

Es sumamente extraño pensar que este árbol debería seguir estando cuando no hay nadie en el patio

Un projecte de Daniel Jacoby

Dins del cicle *Catedrals a la capella* Un cicle d'exposicions per a la Capella de Sant Roc a partir de *Catedral*, conte de Raymond Carver

A cura de Joana Hurtado Matheu

Del 7 d'octubre al 4 de desembre del 2011

Capella de Sant Roc
Espai Contemporani
Valls, Tarragona

www.capellasantroc.cat

www.capellasantroc.cat

www.capellasantroc.cat

Un joc seriós

És un joc, i per tant és seriós. Jugar és acceptar unes normes i seguir-les, fins al final. Una partida de tennis. Dos rivals. Guanyar o perdre. Però, i si no hi ha final? Només és un joc, diem. I això vol dir que és un esdeveniment que es fa sempre en gerundi. Com l’obra de l’artista i de l’escriptor, que defug qualsevol utilitat perquè no té cap altra meta que no sigui el moviment de la trobada, del procés creatiu o de l’observació i lectura. Com l’intercanvi de pilota, que l’espectador acompanya amb el cap. Com el diàleg filmat per una càmera.

Per això, Daniel Jacoby ens proposa una acció on dos actors reproduceixen un guió tancat, après de memòria, com totes les regles d’un joc. Un guió format per dos diàlegs inventats per l’artista, i un darrer extret d’una escena de la pel·lícula *Un home seriós* (*A Serious Man*, 2009), dels germans Cohen. Tots tres donen veu a unes poques diapositives que es repeteixen. Imatges úniques —dibuixades sobre vidre— i alhora còpies, calcades de l’escena del film. Sense final, tampoc hi ha inici: en l’original ja hi ha repetició. L’aparent simplicitat es complica, i el que semblava un innocent pla-contraplà esbossat amb un traç matusser és un gest que es pot representar de forma indefinida.

La conversa entre els dos homes comença amb un joc de mans. Les d’un, confrontades; les de l’altre, carregant un pes indeterminat, una caixa on no sabem què hi ha. Una tensió i un contingut que queda en suspens, com els tres debats que mantenen; mentre al seu voltant, en els espais en blanc que hi ha entre els personatges, entre les paraules i les imatges, passen coses. Sempre les mateixes, totes diferents. Els dibuixos són idèntics però il·lustren tres històries i canvien. *L’storyboard* es revela així com un catàleg de possibilitats on res no està tancat, una bíblia amb moltes veus i múltiples interpretacions, mai definitives. Un bucle on la impossibilitat de saber —què conté la caixa, qui guanya la partida, qui té raó— es converteix en la impossibilitat de desentendre-se’n, d’abandonar aquest joc sense fi. Una representació en tres actes i un mateix problema: la resistència davant la indeterminació. Perquè allò que se’ns resisteix ens empeny a continuar. Allò que no veiem és el que no podem deixar de veure.

Daniel Jacoby pren del conte de Carver el tema de la perseverança en la resolució d’un impossible. Una tenacitat inútil però no estèril, perquè, si bé no arriba a assolir el seu objectiu, en el camí de l’intent és productiva. Com l’exercici de fer veure una catedral a un cec. Com buscar respostes a preguntes insolubles. Si cau un arbre al bosc sense que hi hagi ningú, es produeix algun so? De quin color és una taronja si ningú no la veu? Per a Jacoby, la possibilitat que viuen els protagonistes del conte ens apropa a la impotència científica i filosòfica per a respondre la qüestió de la interdependència entre allò objectiu (un món físic tangible) i allò subjectiu (l’observador conscient).

En voler demostrar la influència de l’observador en la mecànica quàntica, la ciència ha topat amb el problema de la interpretació, la física amb la metafísica. La teoria quàntica s’ha portat a la pràctica i ha donat resultats, ningú no la posa en dubte. Però els fenòmens quàntics continuen sense ser visibles a ull nu. Si no ho veig no m’ho crec, diem. I per molt que es demostrí que un àtom pot ser en dos o més llocs al mateix temps, es fa difícil pensar que això sigui possible amb un objecte o un ésser viu.

La ciència descriu el món, en canvi l’art el reinventa, el posa en joc. L’art està doncs més a prop de la filosofia, on la disputa entre analítics i continentals es debat entre un món objectivable de manera empírica o lògica, i un món factici, fet de convencions, on hi estem tots inserits. Dos corrents filosòfics tradicionalment enfrontats que aquí es troben a la mateixa taula, cara a cara, per jugar.

On cau la pilota? En aquesta estructura epistemològica, la pregunta torna de manera recurrent. Mentre la resposta, sempre desplaçada, porta a Jacoby a eliminar l’alternativa, a substituir la conjunció adversativa per una que, sumant, creí un món de connexions, i així, acceptar la paradoxa que no resol el dubte.

Joana Hurtado Matheu

Exposició

Comissariat
Joana Hurtado Matheu

Cuió
Daniel Jacoby

Actors
Melcior Casals Castellar
David Fernández Pérez

Organitza
Museu de Valls

Col·labora
Generalitat de Catalunya
Ajuntament de Valls
Institut d’Estudis Vallencs

Agraïments
Eloi Grasset
Natasha Hébert
Tamara Kuselman
Jordi París
Toni Tàpies
i a les nostres famílies

www.capellasantroc.cat

Un juego serio

Es un juego, y por lo tanto es serio. Jugar es aceptar unas normas y seguirlas, hasta el final. Una partida de tenis. Dos rivales. Ganar o perder. Pero ¿y si no hay final? Sólo es un juego, decimos. Y eso quiere decir que es un acontecimiento que se hace siempre en gerundio. Como la obra del artista y del escritor, que rehúye cualquier utilidad porque no tiene otra meta que no sea el movimiento del encuentro, del proceso creativo o de la observación y lectura. Como el intercambio de pelota que el espectador acompaña con la cabeza. Como el diálogo filmado por una cámara.

Por eso, Daniel Jacoby nos propone una acción donde dos actores reproducen un guión cerrado, aprendido de memoria, como ocurre con las reglas de todo juego. Un guión formado por tres diálogos, de los cuales dos han sido inventados por el artista y el último ha sido extraído de una escena de la película *Un tipo serio* (*A Serious Man*, 2009), de los hermanos Cohen. Los tres dan voz a unas pocas diapositivas que se repiten. Imágenes únicas —dibujadas sobre cristal— y al mismo tiempo copias, calcadas de la escena del film. Sin final, tampoco hay inicio: en el original ya hay repetición. La aparente simplicidad se complica y lo que parecía un inocente plano-contraplano esbozado con un trazo torpe es en realidad un gesto que se puede representar de forma indefinida.

La conversación entre los dos hombres empieza con un juego de manos. Las de uno, confrontadas; las del otro, cargando un peso indeterminado, una caja donde no sabemos qué hay. Una tensión y un contenido que quedan en suspenso, como los tres debates que mantienen. Mientras, a su alrededor, en los espacios en blanco que hay entre los personajes, entre las palabras y las imágenes, pasan cosas. Siempre las mismas, todas diferentes. Los dibujos son idénticos, pero ilustran tres historias y cambian. *El storyboard* se revela así como un catálogo de posibilidades donde nada está cerrado, una bíblia con muchas voces y múltiples interpretaciones, nunca definitivas. Un bucle donde la imposibilidad de saber —qué contiene la caja, quién gana la partida, quién tiene razón— se convierte en la imposibilidad de desentenderse, de abandonar este juego sin fin. Una representación en tres actos y un mismo problema: la resistencia ante la indeterminación. Porque aquello que se nos resiste nos empuja a continuar. Aquello que no vemos es lo que no podemos dejar de ver.

Daniel Jacoby toma del cuento de Carver el tema de la perseverancia en la resolución de un imposible. Una tenacidad inútil pero no estéril, porque si bien no llega a alcanzar su objetivo, en el camino del intento es productiva. Como el ejercicio de hacer ver una catedral a un ciego. Como buscar respuestas a preguntas insolubles. ¿Si cae un árbol en el bosque sin que haya nadie, se produce algún sonido? ¿De qué color es una naranja si nadie la ve? Para Jacoby, la imposibilidad que viven los protagonistas del cuento nos acerca a la impotencia científica y filosófica para responder a la cuestión de la interdependencia entre aquello objetivo (un mundo físico tangible) y aquello subjetivo (el observador consciente).

Al querer demostrar la influencia del observador en la mecánica cuántica, la ciencia se ha encontrado con el problema de la interpretación, la física con la metafísica. La teoría cuántica se ha llevado a la práctica y ha dado resultados, nadie la pone en duda. Pero los fenómenos cuánticos continúan sin ser visibles a simple vista. Si no lo veo no lo creo, decimos. Y por mucho que se demuestre que un átomo puede estar en dos o más lugares al mismo tiempo, se hace difícil pensar que eso sea posible con un objeto o un ser vivo.

La ciencia describe el mundo, en cambio el arte lo reinventa, lo pone en juego. El arte está pues más cerca de la filosofía, donde la disputa entre analíticos y continentales se debate entre un mundo objectivable de manera empírica o lógica, y un mundo facticio, hecho de convenciones, donde estamos todos insertados. Dos corrientes filosóficas tradicionalmente enfrentadas se encuentran aquí en la misma mesa, cara a cara, para jugar.

¿Dónde cae la pelota? En esta estructura epistemológica, la pregunta vuelve de manera recurrente. Mientras la respuesta, siempre desplazada, lleva a Jacoby a eliminar la alternativa, a sustituir la conjunción adversativa por una que, al añadir, consiga crear un mundo de conexiones, y así, aceptar la paradoja que nunca resolverá la duda.

Joana Hurtado Matheu

Publicació

Textos
Joana Hurtado Matheu
Daniel Jacoby

Traducció a l’anglès
Graham Thomson

Correccions
Maria Dasca Batalla
Valentina Litvan

Dibuixos
Daniel Jacoby

Disseny gràfic
Dani Navarro

Impressió
Moncunill

Dipòsit legal
T-1.127-2011

www.capellasantroc.cat

A Serious Game

It’s a game, so it’s serious. To play is to accept rules and follow them to the end. A game of tennis. Two rivals. Win or lose. But what if there is no end? It’s just a game, we say. And that means it’s an event that is always in the gerund. Like the work of an artist or a writer, which shuns any form of utility that has no other goal than the motion of meeting, of the creative process or of observation and reading. Like the back and forth of the ball, which the spectator follows with her head. Like the dialogue filmed by a camera.

This is why Daniel Jacoby offers us an action in which two actors go through a closed script, learned by heart, like the rules of a game. A script consisting of two dialogues devised by the artist, and a third taken from a scene in the film *A Serious Man* (2009) by the Cohen brothers. All three give voice to a few slides that are repeated. Unique images — drawn on glass — that are also copies, imitations of the scene in the film. With no end, there is no beginning: the repetition is already there in the original. The apparent simplicity is complicated, and what seemed an innocent shot and reverse angle, rather clumsily executed, is a gesture that can be performed indefinitely.

The conversation between the two men begins with a play of hands. One man has his hands clenched, knuckle to knuckle; the other’s hands support a box of indeterminate weight, containing who knows what. A tension and a content held suspended, like the three debates they engage in, while around them in the blank spaces between the characters, between the words and the images, things happen. Always the same, all different. The drawings are identical but they illustrate three stories and they change. The storyboard thus reveals something like a catalogue of possibilities in which nothing is closed, a bible with many voices and multiple interpretations, none definitive. A loop in which the impossibility of knowing — what’s in the box, who wins the game, who is right — becomes the impossibility of walking away, of leaving this endless game. A performance in three acts and a single problem: resistance in the face of indeterminacy. Because what resists us, challenges us to go on. What we don’t see is what we cannot stop seeing.

Daniel Jacoby takes from the Carver story the theme of perseverance in resolving what is an impossibility. A tenacity that is useless but not sterile, because although it fails to reach its goal, along the way the attempt is productive. Like the exercise of getting a blind man to see a cathedral. Like finding answers to insoluble questions. If a tree falls in the forest with no one in earshot, is there a sound? What colour is an orange if no one sees it? For Jacoby, the impossibility lived by the protagonists of the story brings us to the inability of science and philosophy to resolve the question of the interdependence of the objective (a tangible physical world) and the subjective (the conscious observer).

In attempting to demonstraet the influence of the observer in quantum mechanics, science has come up against the problem of interpretation, as physics collides with metaphysics. Quantum theory has been put into practice and has produced results: no one doubts that. But quantum phenomena are still not visible to the naked eye. I’ll believe it when I see it, we say. And however much it is proved that a particle can be in two or more places at once, it is difficult to believe that this is possible of a palpable object or a living being.

Science describes the world, while art reinvents it, puts it in play. So art is closer to philosophy, where the dispute between analytic and continental opposes an objectifiable world, empirical or logical, and a factitious world, fashioned from conventions, in which we are all inserted. Two traditionally opposing philosophies that have been brought here to the same table, face to face, to play.

Where does the ball fall? In this epistemological structure, the question returns time and again. While the response, eternally displaced, leads Jacoby to eliminate the alternative, to replace the adversative conjunction with one that, summing, creates a world of connections, and thus to accept the paradox that does not resolve the doubt.

Joana Hurtado Matheu



www.capellasantroc.cat



www.capellasantroc.cat

Es sumamente extraño pensar que este árbol debería seguir estando cuando no hay nadie en el patio

En un punto arbitrario de la sala de exposiciones hay una mesa. Sobre ella, un proyector de diapositivas apunta perpendicularmente hacia la pared más próxima. Hay dos sillas. De cara a la proyección, una está al lado izquierdo de la mesa y la otra al derecho. UNO está sentado en la silla de la izquierda y DOS en la de la derecha. Ambos dan la espalda al público, que se coloca detrás de ellos, también mirando la proyección. TRES se encuentra entre el público.

El proyector tiene un carro circular de 80 posiciones. Sólo 23 de las ranuras –todas consecutivas– están cargadas con una diapositiva numerada; el resto está vacío (se proyecta únicamente luz). Al comenzar la performance, el proyector está apagado y el carro se encuentra 12 posiciones antes de la diapositiva 1. UNO y DOS pasan las diapositivas según se indica en sus respectivas réplicas.

DOS enciende el proyector.

UNO <Gemido, o grito de esfuerzo similar al que hacen algunos tenistas al golpear la pelota. Improvisan pausas y cambios de intensidad –que representan puntos y saques– en momentos aleatorios.>

DOS # <Gemido.>

UNO # <Gemido.>

DOS # <Gemido.>

AMBOS 1 <De pie, de cara al público:> Rhob, <UNO levanta la mano.> un constructor de instrumentos para magos, y el Sr. Niwre, <DOS levanta la mano.> uno de sus más asiduos clientes magos.

DOS 2 ¡Hocus Pocus! ¡Hocus Pocus!

UNO 3 Bien, voy a probarlo en el taller, pero, sinceramente, no sé qué hacer que no haya hecho la última vez. Se lo he dicho, Sr. Niwre, he seguido sus instrucciones para hacer la caja mágica al pie de la letra: insertas la bolita azul y la roja por la ranura superior. Luego, si abres una de las puertas, ya sea la derecha o la izquierda, ambas bolitas caen a uno de los dos compartimentos, aleatoriamente.

4 En cambio, <Hace un esfuerzo.> si en lugar de abrir una sola puerta, abres ambas puertas a la misma vez, cada bolita se dirige a un compartimento diferente. ¡El mecanismo es impecable!

DOS 5 No es cuestión de mecanismos, Rhob. Estamos hablando de magia.

UNO 6 No sé si le sigo, Sr. Niwre. <Pausa.>

7 Pero si la magia no es más que...

DOS ¿Que qué? ¿Que trucos y artificios?

UNO No, Sr. Niwre. Quiero decir...

DOS ¿Es eso lo que piensas? 8 Mira, imagínate un científico del futuro. Un científico que sabe todo, absolutamente todo lo que hay que saber acerca de la percepción del color, pero que ha pasado toda su vida metido dentro de una sala en la que todo es blanco o negro. Nunca ha salido de ahí. Un día, le mostramos

algo de color naranja. 9 10 Por

supuesto, mirará ese color naranja maravillado 11 porque, por primera vez, experimentará el color. Su experiencia del naranja es algo que está más allá de su completo conocimiento de este color... ¿O no?

UNO 12 ¿Quiere usted decir que yo soy como ese supuesto científico?

DOS 13 Mira el naranja. <Pausa.> 14 ¿Qué? ¿Te parece haber visto el color antes?

UNO 15 Si lo que insinúa es que me falta experiencia, Sr. Niwre, le prometo que esta vez no le fallaré. Voy a intentar perfeccionar la caja mágica. Haré caso de todos sus consejos. Pero le juro que lo he hecho lo mejor que he

podido. <Pausa.> 16 ¿O quiere decir que no conozco la magia-magia?

DOS 17 No, Rhob, me refiero a que has pasado demasiadas horas encerrado en este taller. Conoces la técnica a la perfección, no lo dudo, pero... esto va más allá: has de llevarlo dentro.

UNO 18 <Parece que va a decir algo, pero calla.>

DOS Vives en el blanco y negro, Rhob. 19 ¡Cuándo vas a ver el color!

UNO 20 <Pausa.> ¿Está usted hablando de fe?

DOS 21 ¿Viste a los ciclistas que pasaron detrás mío hace un momento?

UNO 22 ¿Qué ciclistas?

DOS 23 ¡Ah! lo tienes! Yo ni siquiera giré la cabeza y sé que pasaron.

UNO # <Gemido.>

DOS # <Gemido.>

Repiten los gemidos alternadamente hasta que vuelve a aparecer la diapositiva 1.

AMBOS 1 <De pie, de cara al público:> Bruce <UNO levanta la mano.> y Fred, <DOS levanta la mano.> dos espectadores de un partido de tenis de primera ronda del Campeonato de Wimbledon que se ha suspendido por segundo día consecutivo después de casi 10 horas de juego.

DOS 2 ¡59 a 59! ¡59 a 59!

UNO 3 Ya... Ayer, hacia la misma hora, salíamos de este mismo estadio con el partido igual de empatado que ahora. Comienza a ser aburrido, ¿no crees? Isner un game, Mahut un game, Isner conserva el servicio, Mahut conserva el servicio...

DOS ¿Quieres que te ayude con la caja de...

UNO 4 <Haciendo esfuerzo:> No, tranquilo. 5 Ya puedo. 6 Bueno, no quiero ser aguafiestas, pero he estado mirando las estadísticas y me da la sensación de que no es *tan* improbable.

DOS 7 ¿Que no es *tan* improbable? ¡59 a 59 en el quinto set, Bruce! Lo que hemos visto hoy es historia. Y aún habrá que ver mañana cuánto más tienen que jugar hasta que alguno se digne a ganar de una maldita vez.

UNO Sí, sí. Sin duda, hoy se deben haber batido muchos récords. A lo que voy es a que, por ejemplo, los índices de servicios ganados de estos dos jugadores son altísimos. Y en cambio el índice de roturas de servicio de ambos es bajísimo. No es poca coincidencia. Son dos jugadores que juntos están destinados a ganar cada uno su servicio y así empatar y empatar y empatar y empatar...

DOS 8 ¿Y si ese Mahut fuese alguna clase de... ser supremo? No sé, que fuera omnisciente y predijera todos los golpes de Isner y así pudiese... <Sorprendido, hablando lento y bajo:> ¡Ostras! 9 <Murmurando:> Gírate. Mira a ése.

UNO 10 Eso sí que es un *ser supremo*. <Risas.>

DOS 11 Pensaba que este tipo de aficionados sólo se veían en el fútbol.

UNO Ya te digo... 12 Venga, Bruce, ¡deja de mirarle!

DOS Pero es que además... va de naranja. ¿Por qué el naranja? ¿Es que juega algún holandés hoy?

UNO 13 Ya... <Pausa.> No sé. En fin, pasa de él. ¿Qué venías diciendo?

DOS 14 Ah, sí. Pues eso: ¿y si Mahut fuese infinitamente superior a Isner y estuviese cediendo voluntariamente? ¿Sabes? Que estuviera dejándose ganar un game de cada dos simplemente para generar esta situación nunca antes vista.

UNO 15 No sé, Fred. <Pausa.> Me gusta tu teoría, pero no tiene mucho sentido. 16 Piénsalo bien: un partido como este tenía que darse en algún momento.

DOS 17 ¿Cómo que *tenía que*? Vamos, Bruce, ¡cuáles son las probabilidades!

UNO 18 Tú lo has dicho: pro-ba-bi-li-da-des. Podrá ser muy muy pequeña o, dicho de otra manera, el lapso de tiempo a considerar podrá ser muy muy largo. Infinito, si quieres. La cosa es que la probabilidad existe. En fin, supongámoslo. Si esto tenía que pasar, no es raro que suceda justamente cuando se enfrentan dos jugadores con tendencia al empate. Sin ir muy lejos, tomemos el último partido de Mahut: empataba con un serbio a más de 20 games en el último set.

DOS 19 <En tono de ya saber la respuesta:> ¿Y quién ganó?

UNO 20 Mahut.

DOS 21 ¡Lo ves!

UNO 22 ¡Que si veo qué! Si crees que Mahut es tan superior, ¿por qué no directamente gana un Grand Slam en lugar de intentar batir el récord de partido más largo? <Risas.> Venga, vámonos ya, que si no esta sí que va a ser la discusión más larga de la historia.

DOS 23 <Risas.> Di lo que quieras, Bruce, pero yo te apuesto a que gana Mahut.

UNO # <Gemido.>

DOS # <Gemido.>

Repiten los gemidos alternadamente hasta que vuelve a aparecer la diapositiva 1.

AMBOS 1 <De pie, de cara al público:> Larry, <UNO levanta la mano.> un profesor de bachillerato, y el Sr. Park, <DOS levanta la mano.> el padre de un alumno que ha intentado sobornarlo.

DOS 2 <Con acento oriental:> ¡Choque de culturas! ¡Choque de culturas!

UNO 3 Con el debido respeto, Sr. Park, no creo que sea eso.

DOS 4 <Con acento oriental:> Sí.

UNO 5 <Haciendo esfuerzo:> No. 6 Sería un choque de culturas si fuera costumbre en su país pasar sobornos por las notas.

DOS 7 <Con acento oriental:> Sí.

UNO ¿Me... me está diciendo que es costumbre?

DOS 8 <Con acento oriental:> No, esto es difamación. Motivo para demanda.

UNO 9 A ver si me aclaro: ¿amenaza con denunciarme por difamar a su hijo?

DOS <Con acento oriental:> Sí.

UNO Pero sería...

TRES <Se acerca a la mesa.> 10 <Alzando los hombros y con voz grave:> ¿Le está molestando este tipo?

UNO 11 ¿Que si me está molestando? <Pausa.> No. <Pausa.> 12 Yo, eh... 13 <Pausa. Esperando a que TRES se aleje.> 14 Veamos, para que fuera difamación, yo tendría que haberle difamado ante alguien o yo... 15 Bueno, hagámoslo más fácil: 16 yo podría fingir que el sobre con dinero que su hijo dejó en mi mesa nunca apareció; eso no es difamar a nadie.

DOS 17 <Con acento oriental:> Sí. Y le aprueba.

UNO 18 ¿Le apruebo?

DOS <Con acento oriental:> Sí.

UNO ¿O... usted me denuncia?

DOS 19 <Con acento oriental:> ...por aceptar el dinero.

UNO 20 Entonces, su hijo sí dejó aquel sobre con dinero.

DOS 21 <Con acento oriental:> Esto es difamación.

UNO 22 No tiene sentido. O bien dejó el dinero o no lo hizo.

DOS 23 <Con acento oriental:> Por favor, acepte misterio.

UNO # <Gemido.>

DOS # <Gemido.>

UNO apaga el proyector.