

## **Villa Mitre 3.0. Archivo Audiovisual Colaborativo en Cartografía Web**

### **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. Se propone conformar un archivo multimedia plasmado visualmente en un entorno web 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 y colectiva. 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 multidisciplinarias. 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 una aplicación 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.

### **[click]**

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, una 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 "ciudad de Villa Mitre

**[click]**

El proyecto Villa Mitre 3.0 se desarrolla en colaboración con Estación Rosario Plataforma de Acción Cultural y con el Dpto. de Humanidades, UNS, a partir de un Proyecto de Extensión, denominado "*Villa Mitre 3.0 proyecto de archivo histórico participativo y multimedia en Villa Mitre y barrios aledaños*", coordinado por Mario Ortíz.

**[click]**

El objetivo del presente trabajo es describir el proyecto 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 y los problemas de la implementación y de la continuidad de este tipo de prácticas.

## **Genealogía**

**[click]**

Villa Mitre 3.0 tiene su antecedente directo en la obra polisémica "Me acuerdo", una Wiki donde yo mismo vuelco mis recuerdos y los usuarios también pueden incorporar 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 década 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, comencé a

reflexionar sobre qué otras posibles materialidades podía tener el proyecto.

**[click]**

De estas reflexiones surgió la idea de generar una Oficina de Intercambio de Recuerdos (**OIR**), en base a la propuesta de Gustavo Romano de su *Oficina de Reintegro del Tiempo Perdido*.

**[click]**

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.

**[click]**

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.

En 2011 se suma el Departamento de Humanidades de la Universidad Nacional del Sur aportando, a través de un Proyecto de Extensión, dirigido por el Lic. Mario Ortíz, cinco pasantes de las carreras de Letras, Historia y Geografía que comenzaron a trabajar en el mes de abril, en la recopilación de información y en la conformación del archivo. Para esta primera etapa de implementación el proyecto se centró en los recuerdos y vivencias de la gente del barrio. Dejando para una segunda etapa (o bien un proyecto más amplio) las visualizaciones en tiempo real de la ciudad.

**Villa Mitre 3.0. Herramientas y desarrollos**

[click]

### ***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. Villa Mitre 3.0 conforma, entonces, uno y muchos archivos. Compone una red sobre otra red.

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. Implica la combinación y utilización de múltiples herramientas audiovisuales ya disponibles en la web. Las herramientas web se van modificando, mejorando e incrementando lo que influye y retroalimenta el proyecto.

El archivo se crea y sustenta a través del trabajo de investigación desarrollado por los pasantes de la UNS y el personal de la Plataforma de Acción Cultural de Estación Rosario.

[click]

### ***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**, 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 . En estos momentos la OIR se encuentra alojada en Estación Rosario, Plataforma de acción cultural.

**[click]**

A cambio de cada relato brindado, el vecino recibe *Dos Visconti*. Los personajes que le dan nombre y entidad al billete son los Hermanos Visconti, Abel y Víctor, músicos de Villa Mitre, verdaderos representantes artísticos del barrio. Tema de trabajo de uno de los pasantes de la Universidad y que más adelante formará parte del archivo.

**[click]**

Un segundo mecanismo de colaboración lo constituye la página web del proyecto . A partir de las diversas herramientas de la Web el usuario puede subir información en variados formatos multimedia: videos, fotos, relatos orales y textos.

**[click]**

### **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.

**[click]**

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.

**[click]**

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.

**[click]**

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, donde 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.

**[click]**

### **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 apropiación 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 espacio 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 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 para generar proyectos culturales que creen y refuercen redes entre individuos. El 19 de junio se habilitó oficialmente Villa Mitre 3.0 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. 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.

[click]

El problema común a este tipo de prácticas es el de la participación ciudadana. He tenido la posibilidad de hablar con otros artistas con proyectos similares de otras partes del mundo y todos coinciden en que con el tiempo la gente deja de colaborar, Un ejemplo es el caso de Bird móvil desarrollado en la ciudad de Gijón; en este proyecto la artista concluyó su residencia y dejó la ciudad, la web durante meses no tuvo actualización. En el caso de New York pasó algo parecido pero se la mantiene con el aporte de los editores. Al igual que el proyecto Lab Social Club y Data GM Society que se mantiene con eventos que genera el grupo creador. Lo mismo sucede con Me acuerdo que hace más de dos años que está online y se actualiza de vez en cuando o cuando yo realizo un pedido específico.

### Referencias citadas

**Cantamutto, L y Díaz, M** 2011. *¿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.

**Ortiz, M.** 2009. EL “PANTEÓN PROGRESISTA” EN LAS CALLES DE VILLA MITRE. UN CASO PECULIAR DE TOPOGRAFÍA URBANA Y CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD. Trabajo presentado en las III Jornadas Hum. H.A. Septiembre. Bahía Blanca.

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