

## Instituto de visión

Nicolás Consuegra

Octubre 17-noviembre 23 de 2008

La visión se instituyó como una experiencia dominante dentro de la cultura occidental moderna desde el siglo XIX, como resultado de procesos históricos diversos y en directa relación con el uso generalizado de distintos dispositivos tecnológicos de los cuales salió triunfante la cámara fotográfica. La experiencia del arte moderno es inseparable de esa institución de la visión como un ámbito hegemónico, cargado de normas sociales y representaciones culturales. Nicolás Consuegra ha estado motivado desde sus proyectos iniciales por la exploración de las vicisitudes de la visualidad moderna que ha explorado tanto en la fotografía, como el ilusionismo pictórico y objetual. Sin embargo las preguntas que suelen formular sus diversas prácticas tienen que ver con los remanentes históricos y culturales que se movilizan delante -y detrás- de las imágenes que produce la realidad.

En su actual exhibición llamada concretamente "Instituto de visión" está indagando de manera más precisa sobre la relación entre la desaparición de un hecho y la permanencia transitoria de un remanente de su imagen. Ese indicio de cómo las imágenes de ciertos lugares se esfuman lentamente, deja ver referencias oblicuas a situaciones que aparentemente no estarían relacionadas inicialmente. Cuando se muda una empresa suele quedar un vestigio de su nombre resonando por un tiempo más —aun cuando se ocupe el inmueble por un nuevo negocio— generando una memoria silenciosa. Las pesquisas sobre estos rebordes de la experiencia visual moderna, hipotéticamente consciente, se acercan a las preocupaciones de cuerpos teóricos altamente críticos de la idea de una modernidad progresista. Por ese motivo es tan importante la referencia que Consuegra realiza a la concepción de Marcel Duchamp sobre la visión que estuvo oscuramente orientada hacia las zonas inconscientes y pulsionales del campo escópico.

Duchamp se hizo llamar por más de una década "oculista de precisión" para indagar acerca de los diferentes límites y enlaces que la visión consciente de la modernidad iba dejando a su paso. Ese fue el origen de la obsesión de Duchamp con las máquinas y los artilugios ópticos en donde rastreó la incómoda presencia del deseo del cuerpo en la experiencia visual.

Para Consuegra hay también otros enlaces. El sesgo aleatorio del billar, las cartas y la ruleta, se suman en un peculiar juego denominado esferódromo (o bolódromo) que fue aparentemente inventado en Colombia y tiene además una cierta similitud con lo que ocurre en un hipódromo. Este juego en sí, sirve como vestigio del cambio de uso social de la distracción y el tiempo libre porque, aunque fue muy popular hace unas dos o tres décadas, ahora se ha extinguido casi por completo. La profunda relación de este juego con una inquietante experiencia visual; originada por el seguimiento hipnótico de las esferas girando incesantemente e intentando encontrar su camino por un único orificio, habla en más de un sentido de las máquinas duchampianas para enlazar el deseo y la visión.

La estructura circular del esferódromo es complementada por una serie de piezas que citan “textualmente” la obra *Anemic Cinema* de Duchamp (1924), que indagaba sobre la manera como un juego incomprensible de palabras produce sentidos secundarios de naturaleza libidinal. Consuegra recordando la manera como Duchamp usó tocadiscos para sus máquinas ópticas, indaga sobre juegos de palabras presentes en canciones populares en donde trabalenguas y acertijos verbales indican situaciones extrañas y sugestivas que desbordan el lenguaje y funcionan hipnóticamente de forma desinteresada. La pérdida de significación de las imágenes y las palabras es el *leit motiv* que sigue todas las piezas de la exhibición y apunta a remover referencias cruzadas en el ámbito histórico y cultural tanto como en la experiencia subjetiva. Por eso realiza animaciones digitales que simulan ser protectores de pantalla de computador para volver a empujar al espectador a entornar su propia mirada y preguntarse acerca de qué es lo que ve cuando cree que esta viendo algo. Los sistemas de representación dominante dentro del campo social pueden ser tan o mas notorios que los mismos hechos que parecemos percibir en el mundo.

Jaime Cerón