

VILLA MITRE 3.0 Archivo Audiovisual Colaborativo en Cartografía Web

Christan Díaz¹
Estación Rosario

Introducción

Villa Mitre 3.0 es un proyecto artístico y cultural multidisciplinario que tiene por objetivo generar un Archivo Audiovisual Colaborativo en Cartografía Web, sobre el barrio de Villa Mitre y alrededores (Bahía Blanca, provincia de Buenos Aires). Se propone conformar un archivo multimedia plasmado visualmente en un entorno cartográfico de Google Maps. El proyecto constituye una plataforma de interacción de las producciones simbólicas en relación con el presente y con la historia del sector. Busca fortalecer redes entre instituciones intermedias (sociedades de fomento, clubes, bibliotecas populares), entidades comerciales, e individuos, con el fin de revalorizar los espacios locales y fortalecer la identidad y la memoria individual (www.villamitre3punto0.com.ar).

Villa Mitre es un barrio tradicional de la ciudad de Bahía Blanca que se fundó el 18 de junio de 1906. Nació como un barrio independiente desde lo físico y desde lo cultural del resto del ejido urbano local. En primer lugar, este barrio es uno de los pocos en la ciudad que presenta una distribución edilicia y territorial que reproduce en menor escala al centro bahiense: posee una plaza central, un Iglesia frente a ella, comercios y bancos a su alrededor. En segundo término, muestra una barrera física por la presencia de vías de ferrocarril que necesariamente hay que cruzar para ingresar al barrio. Estas cuestiones llevan a que la vinculación de Villa Mitre con el resto de la ciudad haya sido ambigua. Desde lo cultural, los habitantes de este barrio han desarrollado una identidad propia lo que llevó a considerar al barrio como una ciudad dentro de la gran ciudad, recibiendo la denominación de "ciudad de Villa Mitre".

El proyecto de Villa Mitre 3.0 se desarrolla en colaboración con Estación Rosario Plataforma de Acción Cultural (www.estacionrosario.wordpress.com) y con el Dpto. de Humanidades, UNS, a partir de un Proyecto de Extensión Universitaria, denominado "Villa Mitre 3.0 proyecto de archivo histórico

¹ diazchrist@gmail.com

participativo y multimedia en Villa Mitre y barrios aledaños", coordinado por Mario Ortíz.

El objetivo del presente trabajo es describir el proyecto de Villa Mitre 3.0 y reflexionar sobre la utilización de herramientas web de uso común y su potencialidad en la generación de cartografías de entornos sociales.

Genealogía

Villa Mitre 3.0 tiene sus antecedentes directos en la obra polisémica "Me acuerdo", del autor de este trabajo. Consiste en una interface de Wikipedia para que los usuarios pudieran ingresar sus recuerdos. Otro de los formatos que tomó esta obra fue la instalación "**Me acuerdo**", presentada en el marco de la muestra "Seres Humanos", del Museo de Arte Contemporáneo de Bahía Blanca a principios de 2009. Esta consistía en una urna en la que el público podía dejar sus recuerdos de las décadas de 1970-1980. Estos recuerdos eran luego pegados en una de las paredes del edificio. La obra adquiría consistencia y sentido con la participación de la gente. A partir de esta puesta, se comenzó a reflexionar sobre qué otras posibles materialidades podía tener el proyecto. De estas reflexiones surgió la idea de generar una Oficina de Intercambio de Recuerdos (**OIR**), en base a la propuesta de Gustavo Romano de la *Oficina de Reintegro del Tiempo Perdido*. También surgió la idea de generar un papel con valor de cambio, por los recuerdos que compartiera la gente. Este papel sería luego, el billete de 2 Visconti, acuñado en 2011.

Muchos de los recuerdos personales que se empezaban a volcar en "Me acuerdo" me remitían a Villa Mitre, barrio en el que nació mi abuelo y en el que, en la década de 1930, construyó junto con mi abuela, su casa en la calle Parera. En esa misma casa nació y se crió mi madre. Y ese mismo lugar vivo desde 2004. En 2009, allí mismo nació mi hijo, quien duerme en la habitación en que durmió su abuela.

A principios del 2010 presenté un proyecto sobre Villa Mitre, integrando la OIR y los Visconti, en la convocatoria de **Tec-en-arte III** del Espacio Fundación Telefónica. Los encuentros coordinados por Patricia Hakim y las charlas de los compañeros, fueron determinantes para el desarrollo del proyecto. **Karin Ohlenschläger** (Crítica y comisaria de exposiciones especializada en artecontemporáneo y nuevas tecnologías), **me planteó que la linealidad de la**

herramienta Wiki era estática para dar cuenta de la narración de los recuerdos, ya que la memoria, por esencia no es lineal. En este punto propongo la relevancia de lo espacial en las narraciones y pienso en la utilización de un mapa como soporte que aloje narraciones. Por otro lado, las movilizadoras sugerencias de **Fernando Castro Florez** (Universidad Autónoma de Madrid) contribuyeron a terminar de definir el proyecto dándole un giro hacia lo etnográfico y antropológico con base en los recuerdos y vivencias de la gente del barrio.

Paralelamente, a mediados de 2010 comenzó a gestarse **Estación Rosario: plataforma de acción cultural** en el barrio de Villa Mitre, dentro del Centro de Gestión Comunal, generado en el restaurado edificio de la Estación Rosario. Esta plataforma de acción cultural surge con el fin de trabajar culturalmente con el barrio de Villa Mitre. Este constituyó un ámbito ideal para acercar el proyecto de Archivo Audiovisual Colaborativo en Cartografía Web. Es allí, entonces donde hace base el proyecto.

En 2011 se suma el Departamento de Humanidades de la Universidad Nacional del Sur aportando, a través de un Proyecto de Extensión, dirigido por Lic. Mario Ortíz. A través de este proyecto, cinco pasantes universitarios comenzaron a trabajar en el mes de abril, en la recopilación de información y en la conformación del archivo.

Villa Mitre 3.0 Archivo Audiovisual Colaborativo en Cartografía Web se está gestando, y va a ser presentado el 18 de junio de 2011, coincidiendo con el aniversario del barrio de Villa Mitre.

Villa Mitre 3.0. Herramientas y desarrollos

Villa Mitre 3.0 es una forma de habitar el mundo, y ese estar-en-el-mundo (de forma real y virtual) es un habitar de lo local. Permite visualizar la diversidad de escenarios y acciones presentes y pasados, en lugares propios y ajenos. El proyecto pone en diálogo diversas cuestiones multidisciplinares. Se centra en la conformación de un Archivo Audiovisual del barrio de Villa Mitre y alrededores. Este archivo es generado e incrementado de forma colaborativa, tanto a nivel institucional como personal. La información es georreferenciada en un entorno cartográfico web (Google Maps). Este entorno es útil ya que da cuenta de dónde están o suceden las cosas, cómo están relacionadas, cómo se ponen juntos. En resumen, a través de la visualización de los datos nos cuenta la historia de lo que está sucediendo.

Archivo Audiovisual

El Archivo consta de información actual y pasada del barrio de Villa Mitre y alrededores. Esta información es diversa y se puede acceder a ella a partir de varias categorías que conforman distintas capas y opciones de acceso desde el mapa generado. El archivo es abierto y dinámico. Esto implica que la información se irá incrementando a partir de la participación de la comunidad, desde las diversas opciones propuestas, pero principalmente a través de herramientas propias de la Web 3.0. Villa Mitre 3.0 conforma, entonces, uno y muchos archivos. Compone una red sobre otra red.

El archivo es audiovisual en tanto está compuesto por textos, fotografías, videos y audios que los vecinos del barrio de Villa Mitre han acercado, colaborando con el proyecto.

Colaborativo

El proyecto adquiere verdadero sentido a partir de la colaboración de los usuarios. Por eso Villa Mitre 3.0 contempla diversos mecanismos de participación. Uno de ellos es la **Oficina de Intercambio de Relatos**. Inspirada en la Oficina de Recuperación del Tiempo Perdido generada por el artista Gustavo Romano, es una oficina móvil a la cual los vecinos del barrio del Villa Mitre se pueden acercar para contar su historia, compartir sus memorias, brindar información. Consta de los medios necesarios para registrar audio, video, imágenes como son scanner, cámara digital, grabador de audio. En estos momentos la OIR se encuentra alojada en Estación Rosario, Plataforma de acción cultural. Durante el año irá recorriendo distintos puntos significativos del barrio, como la plaza central, el supermercado, entre otros. A cambio de cada relato brindado, el vecino recibe Dos *Visconti*. Este es un papel con valor de cambio, que hace las veces de moneda dentro del barrio. Los personajes que le dan nombre y entidad al billete son los Hermanos Visconti, músicos de Villa Mitre, verdaderos representantes artísticos del barrio.

Un segundo mecanismo de colaboración lo constituye la página web del proyecto (www.villamitre3punto0.com.ar). A partir de las diversas herramientas de la Web 3.0 el usuario puede subir información en variados formatos multimedia: videos, fotos, relatos orales y textos (ver *infra*).



Figura 1. "El Visconti"



Cartografía Web. Mapas para comprender, mapas para compartir

Todo lo que pasa, pasa en un lugar

En este proyecto se recolecta, almacena, analiza y procesa grandes cantidades de información a partir de una interface geoespacial. En todo este proceso los usuarios tienen un rol activo, quienes conectan el espacio físico con los entornos virtuales semánticos propios de la Web 3.0.

Villa Mitre 3.0 utiliza la plataforma virtual **Ushahidi**, que permite mapear información en distintas zonas del planeta. Esta plataforma fue creada en Kenia para recibir reportes de violencia durante la crisis postelectoral a principios de 2008. El software, de código abierto, puede ser libremente adaptado a distintos proyectos. Un concepto central en esta plataforma es la colaboración masiva, ya que los usuarios son los que ingresan los datos a partir de diversas herramientas tecnológicas como Twitter o SMS. Como lo explicó Víctor Miclovich,

miembro del equipo de Ushahidi, es "una plataforma en la que el usuario genera el contenido". Esta técnica de captación de la información se denomina *Crowdsourcing*.

Villa Mitre 3.0 utiliza diversas herramientas disponibles en la Web 3.0. Con la Web 2.0 aparecen nuevas formas de relacionarse, en las que los consumidores pasan a ser también creadores, como consecuencia de una gran facilidad para la aportación de información. Existe, por tanto, una gran libertad para incorporar contenidos en la red, y así los propios usuarios pueden colaborar entre ellos, aportando nuevos datos, corrigiendo o ampliando la información ya existente. La Web 2.0 derivó en la generación de espacios dedicados exclusivamente a la creación de contenidos a través de una inteligencia colectiva, como es el caso de [Wikipedia](#). La **Web semántica** o **Web 3.0** se considera la siguiente etapa a la Web 2.0 o Web social. La llegada de las redes sociales, específicamente Facebook y Twitter, supuso un cambio radical en la forma de comunicación entre individuos. Con la Web 3.0 es posible incrementar el significado de los datos al añadir información adicional que complementan un contenido disponible en Internet. El principal objetivo de esta Web radica en ampliar la interoperatividad, utilizando operadores inteligentes como las aplicaciones que realizan acciones simples sin la intervención del ser humano. La interactividad, la conectividad y el movimiento constante, son los pilares fundamentales sobre los que se asienta esta nueva Web semántica, también llamada **Web de datos**, ya que por su naturaleza en capas interrelaciona e interpreta el mayor número posible de datos en pos de la ampliación del conocimiento. La visualización de datos es una disciplina transversal que utiliza el inmenso poder de comunicación de las imágenes para explicar de manera comprensible las relaciones de significado, causa y dependencia que se pueden encontrar entre las grandes masas abstractas de información que generan los procesos científicos y sociales.

La amplia difusión de diversos dispositivos tecnológicos que poseen aplicaciones apropiadas, incrementa la diversidad y multiplicidad de acceso y participación en la Web 3.0. Entre otros, los teléfonos móviles, los i-pads, las netbooks y notebooks son cada vez más difundidas entre numerosos usuarios.

Google Maps y el uso que brinda de él la plataforma Ushahidi es una de las herramientas propias de la Web 3.0. Otra de las herramientas la constituyen todos los modos de compartir información en diversos formatos multimediales

como son videos, fotos, mensajes. Estos incluyen los canales de You Tube, las galerías de fotos como Picassa, los blogs como Wordpress.

Algunas reflexiones

A partir del desarrollo del proyecto Villa Mitre 3.0, Archivo Audiovisual Colaborativo en Cartografía Web surgen una serie de reflexiones a debatir en torno a tres ejes principales. El primero de ellos es cómo un espacio tradicional, como lo es el barrio de Villa Mitre y aledaños, es resignificado a partir de la creación artística. La revalorización y la generación de contenidos para la visualización de datos pasados y presentes implican una resignificación y una recreación de estos espacios, en un formato actual, como es el de la cartografía digital interactiva. En la actualidad la geo-referenciación juega un importante rol en diversos ámbitos, tanto profesionales y académicos como artísticos. La relevancia de la localización de sucesos, eventos e información constituye una forma dinámica de concebir los espacios y los lugares. La herramienta generada a través de este proyecto es mucho más que la mera visualización gráfica de un espacio, y la creación de un barrio "virtual". Propone una accesibilidad abierta y libre, así como la participación activa de los usuarios; plantea entonces un tipo de representación abierta y en constante modificación.

El segundo eje de reflexión es la concepción de los espacios como poseedores de distintas capas de significados para las vidas presentes y pasadas de las personas. Villa Mitre 3.0 propone la visualización de esta multiplicidad semántica en un entorno cartográfico de Google Maps, de fácil utilización y modificación por los usuarios. La representación rígida del espacio que deriva de un mapa tradicional se torna en este proyecto una herramienta para generar relaciones. El mapa interactivo es dinámico y relacional en varios sentidos. Por un lado, los distintos usuarios pueden incorporar nueva información, de acuerdo a sus intereses y experiencias personales. Estos contenidos se vinculan e interrelacionan en una primera instancia al conformar puntos sobre el mapa, es decir al ser georeferenciados. En una segunda instancia, se generan vínculos entre los contenidos a partir de los motores de búsqueda temática y de las categorías a las que cada usuario puede acceder de acuerdo a sus intereses. Es en este marco en el que se produce una visualización no lineal de la memoria colectiva.

Un tercer punto de reflexión se centra en la posibilidad de utilizar las herramientas disponibles en la web semántica 3.0 para generar proyectos

culturales que creen y refuercen redes entre individuos. El 19 de junio se habilitó oficialmente Villa Mitre 3.0 (www.villamitre3punto0.com.ar) y ha tenido un fuerte impacto en la comunidad local, que se ha involucrado a través de la utilización de la herramienta, así como a través de las distintas redes sociales virtuales. En ese sentido, y en esta primera etapa de trabajo es posible afirmar que la comunidad barrial se vio identificada e involucrada en el proyecto.

Todos estos ejes de reflexión nos llevan a pensar de qué forma se interconectan las vidas y acciones cotidianas de las personas y su vínculo con los espacios. Las redes se entrecruzan en distintos niveles, tan diversos como las categorías asignadas a las capas semánticas de Villa Mitre 3.0.

BIBLIOGRAFÍA

CANTAMUTTO, L. y DÍAZ, Marcelo, *¿Qué me contás? Tecnología 3.0 y salvaguarda de patrimonio inmaterial: la experiencia de Villa Mitre 3.0*. Trabajo presentado en las *Terceras Jornadas del MERCOSUR sobre Patrimonio Intangible*. 13 al 16 de abril. Mar del Plata. Argentina, 2011.

ORTÍZ, Mario, "El "panteón progresista" en las calles de Villa Mitre. Un caso peculiar de topografía urbana y construcción de la identidad", en RIBAS, Diana I. et al. (coord.), *III Jornadas Hum.H.A.-Representaciones e identidades*, Bahía Blanca, Universidad Nacional del Sur, 2011.

ZAFRA, R., "Habitar en (punto) net", 2010. Disponible en <http://www.2-red.net/habitar/castell/index.html>.