

## Irina Grevtsova (Joan Santacana Mestre y Laia Coma Quintana, dirs.)

**Interpretación del patrimonio urbano.**

**Una propuesta didáctica para un contexto histórico mediante las aplicaciones de telefonía móvil**

**TESIS DOCTORAL, UNIVERSIDAD DE BARCELONA, 2016**

Entender y transmitir la concepción de la ciudad como un museo, como un conjunto espacial que contiene elementos testigos de la historia de la ciudad y sus habitantes más allá de los monumentos singulares y disconexos que vemos e identificamos durante nuestros paseos o visitas como turistas, es la sugerente idea que subyace en la tesis de Irina Grevtsova.

Esa idea, expresada en las palabras del escritor Nikolai Pavlovich Antsiferov: «Todo lo acumulado durante muchos siglos se reúne aquí, con un único aspecto perceptible y accesible para cada uno de nosotros», es el centro neurálgico de la tesis y nace, como explica la autora, de la conjunción entre su experiencia en las tres ciudades que han marcado su vida: sus dos Lípetsk, la soviética natal y la prerrevolucionaria que descubrió a posteriori, Moscú y Barcelona; así como su formación en arquitectura, diseño urbano y paisajismo.

Esta concepción de la ciudad se halla, no obstante, con un contexto en el que la gran mayoría de nosotros, ya sea en nuestra ciudad o como turistas, somos incapaces de realizar una mirada sintética de la ciudad en su conjunto ya que no existen herramientas educativas con el objetivo de obtener una percepción del espacio urbano que aúne los distintos enfoques (urbanístico, histórico, sociológico, etc.) con los que se ha abordado la ciudad y su territorio.

Ante esta problemática, la autora emprende una sólida investigación de carácter proyectivo con el objetivo de crear instrumentos que, basados en un lenguaje en expansión, el *mobile learning*, nos permitan descodificar las complejas tramas patrimoniales del espacio urbano. Esta investigación de carácter multidisciplinar se ci-

menta en cuatro ejes temáticos definidos por los siguientes conceptos y que dotan de coherencia al marco teórico para un tema de investigación que carecía, hasta el momento, de una literatura científica reconocida.

El primero de ellos es la didáctica del patrimonio, que incluye los conceptos «didáctica patrimonial» y «ciudad educadora», noción esta última que tomó relevancia institucional en el año 1990 con la Carta de Barcelona en el I Congreso Internacional de Ciudades Educadoras. Cabe decir que desde la décima tercera edición de este congreso se ha impulsado el proyecto de app de la presente tesis.

En segundo lugar, la psicología ambiental, es decir, el estudio de la interrelación entre espacio urbano y sus habitantes. En este campo, destaca la obra de Lynch, *The Image of the City* (1960), sobre las percepciones de las personas respecto su espacio urbano y los elementos que conforman los denominados mapas mentales.

Como tercer eje, la historia del urbanismo, contexto teórico que permite comprender y sumar a la investigación distintas imágenes y concepciones de la ciudad a lo largo del tiempo. Y, finalmente, las investigaciones relacionadas con la tecnología móvil, focalizando en las distintas herramientas *mobile learning*.

Consolidado este marco teórico, la autora nos propone una definición del objeto de estudio que, siguiendo las teorías de Coma y Santacana (2010), nos muestra a la ciudad como un contenedor de patrimonio en el que, como nos muestran las experiencias de marketing urbano, se destacan distintos elementos según los intereses de la sociedad del momento. No obstante, muchos de estos elementos permanecen inaccesibles a los visitantes y a los propios habitantes, impidiendo así concebir la trama urbana en su conjunto.

Para este fin, es necesaria una tarea interpretativa que, haciendo visible la trama urbana en su conjunto, trascienda la señalética actual. De esta manera, se pasa a concebir a la ciudad como un museo al aire libre. Este concepto, ya existente en el siglo XIX con la creación del conjunto al aire libre Skansen, toma ahora una nueva dimensión y pasa a comprenderse, en palabras de la autora,

como «aquellas ciudades vivas, contenedoras de patrimonios materiales o inmateriales que, mediante un conjunto de prácticas e intervenciones de tipo urbanístico, arquitectónico y didáctico, realizadas con el objetivo de interpretar el espacio urbano, se comportan como lugares de la memoria (museos) de tal forma que, sin límites, pueden ser aprendidos por el mayor número de personas de orígenes culturales distintos de una forma eficaz y placentera».

En este estimulante marco conceptual se desarrolla la investigación de la presente tesis, la cual enmarca su proyecto de app en la ciudad de Barcelona, ya que en ella coinciden distintas características que la hacen un escenario idóneo para un proyecto de este estilo y envergadura. Entre ellas, podemos citar el ser un destino turístico de primer orden, su posición de liderazgo en el movimiento Smart Cities y en el de Ciudades Educadoras, su larga evolución histórica y el ser un gran contenedor de patrimonio cultural en el que aparecen representadas distintas etapas de una ciudad con más de dos mil años de historia.

Dada la voluntad de generar una herramienta útil para la didáctica del patrimonio, esta investigación se divide en tres fases. La primera de ellas, de carácter exploratorio, descriptivo y analítico, realiza, por un lado, un estado de la cuestión sobre la señalización y las rutas histórico-monumentales, así como los discursos y guiones de estas últimas para conocer qué se transmite al visitante y, por otro lado, un análisis cuantitativo sobre modelos de apps relacionadas con el patrimonio urbano en distintos destinos que permita conocer y valorar la oferta de apps en Barcelona. Finalmente, en esta fase también se investiga, tomando como referencia a Lynch (1960), la imagen de la ciudad percibida por los usuarios en el marco geográfico delimitado.

El análisis tipológico de apps de la Dra. Grevtsova agrupa muy sugerentemente las distintas apps a partir de los verbos *informar*, *jugar* y *construir* según la interacción app-usuario y puede ser el punto de partida para futuras investigaciones en el campo del *mobile learning*. Cabe decir que las tipologías definidas a partir de verbos que propone la autora no son autoexcluyentes,

sino que necesitan de una buena combinación entre ellas.

Una vez definido el estado de la cuestión, la segunda fase de la investigación, de dimensión proyectiva, nos presenta el concepto de la propuesta de app con el nombre *Open-Air Museum*. La propuesta de la app acota el campo geográfico al barrio Gótico de Barcelona. Siguiendo la teoría de Lynch (1960), la autora relaciona los elementos básicos del mapa mental humano con distintos elementos de los museos y de la ciudad. Y, sirviéndose de esta evolución de los conceptos *lyncheanos*, identifica distintos puntos de interés geográfico en el barrio Gótico, los cuales, relacionados con distintos elementos patrimoniales vinculados a la ciudad de Barcelona, y mediante siete herramientas didácticas distintas, dota de coherencia al conjunto de los puntos identificados y permite conocer la historia de diferentes enclaves del barrio barcelonés que, con métodos tradicionales de intervención museográfica en espacios al aire libre, hubieran quedado inaccesibles al público.

La investigación de la Dra. Grevtsova no se limitó a una proyección teórica, sino que la empresa Digit. Enginyeria de Sistemes Audiovisuals. S. L. desarrolló un prototipo de app y, en la tercera fase de la investigación, experimental y valorativa, se realiza un test de usabilidad, de diseño técnico y, mediante el uso de *focus group*, se evalúa el uso de la app en el escenario de la misma. Los resultados evidenciaron limitaciones tecnológicas, logísticas y referentes a las estrategias educativas y pedagógicas. No obstante, el trabajo crítico desarrollado en esta fase de la investigación permite a la autora señalar, en el último capítulo de su tesis, los cinco componentes básicos y necesarios para desarrollar apps basadas en el concepto *Open-Air Museum* (OAM).

La aportación es, pues, de gran importancia en el contexto educativo-patrimonial y turístico actual, ya que, a través de un marco teórico multidisciplinar, dota de un nuevo sentido y dimensión al concepto de destino urbano gracias a la ampliación del concepto de museo al aire libre y al hecho de sentar las bases para modelizar intervenciones didácticas en el espacio ur-

bano que pongan en valor el patrimonio de la trama urbana.

Asimismo, este trabajo abre nuevas puertas en el reciente campo de investigación sobre las apps como herramientas didácticas, ya que, en el exhaustivo análisis y categorización de las tipologías de apps existentes en la actualidad, propone nuevos modelos de clasificación de estas, ofreciendo herramientas valiosas para futuras investigaciones. Y, además, adapta una teoría sobre el espacio como la de Lynch para generar una nueva metodología del diseño de apps ubicadas en ciudad que supone un giro copernicano en el proceso de creación de estas, colocando en el centro del proceso al usuario y a su imagen mental del territorio, abriendo un nuevo campo de trabajo para la creación de apps dedicadas a la interpretación del patrimonio a través de la geolocalización.

En definitiva, en un contexto tan volátil como el de las apps, la presente tesis es un punto de partida a tomar en consideración para profundizar en su estudio y dignificarlas como herramientas tecnológicas con fines didácticos, a la vez que nos ofrece una nueva comprensión del espacio urbano que abre nuevas vías para futuros trabajos que tengan como objetivo hacer del mismo un entorno educativo y cercano a las personas.

Jordi Arcos Pumarola  
CETT-UB