

Cartografías sensibles: Campus y la producción artística como acceso al conocimiento de lo social

Pablo Cosentino*

Entrar en el mapa

Las ciencias sociales han desarrollado numerosas herramientas para comprender los territorios que habitamos. Conceptos, categorías, metodologías, dispositivos que hacen visibles distintos aspectos del espacio en el que se sitúan las problemáticas, la medio ambiental entre ellas. Sin embargo, la producción de conocimiento a través de la producción artística permite preguntarnos ¿qué ocurre cuando un territorio deja de entenderse únicamente como objeto de análisis y comienza a ser vivido como una experiencia?

Campus es un *artgame* que propone un entorno tridimensional navegable construido como producción artística sobre grupos de activismo biopoéticos. Tiene espacio, sin objetivos ni instrucciones. Arranca virtualmente en el territorio físico de una universidad pública argentina para convertir ese recorrido en una experiencia donde arquitectura, vegetación, registros audiovisuales y desplazamientos cotidianos comienzan a relacionarse de maneras que difícilmente aparecerían en una descripción convencional del espacio.

El visitante ingresa sin un recorrido predeterminado. Encuentra edificios, senderos, árboles, proyecciones y registros documentales distribuidos por el territorio. Al principio hace lo que haría cualquiera en un lugar desconocido: orientarse. Busca referencias, organiza mentalmente el espacio, intenta comprender dónde está. Pero el recorrido insiste en otra lógica. Poco a poco deja de importar el camino correcto y empieza a cobrar peso aquello que ocurre entre los elementos del paisaje. Un edificio modifica el sentido de una imagen. Un evento registrado en video transforma la percepción del territorio que estamos recorriendo. La vegetación deja de ser un fondo para adquirir el mismo espesor que la arquitectura.

Es allí donde la experiencia comienza a desplazarse. El visitante ya no recorre únicamente un espacio, empieza a transitar una red de relaciones.

Cuando el mapa deja de representar

Toda cartografía implica una forma de conocimiento. Un mapa nunca es una copia neutral del territorio, selecciona, organiza, establece jerarquías y propone una manera

determinada de comprender el espacio. Decidir qué aparece y qué permanece fuera del mapa es, en sí mismo, una operación política y cultural.

Campus parte de esa premisa, aunque su operación es diferente, porque la obra modifica la forma en que el territorio puede ser experimentado, una apuesta que parece sutil, pero resulta decisiva.

En una representación convencional, los elementos del espacio aparecen como unidades relativamente estables: edificios, senderos, árboles, documentos, voces. El sentido surge de identificar esos componentes y comprender la función que cumplen dentro del conjunto. En *Campus*, el recorrido desplaza la atención desde los elementos hacia las relaciones. Cuando una proyección audiovisual atraviesa un edificio, la arquitectura gana otro espesor. Cuando un registro documental reaparece en el mismo espacio donde ese acontecimiento tuvo lugar, su presencia supera la función de evidencia y se vuelve parte activa del territorio. La vegetación ocupa el mismo plano de atención que las intervenciones artísticas, los recorridos cotidianos o las huellas de una protesta.

Cartografiar se convierte en una práctica de observación de las relaciones que constituyen las cosas en el espacio. El mapa que propone el artgame amplía la pregunta habitual *¿dónde estoy?* hacia otra menos frecuente: ¿con qué entra en relación aquello que estoy recorriendo?

Esta diferencia resulta especialmente significativa cuando pensamos el espacio universitario. Con frecuencia la universidad es analizada a partir de sus estructuras institucionales, sus políticas académicas o sus formas de organización. Todas esas dimensiones son indispensables. Sin embargo, la experiencia cotidiana de una universidad también está compuesta por relaciones que difícilmente aparecen en un plano arquitectónico o en un organigrama. Se trata de las formas de apropiación del espacio, las memorias de las intervenciones artísticas, la convivencia entre infraestructuras, tecnologías, especies vegetales y recorridos diarios. Es precisamente ese entramado el que *Campus* pone en primer plano.

El recorrido como forma de conocimiento

En las ciencias sociales, recorrer un territorio suele ser una práctica de investigación. Caminar una ciudad, observar un barrio, acompañar la vida cotidiana de una comunidad son formas de producir conocimiento que permiten advertir relaciones y tensiones que difícilmente podrían comprenderse desde una observación distante.

Campus comparte esa importancia otorgada al recorrido, aunque desplaza su finalidad. El visitante va atravesando en deriva un espacio diseñado para que determinadas relaciones se hagan perceptibles a través de la experiencia; el conocimiento emerge durante el desplazamiento como una configuración que el recorrido mismo produce.

Esto modifica el papel del visitante, que deja de observar un objeto terminado para intervenir en él. Detenerse, volver sobre sus pasos, cambiar de dirección, permanecer frente a una imagen o ignorarla son decisiones que van reorganizando la experiencia del territorio y, con ella, las conexiones que la obra hace visibles.

Aquí la deriva adquiere un lugar particular y se transforma en una estrategia para suspender, aunque sea momentáneamente, las formas habituales de leer el territorio. Al alterar los recorridos esperados, la obra invita a descubrir conexiones que permanecían invisibles bajo los modos cotidianos de habitar la universidad.

El espacio admite múltiples caminos y ninguna lectura definitiva. Cada recorrido produce una cartografía distinta porque cada visitante establece vínculos diferentes entre los elementos que encuentra. Lejos de constituir una limitación, esa indeterminación es una condición del conocimiento que la obra propone. La universidad aparece como un territorio complejo donde las prácticas políticas, las transformaciones del paisaje, la memoria institucional, las tecnologías digitales y la vida cotidiana no pueden comprenderse de manera aislada. El recorrido permite experimentar esa complejidad sin reducirla a una única explicación.

Las imágenes de la universidad como prácticas relacionales del territorio

Con frecuencia pensamos las imágenes como representaciones que muestran un hecho, ilustran una situación o funcionan como evidencia de un proceso social. Su función principal consiste en remitir a un acontecimiento que ocurrió en otro momento o en otro lugar. Las fotografías, los videos y los registros sonoros que integran la obra forman parte del espacio recorrido y participan activamente en la experiencia del visitante, sin organizarse como archivo documental ni como secuencia narrativa.

El artgame recupera el sonido documental de los grupos activistas que intervienen en el territorio alterando la percepción de un edificio o de un sendero cotidiano. Las imágenes de resistencia política como las intervenciones artísticas y diversas apropiaciones colectivas del espacio intentan volver al territorio donde tuvieron lugar y lo reorganizan.

Las imágenes, en este contexto, actúan sobre el territorio. Modifican las conexiones entre arquitectura, memoria, prácticas políticas y recorridos cotidianos. Hacen visible que ninguno de esos componentes existe de manera aislada.

Las instituciones suelen producir sus propias imágenes: fotografías oficiales, planos, registros administrativos, archivos históricos. Son imágenes necesarias porque permiten documentar procesos y preservar memorias. Existen otras que escapan a esa lógica, son las que registran intervenciones artísticas, manifestaciones, formas cotidianas de habitar el espacio. Generalmente permanecen dispersas, sin llegar a configurar una experiencia común. *Campus* las reinscribe en el mismo territorio del que provienen, convirtiéndolas en elementos activos de una cartografía relacional. La imagen se convierte en una práctica territorial y su valor reside en las relaciones que activa cuando vuelve a insertarse en el espacio donde esas relaciones tuvieron lugar.

Campus construye una experiencia donde el paisaje se convierte en parte activa del recorrido; la vegetación sintética participa de la experiencia espacial en igualdad de condiciones con los edificios y las imágenes, y los registros audiovisuales de intervenciones artísticas y manifestaciones se integran al presente del recorrido.

El paisaje que emerge nombra una forma de percibir la coexistencia entre dimensiones materiales, sociales, políticas, ecológicas y afectivas que habitualmente analizamos por separado –algo distinto de un entorno contemplado desde la distancia o de una categoría exclusivamente estética–. El paisaje aparece cuando esas dimensiones comienzan a relacionarse y a presentarse como un entramado. Diseñar desde esta perspectiva significa atender tanto a las estructuras que la organizan como a las relaciones que la mantienen viva y en permanente transformación, conservando las preguntas tradicionales sobre sus articulaciones y funcionamiento.

Otras formas de producir conocimiento

Campus busca incidir desde la aproximación sensible que le propone al jugador, para intervenir más allá de las palabras, en la manera en que un problema se vuelve perceptible.

Antes de formular conceptos, seleccionar métodos o construir categorías de análisis, es necesario advertir que existe una relación, una tensión o una pregunta que merece ser investigada. Toda producción de conocimiento supone, en este sentido, una forma de atención. Es precisamente sobre esa atención donde actúa *Campus*. La obra construye una situación en la que el visitante aprende a observar a partir de las relaciones que comienza a considerar relevantes para comprender ese espacio.

Las imágenes, la interacción, la deriva y el recorrido constituyen un dispositivo de investigación sensible porque permiten explorar cómo se articulan memoria, territorio, prácticas políticas, tecnologías, vegetación y vida cotidiana sin reducir esa complejidad a una única lectura.

Ambos campos pueden intervenir sobre un mismo problema desde operaciones diferentes y complementarias pero el diferencial de una práctica artística es que puede reorganizar las condiciones desde las cuales esas relaciones llegan a percibirse.

Con frecuencia suponemos que las obras ilustran conocimientos producidos en otra parte. Primero la teoría; después, la imagen. Primero el concepto; luego la experiencia. *Campus* propone otra secuencia. La experiencia de los recorridos posibles se convierte en el lugar donde nuevas preguntas comienzan a formularse. Tal vez allí resida el sentido de cartografiar relaciones para aprender a recorrer territorios cuya complejidad solo se empieza a revelar cuando entendemos que para conocer es necesario cambiar la manera de mirar.

Para ver parte del recorrido de Campus:

<https://www.youtube.com/watch?v=CWO7KDptE1w>

Para descargar el ejecutable y recorrerlo:

<https://pablocosentino.net/campus.html>

***Pablo Cosentino** es artista, docente e investigador. Magister en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas (UNTREF-Argentina), Doctorando en Artes y Tecnoestéticas (UNTREF-Argentina), Licenciado en artes visuales (UNA-Argentina) y Diseñador Gráfico. Docente investigador de la UNGS-Universidad Nacional de Gral. Sarmiento. Investigador en el Proyecto 30/3385, Del paisaje a los signos agenciados en lo viviente. Territorialización de los formatos artísticos (IDH-UNGS) 2026-2027. Correo electrónico: info@pablocosentino.net - Página web: <https://pablocosentino.net/>

