

El futuro será muy subjetivo

Pedro de Llano

Ficciones (1998-2003)

Entre los años 2003 y 2006, Vicente Blanco ha llevado a cabo tres proyectos titulados *Lo que se espera de nosotros* (CGAC, 2003); *Alguna vez pasa cuando estáis dormidos* (MNCARS, 2004) y *The Proll Thing* (16 proyectos de arte español, ARCO 2006). En ellos, Blanco ha investigado las posibilidades narrativas del dibujo y la animación mediante escenarios inspirados en situaciones diversas, como la vida en los países comunistas o evocaciones de un futuro imaginario. Historias que involucran al espectador en tramas misteriosas y que hablan, fundamentalmente, de las relaciones entre los individuos y el medio que los rodea.

Una forma de plantear su trabajo que remite a sus primeros pasos como artista. Los que desarrolló en proyectos como, *Luces de Artificio*, la exposición con la que hizo su debut en la galería Sargadelos de Santiago de Compostela en 1998; *El joven y más radiante piloto*, que formó parte del ciclo "Miradas virxes", celebrado en la sala de exposiciones Torrente Ballester, en Ferrol, en 2001; y *Oh, oh, oh, oh Yeah!*, título con el que presentó un conjunto de obras en la galería Marisa Marimón de Ourense en 2002. Tres propuestas que compartían, a grandes rasgos, el concepto de ficción como estrategia narrativa y que conforman la base sobre la que ha trabajado en los últimos tiempos¹.

Luces de Artificio -un proyecto iniciado en el taller dirigido por Ángel Bados y Txomin Badiola en Arteleku en 1997- es un buen ejemplo de este tipo de procedimientos. En él, una fotografía de la maqueta de un paisaje nevado, que el artista "construyó" a partir una serie de objetos como maderas, nieve en spray o pequeñas piezas de modelismo, creaba -en la disposición adecuada- un curioso efecto de profundidad y distancia que contrastaba con la evidencia de su factura y con la humildad de los materiales empleados [*Sin título. (De la serie paisajes)*]. Su objetivo era usar la superficie de la imagen como medio para "crear un extrañamiento que se desvela ficción". Un efecto

¹ El propio Blanco comentaba en una entrevista con el crítico Jose Lens que sus nuevos trabajos surgen de los anteriores. A partir, se podría agregar, de un principio de acumulación de experiencias que lo empuja en cada ocasión a investigar los límites críticos de las piezas realizadas previamente. Ver: www.culturagalega.org/colaboracion_bumerang

que se reforzaba al presentar la maqueta-teatrillo junto a la fotografía para “contrastar su tridimensionalidad y realismo con la planitud de la imagen”², que lo condujo, poco tiempo después, en el proyecto *El joven y más radiante piloto* (2001), a encontrar en la animación un dispositivo con el que desarrollar en profundidad las cuestiones que surgieron a raíz de esa obra.

Así, y a partir de 2001, sus historias, en lugar de configurarse a partir de elementos reales “que se activan como ficciones a través de la superficie pulida del metacrilato”³, se desarrollaron en el espacio relativamente bidimensional del dibujo. Un paso que se vio determinado, entremedias, por un viaje a California y Chequia realizado con el artista Salvador Cidrás, que dio lugar, a su vez, a dos vídeos realizados en colaboración: *Bloody Nose* y *El prisionero blanco* (2001). En ellos, Blanco y Cidrás investigaron sus reacciones ante estos contextos antitéticos mediante un grupo de intérpretes que ejecutaban una serie de acciones o poses en relación al espacio y a la situación en la que se encontraban. En el texto que acompaña a la pieza, los artistas recalcan que su intención, “lejos de comprometer juicios sobre aquel entorno”, trataba, “de tomar provecho de un escenario sin referencias ni sentimientos de culpa”, ya que, la urbanización (californiana) en la que rodaron “no parece habitable y representa la frontera borrosa entre lo real y lo ficticio”⁴. Y fue ahí, como atestigua el propio Blanco, cuando se produjo este cambio decisivo, y también, cuando los paisajes solitarios de la etapa previa se poblaron de personajes juveniles que crearon nuevos intereses:

“En aquellos proyectos”, señala, “estaban las primeras animaciones, que funcionaban a modo de “logo” y que se repetían en diferentes elementos. También se planteaban cuestiones en torno al espacio, la construcción de la identidad, la juventud...”⁵. De esta forma, la ficción que se había creado a través de elementos escultóricos y fotográficos en 1998, pasó a establecerse como un discurso gráfico y cinemático. Con ello, Blanco reforzó la idea de que sus proyectos, “surgen desde las imágenes más que desde una

² BLANCO, Vicente: *Luces de artificicio*, cat. exp., galería Sargadelos, Santiago de Compostela, 1998, p. 2.

³ *Ibid.*, p. 4.

⁴ En, CIDRÁS, Salvador: *Proyectos 2000-2001: El prisionero blanco, Bloody Nose, The Land of Tomorrow, Nueve tipos de encuestas*, cat. exp., Centro Galego de Arte Contemporánea, Santiago de Compostela, 2001, p. 38.

⁵ En correspondencia con el autor, 11 de agosto de 2006.

estrategia narrativa”⁶ y se liberó –temporalmente- del andamiaje que construye la ficción para dedicarse en exclusiva a componer mundos autónomos en los que la figura humana entró a formar parte de la composición al identificarse con el entorno como si fuese un objeto más. Es decir, convirtiéndose en parte de un “escenario” abierto a múltiples lecturas en el que la narración tradicional se encontraba ausente. Y es en este punto, entre 2000 y 2001, cuando surge el concepto de “escenario”, donde el giro iniciado en California se consolida y su trayectoria reciente alcanza un momento crítico. A partir de entonces, el contexto se convirtió en el elemento que daba sentido a la historia, invirtiendo una norma clásica de la acción dramática. Un espacio teatralizado que se encontraba presente –aunque en otro registro, bien es cierto- en los vídeos que grabó con Cidrás y también –no lo olvidemos- en la obra de 1998, pero que Blanco reinterpretó con motivo de la exposición *Oh, oh, oh, oh Yeah!*. Una película en la que el patinador protagonista, con sus movimientos de cara a la galería, aparece subordinado al ambiente en el que se encuentra. Aquí, escribe su autor, “las luces, la música, el público excitado [...] parecen adquirir gran importancia, pero el muchacho que ejecuta la coreografía actúa mecánicamente como si le fuera imposible mostrar algo propio, como un autómatas”⁷. Una relación, en la que el contexto determina la voluntad del individuo que se proyecta a su siguiente exposición, con elementos inéditos que sacan partido de los planteamientos previos.

Tres escenarios posibles: *Lo que se espera de nosotros*

Es lo que ocurre en el proyecto *Lo que se espera de nosotros*, realizado en el Centro Galego de Arte Contemporánea en 2003. En el que Blanco llevó el concepto de escenario hasta sus últimas consecuencias al crear una auténtica instalación. Así, mientras que en los trabajos anteriores, el mundo diseñado a la medida de sus personajes funcionaba tan solo en el dominio ilusionista de la pantalla, ahora, la historia se expandía y ocupaba el espacio del museo atrapando a la arquitectura y al espectador dentro de la trama. Con este fin, un esquemático mapa de Europa que aparecía en una doble retroproyección y que recibía al visitante nada más entrar en la primera sala, se traducía también en un soporte mural verde, de pintura vinílica sobre

⁶ BLANCO, V.: *Oh, oh, oh, oh Yeah!*, cat. exp., galería Marisa Marimón, Ourense, 2002, p. 6.

⁷ BLANCO, V.: *Op. cit.*, 2002, p. 15.

metacrilato, que rodeaba las tres paredes de esa estancia. Con la misma lógica, un enorme altavoz amarillo que recorría longitudinalmente el siguiente espacio hacía referencia al “interminable canto de un ciento de pájaros” al que aludía el título de la primera animación. Finalmente, una serie de dibujos ejecutados directamente sobre la pared y un juego de fotografías, completaban el juego de representaciones que Blanco ideó para contar la misteriosa historia que nos topábamos en los vídeos de la primera sala.

¿Qué era, entonces, lo que podíamos ver allí?, ¿cuál era el sentido de todo aquel despliegue de mapas, altavoces, dibujos y fotografías?, ¿qué era, en realidad, “lo que se esperaba de nosotros”?

En síntesis, lo que Blanco mostraba en esa doble proyección era un bucle en el que un personaje aleccionaba a un grupo de jóvenes uniformados que lo escuchaban con una mezcla de atención y temor en un auditorio. Una sensación que se relacionaba con lo que aparecía en la segunda pantalla, en la que varias líneas rojas se dirigían, intercalándose con planos de vehículos futuristas, como trenes, coches o aviones y la *Construcción tridimensional* (1921) del escultor soviético Gustav Klutssis, a un punto situado en el centro del mapa de Europa⁸. De esta forma, el espectador, inmerso en la situación, tanto por el mural que lo rodeaba como por el encuadre del vídeo sobre el auditorio, se veía impulsado a continuar el recorrido por la exposición para descubrir el origen del peligro que parecía acecharlo. Así, el visitante, después de dejar a sus espaldas esa especie de *set* cinematográfico que lo envolvía y lo hacía cómplice del “guión”, se hallaba, de frente, con un túnel construido con paredes de pladur y madera que fugaba hasta el final del segundo espacio expositivo y se correspondía con el interior del altavoz. Mientras, a su derecha, una tercera retroproyección funcionaba como la cara oculta de la inquietante organización que acababa de conocer. En ella, un hombre tumbado sobre la cama de lo que parecía ser la habitación de un hotel, hablaba por teléfono con otro que –vestido con un *slip*– llevaba una bomba adosada a su vientre, dando cuenta, así, de “cómo el entramado de relaciones personales entre

⁸ Klutssis diseñó esta pieza para la segunda exposición de primavera del OBMOKhU (Sociedad de jóvenes artistas) celebrada en 1921. La obra colgaba del techo, estaba en movimiento perpetuo y su intención era mostrar, a través de la escultura, los nuevos valores de la revolución. En ella, el dinamismo y el carácter temporal de los objetos se oponía a los valores del antiguo régimen, como la permanencia o el estatismo. Años más tarde, sin embargo, Klutssis fue uno de los artistas que, presionados por los dirigentes

los miembros podían afectar -trágicamente- a la elaborada imagen de la organización”⁹.

En efecto, esto explica un poco mejor lo que se veía en la sala principal, y establecía conexiones entre la amenaza y el grupo de gente reunido en el auditorio, dando a entender que algunos de sus integrantes se habían saltado sus normas y preparaban alguna acción subversiva que podría violentar la estabilidad del sistema en el que vivían. Sin embargo, tampoco era suficiente para hacerse una idea cabal del conjunto. De esta forma, tras descubrir el anverso de la llamativa estructura longitudinal y situarse ante el descomunal altavoz amarillo que emitía la composición de trinos y gorjeos grabados por el artista, que bien podría ser entendida como un canto de liberación, la próxima “toma” de la exposición nos revelaba otro punto de vista sobre la historia que nos había llevado hasta allí. Se trataba, ahora, de una serie de dibujos realizados con cera sobre la pared del museo que “funcionaban como secuencias, igual que los fotogramas de una película”¹⁰, en las que se podía ver una casa de principios de siglo llena de pájaros posados sobre el tejado, rodeada por árboles y una valla. La casa, nos informaba el artista, se correspondía con la réplica de la vivienda que habitó el pintor realista ruso Ilya Repin en Finlandia, destruida por los nazis en 1944. Un nuevo elemento con el que Blanco contrastaba la estética de este artista -que el crítico de arte Clement Greenberg utilizó como ejemplo de la pintura académica del siglo XIX en su artículo “Vanguardia y Kitsch”- con la utopía modernista que se describía en la primera animación, protagonizada por la escultura constructivista y otros mitos del progreso encarnados por medios de locomoción futuristas. La casa de Repin le interesaba, además, por otro motivo. Porque era el escenario que daba lugar a otras situaciones, derivadas, en este caso, de la presencia de un coche que no encajaba con el ambiente en el que había sido colocado por la manifiesta incompatibilidad temporal que existía entre ambos. De esta forma, la narración se desplegaba en un nuevo soporte con una serie de fotografías en las que, por un lado, el coche que acabábamos de dejar atrás se mostraba delante de los dibujos de la casa de Repin y, por otro, un grupo de adolescentes aparecían en un campo, al atardecer,

culturales del estalinismo, aceptaron abandonar la producción artística tradicional, a favor de un tipo de arte aplicado que debería contribuir de una manera más eficaz a la instauración del socialismo.

⁹ BLANCO, V.: “Lo que se espera de nosotros”, en cat. exp., *16 proyectos de arte español*, ARCO 2006, Madrid, 2006, p. 18

¹⁰ *Ibid.*, p. 18

iluminándose entre sí con linternas. Con esto, la exposición llegaba a su fin, pero el sentido seguía sin revelarse por completo. Intuíamos que lo que interesaba al artista era mostrar diferentes aspectos de temas relacionados entre sí a través de medios distintos (la animación, el mural, la escultura, el dibujo y la fotografía) pero no lográbamos reconstruir el conjunto.

En *Lo que se espera de nosotros* Vicente Blanco exprimió, por tanto, las posibilidades que el edificio de Álvaro Siza le ofrecía, transformándolo en un escenario, en un decorado, en un *set* o en un teatro: “Quería que la arquitectura del edificio estuviera presente y por eso prescindí de la sala oscura y utilicé la retroproyección. Igualmente repetí elementos de la arquitectura de la sala (como el ventanal que da al parque de Bonaval) en los vídeos de animación, de tal forma que el espacio pudiera formar parte de la organización que había recreado en el vídeo”¹¹. Unas palabras de las que se deduce que, quizás, lo importante, no era tanto entender las razones por las que aquellos jóvenes se sentían incómodos, formateados por diferentes contextos, como simplemente darnos cuenta del grado en que el entorno actúa sobre la subjetividad, tal y como el propio espectador acababa de vivir en su propia experiencia o, de manera semejante a cómo en los países comunistas, el conjunto determinaba al individuo y a la subjetividad hasta límites insospechados. Hasta el extremo de la objetualización, se diría.

Alguna vez pasa cuando estáis dormidos

En su siguiente proyecto después de la exposición en el CGAC, la más completa que ha realizado hasta la fecha, Vicente Blanco diseñó una nueva pieza de animación compuesta por cuatro proyecciones para el Espacio Uno del Museo Reina Sofía. Allí, el artista creó dos atmósferas diferentes: un bosque elaborado a partir de las convenciones del paisaje romántico, por un lado, y el interior de una vivienda, con una televisión encendida, y situada entre dos ventanas a través de las que se veía el exterior, por otro.

En las tres primeras proyecciones, que se componían como una especie de zoom gradual sobre la naturaleza, con un extraño objeto luminoso en primer plano que cambiaba de posición, el paisaje funcionaba como decorado, como medio y como

¹¹ En correspondencia con el autor, 4 de septiembre de 2006.

instrumento del poder cultural. “El paisaje”, reflexionaba Blanco, “se nos presenta como una imagen eficaz, aparentemente independiente de la construcción cultural y social, carente de ideología. Sin embargo, la animación de la estructura de luces que surgía poco a poco focalizaba la atención en el detalle y el paisaje desaparecía, poniendo de manifiesto el complejo entramado de relaciones (ideología, cultura, historia...) que lo sustenta”¹². Una mirada sobre el contexto en la que insistía, aunque desde otra perspectiva, en la cuarta escena, en la que una furgoneta se acercaba y se paraba delante de la casa en la que estaba la televisión. Esta secuencia, escribe el artista, “consta de un barrido de cámara horizontal, pero el movimiento de la cámara no coincide con el desarrollo de la acción, sino que se ralentiza”¹³.

Así, y como en otras piezas anteriores, Blanco instaba al espectador a retener la mirada en lo que, en principio, debería ser secundario, marginal o periférico. Como el monitor, que mostraba imágenes del *Atomium* de Bruselas en una especie de eco de la estructura que sobrevolaba el paisaje. Con ello, la historia secreta que allí tenía lugar se desvelaba a través de un panorama objetual e inerte que relegaba a los individuos. Siempre mudos, limitados en sus movimientos, retratados con escasos trazos gráficos (bocas como óvalos, ojos como puntos...) y con un cierto aspecto de pasividad ante lo que sucede a su alrededor. Actitud que alude, quizás, al título de la pieza, *Alguna vez pasa cuando estáis dormidos*, en el que se nos indica que algunas cosas “ocurren”, precisamente, cuando menos lo esperamos. Un juego literario recurrente en su trayectoria, en el que frases sin un sentido concreto nos indican el transcurso de una acción sobre la que no necesitamos conocer ni el origen ni el final para introducirnos en la historia. Algo, como indica el propio artista, que tiene mucho que ver con una película como *Elephant* (2003), dirigida por Gus van Sant, en la que el realizador norteamericano, dice Blanco, “da una información fragmentada de los personajes que nunca se completa. De manera que la cámara no se centra en los personajes, como ocurre en el cine convencional, sino que describe la atmósfera, los edificios, la meteorología. Es decir, detalles al margen de cualquier narración”¹⁴.

Finalmente, el montaje de la exposición era otra de las claves. Las tres pantallas que conformaban el paisaje se montaron sobre una estructura de madera que las sujetaba

¹² BLANCO, V.: “Alguna vez pasa cuando estáis dormidos”, en *op. cit.*, 2006, p. 4.

¹³ *Ibid.*, p. 6.

¹⁴ En correspondencia con el autor, 3 de Agosto de 2006.

y las situaba en el espacio en diagonal a la pared, invadiéndolo, de manera que, la cuarta pantalla se ocultaba detrás de ellas. De esta forma, las dos tramas se replegaban una sobre la otra, dando lugar a conexiones e interpretaciones acerca de lo que pasaba entre ambos escenarios y, sobre todo, permitiendo que la experiencia del espectador fuese un reflejo de la de los personajes. En este sentido, y repitiendo esquemas de obras precedentes, el contexto, convertido en una especie de escenografía, se presentaba como el inductor del comportamiento de los personajes, “como si un plan maligno”, decía el crítico Abel Pozuelo, “nos hubiera vuelto máquinas subidas a un decorado”¹⁵.

The Proll Thing

El último trabajo presentado por Vicente Blanco en 2006 es *The Proll Thing* que se compone de una animación proyectada sobre dos pantallas yuxtapuestas y un vídeo de imagen real en su reverso¹⁶. Su punto de partida fue el restaurante del *Kino Internacional*, en Berlín. Un edificio construido en los años sesenta en la zona oriental de la ciudad que se encuentra actualmente bajo una “política de imagen” que impide que se tomen fotografías o que se grabe en su interior. Una situación paradójica -para un lugar destinado a la exhibición fílmica- que dio lugar a que el artista emplease la animación como medio desde el que recrear el interior del edificio. Así, escribe Blanco, “integré diferentes elementos en los decorados, algunos reales y otros imaginados, que permitieron crear nuevas situaciones”¹⁷. De esta forma, y teniendo en cuenta la normativa que rige sobre el inmueble, Blanco se valió de las postales que -a modo de recuerdo- se venden en la entrada del cine para elaborar una historia ficticia. El relato, protagonizado por dos hombres jóvenes, se conformaba como una especie de ensoñación melancólica situada a medio camino entre las vistas de un barrio depauperado, típico de los países del este, y la experiencia del propio artista en aquel lugar emblemático de la cultura comunista.

¹⁵ POZUELO, Abel H.: “Juegos con el video”, suplemento cultural del periódico *El Mundo*, Madrid, 14-20 de octubre de 2004.

¹⁶ Este trabajo fue realizado para la muestra “16 proyectos de arte español”, celebrada con motivo de la feria ARCO 2006 y se expuso, un poco más tarde, en la exposición colectiva *Urbanitas*, producida por el Museo de Arte Contemporáneo de Vigo en el invierno de ese mismo año.

¹⁷ BLANCO, V.: “The Proll Thing”, en *op. cit.*, 2006, p.19.

Mientras tanto, en el envés de la doble pantalla en la que se proyectaba esta animación (que colgaba del techo, cruzaba una habitación y obligaba a los espectadores a rodearla) un pequeño vídeo realizado con la cámara de un teléfono móvil mostraba a tres adolescentes que se divertían escalando un poste y dejándose caer. La imagen, en este caso, se mostraba más sucia, como si hubiese sido grabada espontáneamente, y contrastaba, por su apariencia amateur, con la cuidada escenografía de la animación. Un recurso que transmitía la sensación, como apunta el artista, de estar ante “un intento adolescente de transgredir la norma”¹⁸.

Según esta descripción, *The Proll Thing* se plantea como un diálogo entre opuestos: el cine y la animación frente a la cámara del teléfono móvil; la fantasía ante lo cotidiano y el pasado, la nostalgia y la memoria frente al presente inmediato. Una tensión entre dos realidades muy distintas que sirve, no obstante, como puente entre ellas al tiempo que enlaza con lo que escribe el propio artista sobre esta pieza:

“En la actualidad, lo que se da en una ciudad como Berlín es que un pasado reciente mantiene su presencia a través de muchos símbolos (el monumento a los rusos caídos en la segunda guerra mundial, la torre de telecomunicaciones, o las grandes avenidas de estética comunista). Me interesa el momento actual en que estos símbolos cambian rápidamente de uso. El antiguo Café Moskau, donde se agasajaba a la política comunista es ahora una discoteca gay, o el antiguo Palacio de la República es escenario de competiciones de *skateboard*. Aunque en un principio eran espacios surgidos para establecer doctrinas ahora con la rápida adecuación de usos y símbolos producen nuevos significados, manteniendo su carácter de lugar social, de encuentro e intercambio”¹⁹.

Unas palabras que revelan el vínculo entre el paso del tiempo y la subjetividad que indican, por otro lado, un cambio interesante respecto a los trabajos previos. Porque, mientras que en obras como *Oh, oh, oh, oh Yeah!* o *Lo que se espera de nosotros*, el contexto se presentaba como algo estático que determinaba la voluntad de sus personajes, en esta ocasión ocurre lo contrario: son los individuos los que, a través de su memoria y de su imaginación, reinterpretan la realidad. O los que, con su comportamiento adolescente, “transgreden la norma”. Es decir, los que dinamizan y

¹⁸ En correspondencia con el autor, 3 de Agosto de 2006.

¹⁹ *Ibid.*, p. 19.

transforman el espacio a medida que interactúan con él.

Y es precisamente la diferencia que existe entre la animación y la secuencia grabada con el teléfono móvil, lo que marca con más claridad esta variación. Porque, así como la primera se podría vincular, todavía, con la “presión del contexto” que recorre la obra precedente del artista, la segunda, en cambio, parece alejada de ese comportamiento. En una, el espacio se transforma, es cierto, pero lo hace solo en la imaginación de los protagonistas. Ya que, además de permanecer inmóviles y mantenerse pasivos, como en las obras anteriores, las tomas en las que se ve el exterior (la calle) siguen mostrando un panorama gris y sombrío, como si el cambio aconteciese en el interior de su mente, exclusivamente. En el vídeo realizado con la cámara del móvil, por el contrario, son los muchachos los que reinventan el uso del espacio –el que está fuera del cine, precisamente- con las pocas herramientas que poseen: sus cuerpos y una tecnología de consumo masivo. De esta forma, mientras que los personajes de la animación convierten el espacio en un entorno tan perfecto como improbable, diseñado a la medida de las normas estrictas del *glamour* hollywoodiense, los chicos proletarios a los que alude el título se entretienen inventando una gimnasia absurda en lo que podría ser un suburbio del Berlín actual.

De hecho, sus ejercicios y sus respuestas al entorno son similares a las de los practicantes del *parkour*. Una especie de deporte *underground* que consiste en practicar piruetas con el mobiliario urbano. En el *parkour*, bancos, muros y verjas dejan de ser obstáculos y se convierten en puntos de apoyo en el camino del *traceur* (en francés, practicante del *parkour*, el que traza su propio camino). Con la práctica del *parkour*, el *traceur* busca, básicamente, dos cosas. Escapar de la literalidad cotidiana mediante su transformación y obtener confianza y sensación de libertad cada vez que inventa un nuevo uso del espacio. Para algunos es solo un deporte. Para otros, toda una filosofía. Por eso, muchos *traceurs* reivindican el derecho a moverse de forma diferente en un entorno lleno de límites mientras “dibujan mentalmente un recorrido alternativo en sus ciudades” e “intentan llegar de un punto a otro sin poner los pies en el suelo”²⁰.

Declaraciones que, por supuesto, estimulan toda una serie de conexiones que oscilan

²⁰ Todas las referencias al *parkour* provienen del artículo que le dedicó el suplemento *El País de las tentaciones* en 2004. Ver: REPARAZ, Guillermo: “La ciudad sin límites”, *El País de las tentaciones*, Madrid, viernes 21 de mayo de 2004, p. 22.

desde las teorías del filósofo Michel de Certeau²¹ en *La invención de lo cotidiano*, donde afirmaba -como si pensase en los *traceurs*, aunque sin proponérselo- que “cada persona se inventa una manera propia de atravesar el bosque de productos impuestos”, hasta la noción de performatividad de Judith Butler²², con la que esta filósofa posestructuralista cuestiona lo que se presupone natural y reivindica la identidad (que, en sus teorías, suele vincularse al género) como una construcción mediada por el uso, la repetición y la variación de una serie de convenciones históricamente definidas.

Junto a estas lecturas, y en conexión con ellas, también es interesante el protagonismo de los adolescentes y sus actividades. Quizá porque parecen ellos, precisamente, los más desprotegidos ante la presión ambiental de la sociedad de consumo a la que se refiere De Certeau. Pero también -es preciso recalcarlo- los que más fácilmente reinterpretan esos lenguajes para transformarlos y convertirlos en algo diferente, como demuestran los practicantes del *parkour* o los chicos del poste con una revolución modesta, ya que no deja de ser una travesura adolescente que transforma la función ambigua de una barra de metal en un instrumento lúdico, pero que señala de manera simbólica una conducta muy distinta ante la realidad.

Todo esto nos indica, pues, que estamos ante un “escenario” diferente al de 2003. En la actualidad el *entorno*, aunque sigue marcando límites y formateando conciencias, ya no es, al menos, una amenaza para los adolescentes, sino un *medio* sobre el que *actuar*. Así, y a diferencia de lo que señalaba Juan Vicente Aliaga con acierto a propósito de los elementos represivos que conformaban la atmósfera homoerótica de *Lo que se espera de nosotros*²³, *The Proll Thing* explota una veta subversiva e inconformista que ya existía entonces en los roles de algunos de sus personajes, como el chico de la bomba. Algo, que los “chicos del poste” llevan adelante con su juego, con su “transgresión de la norma”, de una manera despreocupada, ingenua e incluso un

²¹ DE CERTEAU, Michel: *L'Invention du quotidien*, Paris, Inédit, 1975.

²² BUTLER, Judith: *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad* (1990), Paidós, Barcelona, 2001.

²³ ALIAGA, Juan Vicente: “Historia de una amenaza. Sobre las identidades, el deseo y la violencia en la obra de Vicente Blanco”, en, cat. exp., *Lo que se espera de nosotros*, Centro Galego de Arte Contemporánea, Santiago de Compostela, 2004, pp. 35-61. En referencia al desproporcionado altavoz que compone la instalación de *Lo que se espera de nosotros*, Aliaga indicaba que “para que la hombría funcione [entendida desde una perspectiva ortodoxa] se ha de hacer espectáculo de la misma, exhibiéndola ante los demás, presumiendo -como quienes maquean coches- y aplacando cualquier disensión del orden heterosexista”, p. 57.

poco inconsciente, pero que resulta inequívocamente performativa y libidinal y que contrasta con radicalidad con la frigidéz de los muchachos que protagonizan la animación.

Porque además, esta dialéctica entre pensamiento y acción, entre pasado y presente, entre fantasía y realidad, tiene mucho que ver, sin duda, con las tensiones que existen entre un medio institucional, como el cine, y una tecnología común, casi pedestre, como el teléfono móvil. Un interfaz en las relaciones entre los individuos y el mundo que da lugar a múltiples opciones ya que, lo mismo sirve para comunicarse, como para hacer una gamberrada, para grabar una paliza a un compañero raro en el patio del colegio o para poner una bomba en un tren. Con lo que se podría afirmar que el teléfono móvil funciona en esta obra como una especie de símbolo anti-institucional que Blanco adapta y reinterpreta como una herramienta que alude, en el ámbito artístico, a lo que permanece en los márgenes de la representación.

Porque, al fin y al cabo, ¿no es cierto que artistas y terroristas tienen intereses comunes?, ¿no es verdad que ambos buscan –por diferentes medios, como es obvio– una radical transformación de la realidad?

Un cúmulo de elucubraciones, posiblemente desencaminadas, y quizás hasta peligrosas, que la pieza estimula –como una máquina delirante– y que nos invita a considerar *The Proll Thing* como un estudio (desde el ámbito de lo artístico y a través de la comparación entre diferentes medios) de los inevitables grados de alienación que experimenta el sujeto en sus relaciones con la realidad. Un enunciado que bien podría servir como síntesis de las obras discutidas a lo largo de este texto y que nos impulsa hacia una última reflexión relacionada con el significado y las implicaciones de los conceptos de escenario y performatividad en la obra de Vicente Blanco.

Escenarios, sujetos y performatividad

A lo largo de este texto, hemos visto que el concepto de escenario, que puede ser también sinónimo de otras palabras como instalación, decorado o plataforma, es un motivo recurrente en la trayectoria de Vicente Blanco. Aparecía en su primera obra de 1998, como una especie de teatrillo; se transformaba en un espacio de ficción, en los trabajos de 2001 y 2002 y mutaba para colonizar la arquitectura como una instalación en la muestra del CGAC. Hemos comprobado también, que los escenarios funcionan en

su trabajo como dispositivos que condicionan la experiencia de los personajes que los habitan según el medio en el que están contruidos. Algo que, a pesar del carácter enigmático de todas sus intervenciones, se inició como un experimento entre las relaciones entre fondo y figura (1998), pasó a tratarse en el ámbito de los vínculos entre los personajes y el paisaje (2001 y 2002) y desembocó, en tercer lugar, en una reflexión mucho más ambiciosa y de mayor calado que nos remite, de manera genérica, a las relaciones entre los individuos y el mundo que los rodea.

Por ello, y para concluir, vale la pena reproducir unas palabras del artista francés Pierre Huyghe que explican con brillantez las implicaciones que el concepto de “escenario” ha tenido en las prácticas artísticas en los últimos tiempos²⁴. Consideraba Huyghe -en una entrevista publicada por la revista norteamericana *October* en 2004- que, en su caso, el uso de este término era “intercambiable con la palabra guión, y con la palabra partitura”. De tal manera, continuaba explicando, que “la producción de un escenario es la producción de un juego de posibilidades y reglas que van a dar lugar a algo”²⁵. Lo que lo llevaba a afirmar que, por supuesto, “también es posible conectar la palabra “escenario”, con el cine, con lo que ocurre “justo antes”, cuando las cosas son todavía potencialmente cambiantes” y que, esta forma de concebir el término, tiene mucho que ver, indudablemente, con la realidad de que “las sociedades humanas están estructuradas como narrativas, como escenarios inmateriales”²⁶.

Unas apreciaciones de extraordinario interés que resuenan con especial fuerza si recordamos las palabras del propio Blanco sobre *The Proll Thing*, que nos revelan una sensibilidad compartida hacia todo aquello que tiene que ver con la contingencia y la temporalidad y que se fundamentan en la posibilidad de elaborar “nuevas narrativas, nuevos escenarios”. En la posibilidad, por tanto, de imaginar formas diferentes de relación con las estructuras que nos rodean a partir de un lenguaje simbólico que actúa, en realidad, como un agente capaz de modificar la conciencia y que, en último término, determina el alcance final de sus proyectos.

²⁴ Pierre Huyghe no es el único artista interesado en la “producción de escenarios” como espacios en los que cualquier cosa puede tener lugar. Otros, como Liam Gillick, por ejemplo, han trabajado extensamente sobre el tema.

²⁵ BAKER, George: “An Interview with Pierre Huyghe”, *October* 110, Fall 2004, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2004, p. 101; “[I use the term scenario] interchangeably with the word “screenplay”, and with the word “score” [...] So, the production of a scenario is the production of the set of possibilities and rules that will give rise to something”.

Porque en estas últimas obras de Vicente Blanco se ha producido una metamorfosis según la cual, ya no es el mundo el que modela a las personas, sino las personas las que modelan el mundo. Es decir, las que proyectan o “performan” alternativas sobre la realidad. Y por eso, podemos decir que, así como las primeras piezas de este artista hacían de la “objetividad” su razón de ser, las actuales, se comportan de una forma diferente. Lo que nos augura, quizá, que el futuro será muy subjetivo.

²⁶ *Ibid.*, p. 101; “but, of course, you can link the word “scenariio” to the cinema, the just before, when things are still potentially changeable. Human society is structured by narratives, immaterial scenarios”.