Osácar, la mediació *mobile* permet especialitzar els missatges emesos en funció del receptor (2013). Així, es poden crear productes i missatges considerant el segment d'usuari a qui ens volem adreçar, així com incloure diferents públics objectiu, tenint en compte les necessitats d'aprenentatge o oci de cadascun d'aquests i el *background* que posseeixen respecte la temàtica.

A aquests avantatges descrits, cal sumar-los-hi la versatilitat de recursos que podem utilitzar que podem utilitzar a través d'aquest canal, com ara l'interacció amb la realitat a partir de codis QR, Realitat Augmentada o mapes de contingut de geolocalització (Grevtsova, 2013); la incorporació textos que plasmin fonts primàries relacionades amb el recurs patrimonial, les recreacions virtuals històriques que aixequen murs allà on a la realitat només trobem runes, la interacció amb personatges virtuals, l'ús de recursos audiovisuals, etc. És a dir, la virtualitat de l'espai i el missatge generat dins les aplicacions permet utilitzar una gran diversitat de recursos d'aprenentatge que, al seu torn possibiliten que es creïn noves formes d'interactuar amb el patrimoni que d'una altra manera no seria possible. Per exemple es poden crear jocs d'enigmes per a la descoberta del patrimoni, proposar concursos que motivin l'aprenentatge, jocs de rol en que l'usuari es posa en el paper d'un investigador, etc. D'aquesta manera, les aplicacions creades per la interpretació patrimonial no només són eines interessants per als qui ja coneixen l'element patrimonial i els permet mirar-lo amb uns altres ulls, sinó que també ho són per als turistes i visitants, ja que disposen de recursos per fer més accessible la interpretació d'un determinat patrimoni al qual s'atansen per primera vegada.

3.2. El Patrimoni cultural i literari i les Ciutats Creatives de la Literatura

El concepte de patrimoni immaterial és una noció recent, apareguda a les acaballes del segle XX, en la que s'inclouen aquelles creacions i expressions culturals que es basen en la tradició

d'una determinada comunitat (Santacana & Llonch, 2015). La noció de patrimoni immaterial és, per tant, la conclusió lògica d'una evolució del concepte patrimoni cultural, que passà de designar, durant l'època posterior a la Revolució Francesa i durant tot el segle XIX, únicament als béns immobles a, a dia d'avui, incloure la dimensió intangible de la cultura (ICOM, 2010).

El fenomen literari forma part, sens dubte, del patrimoni immaterial de les diverses comunitats culturals, no només com a expressió cultural determinada, sinó també pel rol primordial que té en la mateixa configuració de la tradició i identitat cultural. A més a més, la literatura, tot i la seva intangibilitat, estableix una relació molt estreta amb allò material, incloent i descrivint escenaris o objectes i atorgant-los un significat determinat. Per aquests motius, quan parlem de patrimoni literari, anem més enllà de la mateixa literatura i hi incloem els diferents elements i espais materials que esdevenen símbols donat el seu lligam amb el món literari.

És per això que quan definim el patrimoni literari com el "...llegat literari que posseeix una societat" (Munmany, 2015: 214) compremem, dins d'aquest llegat, tant als mateixos relats que s'han generat en el sí d'una societat, com, també, tots aquells elements i espais materials que guarden relació amb la literatura, com poden ser biblioteques, arxius, cases-museu, escenaris de novel·les, espais relacionats amb la vida d'autors, etc. La definició del patrimoni literari intangible i de la relació dels relats amb aquests elements tangibles esdevinguts símbols literaris, a voltes relacionat amb l'univers de l'autor, a voltes amb els valors que es desprenen d'una narració; requereix d'una dificultat que no podem abordar en el present article i que aplacem per a futures investigacions.

A mode de conclusió d'aquest apartat teòric però, s'ha d'anotar que el concepte de patrimoni literari s'ha consolidat com una subdivisió amb identitat pròpia dins el terme de patrimoni cultural. Mostra d'això la trobem, per exemple, en la Xarxa de Ciutats Creatives de la UNESCO. Aquesta xarxa, nascuda l'any 2004 des d'Edimburg (Edinburgh City of Literature, s.d.) i amb el convenciment que la cultura i la creativitat pot ser un factor determinant per al progrés econòmic de les ciutats i regions, té com a objectiu, per una banda, facilitar la implantació als països industrialitzats de polítiques que afavoreixin a les indústries creatives i, per l'altra, dotar als països en vies de desenvolupament de les eines necessàries per poder desenvolupar aquestes indústries en els seus territoris. Entre les diferents subdivisions temàtiques que accentua aquesta xarxa, una de les que pren més relleu és la dedicada a la literatura. Així, la xarxa de Ciutats Creatives de la Literatura inclou grans capitals literàries internacionals com Dublín, Praga, Edimburg o, recentment Barcelona, parant atenció a la riquesa literària d'aquestes ciutats des d'una perspectiva que integra patrimoni, activitat cultural (festivals, fundacions, etc.) i l'existència d'indústria relacionada amb la creació literària i, comprenent tal riquesa com un recurs singular, amb múltiples potencialitats i capaç d'esdevenir un pol econòmic i un atractiu turístic-cultural.

3.3. Ciutats Educadores

De la mateixa manera que el concepte de patrimoni immaterial és recent, podríem fer-ne la mateixa afirmació del terme Ciutats Educadores, el qual apareix per primer cop l'any 1972 de la mà del polític francès Edgar Faure a l'obra *Apprendre à être* (1972), on insistia en la necessitat que l'educació es donés més enllà de les aules, que sortís als espais propis d'una ciutat reivindicant el concepte de *cit   educative* (Faure, 1972) que m  s tard evolucionaria a Ciutat Educadora. Aix  , mica en mica es va configurant el concepte, i la Ciutat Educadora esdev   aquella en que l'educaci   formal, la no formal i la informal conviuen,   s a dir l'acte d'educar i formar a les persones transcendeix m  s enll   dels   mbits familiars i escolars i s' amplia al conjunt de la ciutat. D'aquesta manera, el concepte de Ciutat Educadora implica que els ajuntaments, les associacions, les ind  stries culturals, les empreses i altres col·lectius de la ciutat tinguin aquesta voluntat educadora (Barcelona, 2007).

Entorn aquest concepte va n  ixer l'AICE, l'Associaci   Internacional de Ciutats Educadores, nascuda del primer congr  s de Ciutats Educadores que es va celebrar a Barcelona el 1990. Els objectius d'aquesta associaci   de ciutats poden trobar-se en la Carta de Ciutats Educadores que va redactar-se en el mateix congr  s, on es recullen els vint principis, posteriorment ratificats i ampliat a G  nova el 2004, els quals estan articulats sota tres grans enunciats. Els principis, agrupats al voltant dels anunciats *dret a ciutat educadora*, *comprom  s de la ciutat* i *al*

servei integral de les persones advoquen perquè els ciutadans tinguin dret a gaudir de la formació, entreteniment i desenvolupament personal en el sí de les ciutats. Amb aquesta finalitat, la ciutat ha de comprometre's en la creació de polítiques municipals educatives que promoguin la justícia social, el civisme i la qualitat de vida, així com buscar noves formes transversals d'educació que es puguin donar als múltiples espais d'una ciutat, tot preservant la identitat i les llengües dels seus habitants i estimulant l'associacionisme (AICE, 2004). Finalment, la ciutat vetlla per estar al servei de tots els seus habitants, creant mesures d'inclusió per a col·lectius amb risc. Per tant, tal i com afirma Del Pozo (2008) s'ha de concebre la ciutat com a una entitat que pot dotar d'oportunitats de qualitat de vida personal i democràtica i de millora de l'espai públic on, els ciutadans, puguin desenvolupar en plenitud la ciutadania.

D'aquesta manera, la idea tradicional de ciutat com a simple gestora d'allò comú, queda superada per una ciutat que s'ocupa del desenvolupament personal dels seus ciutadans. Així, l'espai urbà passa a convertir-se en un espai educatiu informal ple de possibilitats en el que cal dur a terme propostes educatives al servei dels ciutadans i visitants provinents de polítiques públiques o sorgides de l'associacionisme per tal de fer possible convertir l'urbs en un espai per a l'educació en valors i el manteniment de la identitat i riquesa cultural.

4. Estat de la qüestió

4.1. Casos pràctics de referència a Europa en la posada en valor del patrimoni literari a través de les noves tecnologies

El patrimoni literari no ha romàs aliè al sorgiment i consolidació de la l'ús de les noves tecnologies com a recurs de mediació i interpretació del patrimoni i, en els últims temps, han aparegut múltiples iniciatives en aquest sentit. Per exemple, des dels nostres dispositius multimèdia podem realitzar una lectura ampliada de les obres literàries, és a dir, combinar la lectura de l'obra amb la visualització d'imatges o vídeos, l'escolta de música, la lectura de manuscrits o textos complementaris, etc. Com demostren els exemples de les aplicacions *The waste land app* (Touch Press Inc, 2016), dedicada al poema de T. S. Eliot, i *A clockwork orange app* (Random House Group, 2013), creada a l'entorn de la famosa obra d'Anthony Burgess.

Una altra iniciativa, relacionada directament amb el patrimoni literari que trobem al llarg del territori, és la creació de mapes literaris amb eines com, per exemple, Google Maps, assenyalant els espais relacionats amb el patrimoni literari i classificant-los segons les seves tipologies. En aquest sentit, trobem per exemple, el mapa literari creat per la ciutat de Reykjavik, anomenat *Literary Map* (Reykjavik UNESCO City of Literature, s.d.), o el projecte *City of Lit* a Iowa City, el qual demostra que la integració de la ciutadania i estudiants en el procés de creació d'aquests tipus de mapes pot ser una eina didàctica i que conscienciï sobre la pròpia riquesa literària (Hsieh, y otros, 2011). El patrimoni literari català compta, també, amb una iniciativa d'aquestes característiques: el *Mapa Literari Català* creat per la associació Espais Escrits (Espais Escrits, 2016). Aquest ens permet localitzar més de mil elements escampats per la geografia mundial relacionats amb la obra o la biografia d'algun autor català. Aquest projecte presenta la informació classificada per autors, tot recollint espais singulars referents a la biografia o descrits com a escenari de les novel·les d'aquests. De la mateixa manera, aquesta informació s'estructura en rutes, centrades en autors o transversals, que poden descarregar-se en format *kml*, per visualitzar-ho a través del Google Earth i en format *gpx* per als dispositius GPS. Cal esmentar que el mapa literari d'aquest projecte alimenta també una aplicació mòbil amb el mateix nom permetent, així, accedir als continguts del mapa literari des dels dispositius mòbils.

Aquesta estreta relació de la literatura amb el territori s'ha potenciat amb la consolidació de l'*m-learning*, gràcies a l'aprofitament de recursos propis de la tecnologia mòbil, així com la mobilitat espai-temporal que l'ús d'aquesta comporta per a desenvolupar processos d'aprenentatge (López, 2015). Mitjançant la tecnologia mòbil podem accedir a la informació de cadascun dels elements que conformen el patrimoni literari d'un territori tot trobant-nos presencialment davant el recurs patrimonial. En aquest sentit, veiem com els elements presents en el mapa literari de Reykjavik venen acompanyats de codis QR que, escanejats amb els dispositius mòbils, permeten accedir a informació sobre els mateixos a l'instant. Relacionat amb els codis QR

podem trobar múltiples iniciatives lligades, també, al foment de la lectura i al coneixement de les obres destacades, com, per exemple, els programes *Read PL!* i *City Codes* a Cracòvia (Krakow UNESCO City of Literature, 2016). No obstant, la proliferació de les *apps* ha permès portar la relació del patrimoni literari i l'*m-learning* a una nova dimensió amb la creació d'*apps* com *Culture Walks Reykjavik* (Ragnarsson, 2016), *MapVille London literary tour* (antlersman apps, 2013), el *Mapa literari* (que s'alimenta de la base de dades del Mapa Literari Català d'Espais escrits que s'han esmentat) (Espais Escrits, 2016) o, darrerament, *Wow Mallorca* (Fundació Casa Museu Llorenç Villalonga, Pare Ginard i Blai Bonet, 2015), aplicacions mòbils que proposen rutes literàries i utilitzen les diverses característiques dels dispositius mòbils per enriquir l'experiència turística. Per exemple, en el cas de l'aplicació mallorquina veiem com es combina la tecnologia iBeacon amb la realitat augmentada per tal de dotar de nous recursos interpretatius a l'usuari. Així mateix, el món de les *apps* no es limita a la proposta de rutes, sinó que també serveix de plataforma per a la creació d'entorns gamificats com veiem en l'aplicació polonesa *Full Speed Ahead!* (Krakow UNESCO City of Literature, 2016) O com a medi d'expressió per a noves versions d'obres clàssiques com és el cas de *Streetmuseum: Dickens' Dark London* (Brothers and Sisters Creative Ltd, 2012), creada pel Museum of London, on les novel·les de Dickens prenen la forma de novel·la gràfica.

4.2. Estat de la qüestió: Barcelona com a Ciutat de la Literatura i Ciutat Educadora

L'11 de desembre de 2015 Barcelona va accedir a la Xarxa de Ciutats Creatives de la Literatura de la UNESCO i per tant, tots els projectes nascuts dins d'aquesta plataforma es troben encara en fase embrionària si els comparem amb iniciatives dutes a terme per altres ciutats que ja compten amb una llarga trajectòria a l'hora de treballar i posar en valor el seu patrimoni literari. Especialment, veiem un buit pel que fa a la creació d'*apps* relacionades amb el patrimoni literari de la ciutat com podem comprovar amb la investigació de Grevtsova (2015) on se'ns informa que la majoria de les aplicacions que podem trobar per al patrimoni de la ciutat de Barcelona són de caràcter bàsic; es focalitzen en la temàtica de Gaudí i el modernisme i els hi manquen elements innovadors. L'únic producte en forma d'aplicació que posi en valor el patrimoni literari a Barcelona correspon a la dita aplicació alimentada pel Mapa Literari d'Espais Escrits.

No obstant, cal tenir en compte que el projecte d'Espais Escrits considera la literatura catalana en tota la seva amplitud, com demostra el fet que, si accedim a la seva plana web, veiem que s'inclouen espais d'arreu del món i, per tant, tot i incloure Barcelona, no el podem considerar un producte que posi en valor el patrimoni literari de Barcelona en la seva singularitat i complexitat. Si tenim en compte, doncs, que Barcelona juga una posició de lideratge pel que fa al moviment de les *Smart Cities* i com a destí turístic mundial, però que a més Barcelona és definida i identificada com a Ciutat Educadora, i que, per tant, vetlla per l'educació i formació sense diferències dels seus ciutadans, aprofitant, per a això, tot l'espai urbà i transcendent l'espai de les aules. S'ha de concloure que és necessària una aposta integral per crear nous productes didàctics en format *m-learning* dedicats al patrimoni literari de la ciutat per tal d'enfortir el reconeixement de Barcelona com a ciutat literària.

5. Metodologia

Metodològicament parlant, aquesta investigació s'ha dividit en dues fases. Una primera dedicada a l'anàlisi de les aplicacions mòbil relacionades amb el patrimoni literari que s'han trobat a la ciutat d'Edimburg, i una segona fase que s'ocupa de situar damunt el plànol de Barcelona la presència dels cinc escriptors en llengua catalana amb més presència internacional.

D'aquesta manera, es plantegen dues fases d'investigació de caràcter descriptiu però amb metodologies diferenciades. Per a la primera fase d'investigació s'ha emprat una metodologia d'anàlisi quantitativa. Amb la finalitat de realitzar una investigació mitjançant la tècnica de l'observació objectiva, s'ha creat un instrument d'anàlisi que ha permès la recollida de dades i diferents característiques de les aplicacions mòbil seleccionades per a la investigació.

Aquesta taula d'investigació s'ha dividit en els següents cinc blocs que han recollit diferent informació respecte les aplicacions analitzades:

- Bloc A: Informació i temàtica de l'App. Mitjançant aquest apartat s'ha recollit, d'una banda, informació genèrica sobre l'aplicació tal com el seu títol, l'any de creació, l'autor, si té un preu o és de descàrrega gratuïta; d'altra banda, aquest apartat ha determinat sobre quins elements es generava el missatge de l'aplicació: elements relacionats amb la biografia dels autors, escenaris literaris relacionats amb la narració, llibreries, espais de records i homenatge com monuments, cases-museu d'autors, cafeteries o si ho feia al voltant d'una combinació dels anteriors elements citats.
- Bloc B: Aspectes tècnics de l'App: Aquest segon bloc preguntava pels idiomes disponibles a l'aplicació, a banda d'altres aspectes com si aquesta necessita internet per al seu funcionament o si emprava la geolocalització.
- Bloc C: Recursos de l'App: El Bloc C permetia enumerar els diferents recursos que utilitzava l'aplicació per a transmetre el seu missatge: àudio, vídeo, fotografies, realitat virtual, etc. així com la manera en com i la finalitat amb que s'utilitzava cadascun d'aquests recursos.
- Bloc D: Usabilitat de l'App: En aquest bloc determinàvem si l'aplicació podia considerar-se intuïtiva, i facilitava el seu us; així si com permetia la interacció o recollia la informació de manera estàtica.
- Bloc E: Bases pedagògiques de l'App: L'últim bloc, dissenyat des d'una perspectiva educativa, pregunta per les característiques pedagògiques de l'app i les estratègies utilitzades a l'hora de presentar la informació. Entre aquestes tenim: el nivell de coneixements previs que necessita l'usuari, el públic objectiu al que va dirigida, si proposa material complementari per ampliar contingut, etc.

Per a la segona fase s'ha creat com a instrument una taula que ha permès la identificació d'espais i edificis de la ciutat relacionats directament amb el patrimoni literari de cinc autors de la literatura catalana que s'han escollit per la seva destacada projecció internacional de la seva obra.

Aquesta taula ha permès la creació de diferents mapes de la Barcelona on es mostra la situació dels espais escollits. La recerca dels espais s'ha dut a terme a partir d'una recerca bibliogràfica utilitzant, per a això, treballs ja existents i de reconegut prestigi en el camp de la geografia literària, com és el cas, per exemple de l'extensa obra de Llorenç Soldevila, així com la base de dades del ja citat Mapa Literari Català o del projecte Endrets.

La taula ha permès, també, dividir els espais en quatre grans tipologies, segons la relació que guarden amb l'autor i la seva obra. D'aquesta manera, s'han establert les següents categories:

- Escenaris literaris, que recull els espais que apareixen a les obres literàries.
- Espais biogràfics, que comprèn els diferents espais i habitatges relacionats amb la biografia de l'autor.
- Espais del records, on trobem llistats tombes, monuments, escultures, etc.
- Equipaments patrimonials, que inclou les cases museu, centres d'interpretació i fundacions relacionades amb un autor o obra.

Així, s'ha pogut obtenir una radiografia sobre les diferents tipologies que conformen el patrimoni literari de la ciutat de Barcelona.

6. Anàlisi i discussió de resultats

6.1. Anàlisi de l'ús d'apps a Edimburg com a recurs de mediació per al patrimoni literari

A continuació anem a mostrar i comentar els resultats referents a la primera fase de la investigació. En primer lloc s'exposarà com s'ha constituït la mostra d'aquesta fase d'investigació i, en segon lloc, s'exposaran i discutiran els resultats de la mateixa.

6.1.1. Aplicacions analitzades de la ciutat d'Edimburg

Per a definir la mostra de la primera fase de la investigació, s'ha realitzat una recerca a la pàgina web oficial d'Edinburgh City of Literature¹ per tal d'identificar les aplicacions oficials que es proposen des de l'entitat promotora. Les aplicacions proposades des de la web d'Edinburgh City of Literature són: Bookspotting, The Edinburgh Literary Pub Tour i finalment Alexander McCall Smith's Edinburgh que seguidament passarem a descriure breument.

L'aplicació de Bookspotting va ser creada l'any 2014 i proposa, d'una banda, realitzar itineraris per Edimburg en base a la proximitat dels atractius respecte a l'usuari, utilitzant la geolocalització. I, per l'altra, la descoberta, mitjançant unes preguntes, de quin personatge de novel·la és l'usuari. Si continuem amb l'aplicació Alexander McCall Smith's Edinburgh, aquesta es basa en una proposta d'itineraris de llibres a través de qüestionaris-concursos relacionats amb les obres literàries de l'autor escocès. A cada parada, els usuaris poden llegir el context d'un fragment de novel·la, el poden escoltar i visualitzar una fotografia de l'escenari literari. A cada espai, hi ha també una pregunta referent a l'obra de l'autor i cada cop que es responen bé les preguntes es guanyen punts fins a completar els recorreguts. Quan això succeeix, l'usuari obté recompenses i pot compartir els resultats a les xarxes socials. Per últim, l'aplicació The Edinburgh Literary Pub Tour, tot i que apareix publicada a la web com a aplicació per a la descoberta d'Edimburg, en el moment de la realització de la present investigació, no ha estat llançada públicament i per tant, no s'ha pogut analitzar. Així mateix, volem apuntar el fet que des de la web es proposen altres eines de mediació tecnològica, però que no són aplicacions i per tant, no s'inclouen en la present recerca.

Per a poder disposar de més elements per a l'anàlisi, s'ha completat la mostra amb una cerca d'aplicacions relacionades amb la temàtica d'estudi. Així, seguidament passem a presentar altres aplicacions que no surten proposades a la pàgina web oficial, però que tenen a veure amb la temàtica d'estudi: LitLong, Ian Rankin's Edinburgh, Edinburgh Libraries i Bookcity.

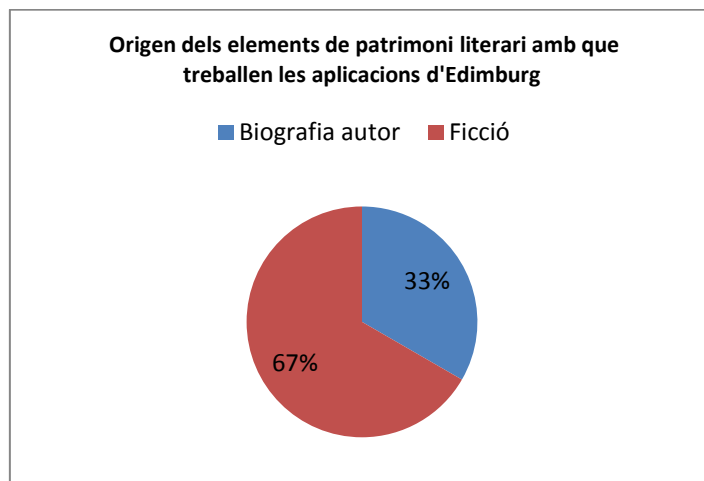
Litlong és una app basada en un mapa on trobem diferents escenaris de novel·les i relats. Quan l'usuari clica sobre una icona que simbolitza un escenari literari, li apareixen tots els fragments textos que hi tenen lloc i l'enllaç al llibre online. Ian Rankin's Edinburgh proposa una descoberta d'Edimburg i els seus monuments. L'escriptor escocès posa veu als àudios explicatius dels monuments. Tot i que en menor importància hi ha reflectits espais de les seves novel·les indicant l'obra en que apareix. Bookcity és una aplicació que planteja diferents rutes relacionades amb autors o temàtiques literàries. S'hi presenten vídeos d'autors escocesos relacionats amb les rutes o els espais que apareixen a l'app. L'Edinburgh Libraries fa un recull totes les biblioteques presents a Edimburg així com els serveis que s'ofereixen cada biblioteca. Així mateix, permet localitzar les biblioteques més properes a la ubicació de l'usuari. Aquestes quatre apps completen la nostra mostra d'anàlisi d'aquesta primera fase de la investigació.

6.1.2. Resultats i anàlisi de les aplicacions d'Edimburg

Seguidament, passem a presentar els resultats obtinguts a partir de l'anàlisi en profunditat d'aquestes i la seva interpretació. En primer lloc, es pot observar que la majoria d'aplicacions analitzades han estat creades entre els anys 2012 i el 2016 per iniciatives privades. Pel que fa al cost de les aplicacions, es pot observar que el 100% de les aplicacions són gratuïtes. Aquest fet denota la clara voluntat de la ciutat d'Edimburg de donar a conèixer, de manera oberta, el patrimoni literari associat a la ciutat. Si considerem sobre l'Origen dels elements de patrimoni literari amb que treballen les aplicacions d'Edimburg (veure Figura 1), observem que en un 67% de les apps analitzades empra elements de ficció, és a dir escenaris de novel·la per tal de crear itineraris El 33% restant correspon a l'ús d'elements biogràfics de l'autor com a recurs d'atracció, és a dir la casa natal, els pubs i restaurants que freqüentava, etc.

¹ Per a més informació es pot consultar: <http://www.cityofliterature.com/>

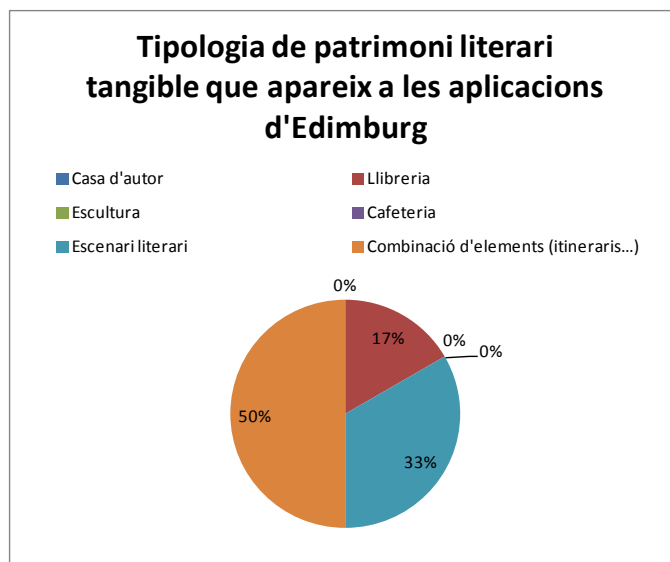
Figura 1. Origen dels elements de patrimoni literari amb que treballen les aplicacions analitzades (2016).



A partir d'aquesta dada es pot veure la importància de la imatge sobre la ciutat creada per la literatura, ja que els elements de ficció permeten que la ciutat tingui nous atractius culturals en espais no tan coneguts de la ciutat o generar una nova mirada sobre els espais ja coneguts.

Si profunditzem en aquests elements i analitzem la **tipologia de patrimoni literari tangible que apareix a les aplicacions d'Edimburg** (veure Figura 2), veiem que el 50% correspon a la combinació d'elements, és a dir que la meitat de les aplicacions analitzades creen itineraris a partir d'escenaris de novel·les, cases d'autor... El 33% de les aplicacions presenten escenaris literaris, però no enllaçats entre ells, és a dir no creen itineraris. El 17% restant se centra en les llibreries de la ciutat. Cal destacar que no s'ha trobat cap aplicació que presenti, únicament, elements com cafeteries, cases d'autor o escultures.

Figura 2. Tipologia de patrimoni literari tangible que apareix a les aplicacions d'Edimburg. Font: elaboració dels autors (2016).



Per tant, la modalitat que permet la combinació d'elements és la que es presenta més atractiva i permet una comprensió més global del patrimoni literari, coneixent diferents espais de la ciutat, cadascun d'ells amb la seva càrrega simbòlica.

Pel que fa als aspectes tècnics de les aplicacions, es pot afirmar que el total d'elles presenten el seu contingut en anglès, ja que es tracta de l'idioma local i el més emprat arreu del món. Tot i així, altres llengües que són presents a les aplicacions són el castellà, el francès i altres llengües. De les aplicacions analitzades, el 67% necessiten internet per funcionar i el 33% restant no el necessiten. L'ús d'internet és bàsicament per a la geolocalització, aquest recurs

permet a l'usuari detectar quins són els atractius propers a la seva posició en el moment en que fa ús de l'aplicació.

Passant a analitzar els recursos de les aplicacions, s'observa que només el 50% de les aplicacions presenten fotografies. D'aquestes, la seva finalitat és en un 100% il·lustrar l'espai que es descriu tal i com és en l'actualitat. Es troben a faltar, doncs, l'ús de fotografies per d'altres estratègies pedagògiques com ara traslladar i apropar el passat al present i representar elements de la ficció. Pel que fa a vídeos, només un 33% utilitzen aquest recurs. Es tracta de vídeos que tenen per finalitat principalment la promoció dels espais de la ciutat i la repetició literal del contingut escrit a l'aplicació. Referent al recurs d'àudio, el 67% de les aplicacions no en fan ús, mentre que el 33% restant sí. La seva finalitat és en un 50% dels casos fer d'audioguia perquè l'usuari escolti el contingut i en un altre 50% es dona veu a personatges de novel·la o personatges que ajuden a la descoberta de la ciutat. En relació a la cartografia, el 100% de les aplicacions contenen mapes que permeten la localització dels espais i atractius, fent que l'usuari sàpiga en tot moment on es troben els atractius a visitar i que estan vinculats amb el patrimoni literari de la ciutat. L'ús de recursos com realitat virtual o augmentada és totalment marginal o inexistent. Aquests resultats ens porten a concloure que l'aprofitament dels recursos disponibles als dispositius mòbils per a la interpretació del patrimoni en el camp del patrimoni literari es troba, de moment, en un estat inicial, ja que la gran majoria d'aplicacions analitzades es limiten a identificar espais en el territori i aportar-ne informació de caràcter il·lustratiu, però es troben a faltar estratègies de presentació del contingut que vagin més enllà d'assenyalar els punts en el territori.

Si analitzem els aspectes pedagògics de les aplicacions, podem determinar que a la majoria de les aplicacions analitzades es requereix un nivell de coneixement de la matèria més aviat baix, ja que si no s'ha llegit alguna novel·la de l'autor o es desconeix la biografia de l'autor, l'aplicació dóna els conceptes i fragments necessaris per poder-ne interpretar el patrimoni literari. Per tant, la voluntat de les aplicacions és la de poder arribar al màxim d'usuaris i de difondre el patrimoni literari de la ciutat al màxim de públics. Referent a la tipologia de missatge que transmeten les aplicacions analitzades és en un 50% de tipus informatiu, en un 33% interpretatiu i el 17% restant és descriptiu. En un 50% de les aplicacions no s'empra cap estratègia pedagògica per transmetre el contingut, en un 33% s'utilitzen tècniques com concursos en que l'usuari acumula punts i guanya "trofeus", és a dir, d'una manera més pròxima a la gamificació i, en un 17% dels casos és un personatge qui guia l'usuari per l'aplicació i li presenta el contingut. Pel que fa al públic a qui van adreçades les aplicacions, la majoria s'adrecen tant al ciutadà d'Edimburg com al turista que la visita.

Així, podem afirmar que en línies generals, les aplicacions analitzades a Edimburg pretenen posar en valor el paisatge cultural generat per la literatura, posant el relleu, sobretot, en els elements de ficció. A nivell de recursos, el més emprat és la geolocalització, mentre que d'altres recursos com la realitat augmentada o la realitat virtual no han estat gairebé explorats per aquests tipus d'apps. En relació al públic objectiu d'aquests tipus d'aplicacions s'ha vist com s'adrecen a persones amb un nivell de coneixements variats, però majoritàriament adultes, trobant a faltar d'altres tipus de públic com l'infantil, o el de la tercera edat (tot i ser usuaris no majoritaris dels dispositius mòbils)

6.2. Anàlisi del patrimoni literari de la ciutat de Barcelona

Com s'ha esmentat a l'apartat Estat de la qüestió, Barcelona es considerada una ciutat literària, en la qual, tot i això, a dia d'avui no trobem una aposta clara i estructurada basada en l'*m-learning* per a la ciutat comtal. El present apartat té l'objectiu d'identificar una part dels recursos en patrimoni literari que disposa la ciutat de Barcelona per tal de poder valorar, de manera crítica i fonamentada, les diferents opcions de generar i estructurar una proposta de valor del patrimoni literari de la ciutat emprant els canals de l'*m-learning*.

Per a fer-ho s'ha estructurat la recerca de la següent manera. En primer lloc s'han escollit cinc escriptors catalans en llengua catalana amb projecció internacional que mantinguin una estreta relació amb Barcelona. Els autors escollits per conformar la mostra a partir de mostreig subjectiu són els següents (veure Taula 1. Relació entre autors i motius d'elecció. Font: elaboració dels autors (2016)):

Taula 1. Relació entre autors i motius d'elecció. Font: elaboració dels autors (2016).

Autors/es	Motiu de l'elecció	Obres destacades relacionades amb Barcelona
Mercè Rodoreda	Autora de l'obra en català ambientada en Barcelona més traduïda de la història: La Plaça del Diamant (34 llengües).	La Plaça del Diamant. Mirall Trencat. El Carrer de les Camèlies. La mort i la primavera.
Jaume Cabré	Escriptor de renom internacional com demostren els més de mig milió d'exemplars venuts en alemany de <i>Les veus del Pamano</i> .	Carn d'olla. Senyoria. Jo confesso.
Josep Pla	Autor de <i>El quadern gris</i> , obra traduïda a 7 idiomes i publicada, entre d'altres, a la prestigiosa col·lecció de <i>The New York Review of Books</i> .	El quadern gris. Homenots. Barcelona, una discussió entranyable.
Quim Monzó	Conegut escriptor català arreu del món amb una multitud d'obres traduïdes a diferents idiomes, llista que lidera <i>La magnitud de la tragèdia</i> , traduïda a 14 llengües. Va fer el discurs inaugural a la Fira de Frankfurt l'any en que la cultura catalana en va ser la convidada.	La majoria dels seus contes tenen com a escenari la ciutat de Barcelona.
Jacint Verdaguer	L'obra de Verdaguer és considerada com un dels màxims exponents de la Renaixença catalana. El seu llibre <i>l'Atlàntida</i> ha estat traduït a 7 llengües diferents.	A Barcelona.

De cadascun d'aquests autors s'han identificat aquells elements patrimonials lligats amb la seva biografia o obra i classificats en quatre categories: espais relacionats amb la seva biografia, espais relacionats amb la seva obra literària, espais del record i la commemoració (monuments, places, jardins, etc.) i equipaments patrimonials. Els resultats són els següents (veure Taula 2 a Taula 2. Mapes de Barcelona segons els 5 autors analitzats. Font: elaboració dels autors (2016)). En primer lloc cal destacar, observant els mapes obtinguts la gran versatilitat de la ciutat de Barcelona a l'hora de ser representada en la literatura. La Barcelona on visqué i que retratà Mercè Rodoreda, centrada en la vil·la de Gràcia i Sant Gervasi de Cassoles, és molt diferent de la que podem trobar en el seu coetani Josep Pla, concentrada entorn el Passeig de Gràcia i Les Rambles; de la mateixa manera que la ciutat narrada de Monzó es troba al voltant dels barris perifèrics de l'oest de la ciutat, diferint de la ciutat antiga que empra Cabré per a les seves novel·les històriques.

Aquesta mutabilitat de la ciutat provoca que, tot i que pugui considerar-se el districte de Ciutat Vella i l'espai existent al voltant del famós Passeig de Gràcia com el nucli literari de la ciutat, en tant que són els espais més representats o més lligats a la biografia d'alguns autors; puguin identificar-se espais literaris en tots i cadascun dels districtes. Prova d'això és, per exemple, el cas de Jacint Verdaguer, amb una biografia estretament lligada al centre de la ciutat, però que, a través de diferents episodis biogràfics, espais narrats i indrets commemoratius, desplega la seva presència a la totalitat de la ciutat. Com demostra el fet que el nou equipament patrimonial que pretén ser el nucli de la transformació de Barcelona en ciutat literària de ple dret estigui dedicat a Verdaguer i es trobi al districte de Sarrià – Sant Gervasi, a la serra de Collserola.

De la mateixa manera, veiem com la ciutat compta amb diferents tipologies d'elements patrimonials relacionats amb la literatura. Barcelona no és només una ciutat on han viscut escriptors, sinó que també és una ciutat narrada i, per tant, és un emplaçament òptim per a crear productes turístic-cultural que combinin temàtiques relacionades amb els autors o, directament vinculats a les obres d'aquests. Així, a l'escenari de Barcelona comptem amb les condicions de possibilitat necessàries per a desenvolupar propostes de valor basades en el patrimoni literari, ja que disposem d'una gran diversitat d'elements literaris relacionats amb autors de renom i projecció internacional, fet que ens permet valorar com a plausible l'estructuració d'aquests elements en una proposta didàctica.

6.3. Reflexions entorn les potencialitats dels principis de les Ciutats Educadores pel disseny i la conceptualització d'apps turístic-literàries i educatives per Barcelona

Aquesta investigació ens ha dut a determinar que encara hi ha un marge gran de millora pel que fa a les aplicacions que tenen com a objectiu posar en valor el patrimoni literari,

especialment pel que fa a la creació d'un contingut que pugui anar més enllà de la mera descripció informativa. S'ha vist, també, que el marc de la ciutat de Barcelona ens ofereix una estimulant i diversa base de recursos patrimonials per a la creació de productes turístic-educatius basats en el patrimoni literari.

En aquest context, la condició de la ciutat de Barcelona com a Ciutat Educadora fa que aquesta sigui una excel·lent oportunitat per a fer de la creació d'eines interpretatives del patrimoni literari de la ciutat una eina per a la educació de la ciutadania, ja des del seu mateix desenvolupament. Un exemple d'això és el procés de creació de l'aplicació City of Lit a Iowa City. La creació de contingut per a aquesta aplicació va ser duta a terme per estudiants que, durant el curs escolar, van realitzar una investigació amb l'objectiu d'identificar els espais a posar en valor a l'aplicació. La investigació dels alumnes va incloure entrevistes a autors, així com recerca amb fonts primàries i secundàries. El resultat percebut a partir d'aquesta experiència fou que els alumnes *"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, & UCOL Mobile Application Development Team, 2012). Així doncs, el procés de disseny d'aquests productes és una oportunitat per a les ciutats educadores per a implicar escoles i d'altres associacions en la identificació i comprensió dels propis espais de les ciutats a través d'una mirada literària.

Pel que fa directament al contingut de les aplicacions, la mera creació d'aquests productes culturals ja va en la línia dels principis de les ciutats educadores, en tant que permet conservar i donar a conèixer una part de la nostra identitat cultural que s'expressa en el context urbà. No obstant, caldria un esforç per aprofitar els diferents recursos que posen a la nostra disposició les noves tecnologies per a permetre fer arribar als ciutadans, residents i temporals, un missatge més ric que vagi més enllà del discurs descriptiu.

Per últim, tenint en compte la voluntat de les Ciutats Educadores de ser espais d'educació en els valors, es podria estimar la creació d'aplicacions mòbils que plantegessin temàtiques que transcendissin la perspectiva limitada d'un autor o una obra. En comptes d'això, es proposarien productes que posin en valor espais relacionats amb el patrimoni literari i amb una càrrega simbòlica lligada als valors de les Ciutats Educadores com són la justícia social, el civisme, la qualitat de vida, o la conservació de la identitat i la llengua.

7. Conclusions

Tenint en compte tota la investigació duta a terme i la informació presentada es procedeix a presentar les conclusions relatives a l'estudi. D'una banda, havent observat el cas d'Edimburg, es demostra que les apps són eines útils per a la creació de propostes de valor a les ciutats literàries que vulguin fer donar a conèixer i promoure el seu patrimoni literari, ja que, les propostes de posada en valor del patrimoni immaterial creades en format d'aplicació permeten combinar i fer visibles els diferents elements patrimonials vinculats al patrimoni literari de la ciutat, tant ciutadà resident i al ciutadà temporal.

D'altra banda, l'anàlisi realitzat mostra que és viable generar a la ciutat comtal propostes de posada en valor del patrimoni literari, ja que com s'ha vist en l'anàlisi de la presència a la ciutat de cinc dels autors catalans amb més presència a l'exterior, Barcelona és una ciutat rica en quantitat i diversitat d'elements materials vinculats al llegat literari de la ciutat.

Pel que fa a la conceptualització i creació de les apps, considerant els principis establerts a la Carta de Ciutats Educadores, caldria que les futures apps, centrades en Barcelona amb la voluntat d'apropar el màxim possible el patrimoni literari als seus ciutadans, fessin un major ús de recursos tecnològic-didàctics del que en fan les apps analitzades de la ciutat d'Edimburg. Cal doncs, posar especial èmfasi en dirigir-se a tipologies de públic diferents i en experimentar el potencial didàctic de recursos tecnològics gairebé inexistent en les apps escoceses. Una proposta d'aquestes característiques permetria a la ciutat donar visibilitat i ajudar a interpretar a l'usuari la riquesa literària, al mateix temps que permetria oferir una experiència educativo-patrimonial més propera a tots els ciutadans, tant els residents com als temporals.

Així mateix, la condició de Barcelona com a Ciutat Educadora fa possible i necessari vincular aquest procés de creació d'eines interpretatives per al patrimoni de la ciutat a projectes educatius que permetin fer participar a diferents sectors de la societat, així com plantejar temàtiques innovadores lligades als objectius de les Ciutats Educadores.

En conclusió doncs, els projectes d'apps mòbils en relació amb el patrimoni literari a Barcelona es troben en disposició d'interrelacionar diferents aspectes de la ciutat si són capaços de presentar una millora en l'aprofitament dels recursos tecnològics per a generar continguts amb una major diversitat, si tenen en compte la possibilitat d'implicar diferents sectors de la població en el procés de creació i, a la vegada, proposen acostar-nos al patrimoni literari a través de temàtiques innovadores, que vagin més enllà de la tònica general oferta en l'actualitat.

Referències

- 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.gc.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. (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.
- Hsieh, H., Dudley, N., Draxler, B., Haldeman, L., Cremer, J., Nguyen, D., . . . Winet, J. (2011). UCOL - Iowa City UNESCO City of Literature Mobile Application Research &

- Development. *Journal of the Chicago Colloquium on Digital Humanities and Computer Science*, 1 (3), -.
- 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 breu panorama de la situació 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 MAria 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.

Annex

Taula 2. Mapes de Barcelona segons els 5 autors analitzats. Font: elaboració dels autors (2016).

