EL VUELO DE HYPNOS XIII

PAISAJES SIMULACRO

(ENTRE LA SIMULACIÓN Y LA EFECTIVIDAD)

ALMEDINILLA

EL VUELO DE HYPNOS (XIII)

PAISAJES SIMULACRO
(ENTRE LA SIMULACIÓN Y LA EFECTIVIDAD)

AL ME DINILLA

BOTÍ PERIFÉRICOS

EXPOSICIÓN

Comisariado
Juan López López

Montaje
Rafael Blanco, Paloma de la Cruz, Eduardo Rodríguez, Delia Boyano, Groove Sonido

Producción
Ayuntamiento de Almedinilla

Colabora
Fundación Provincial de Artes Plásticas Rafael Botí, Ecomuseo del Río Caicena y CEIP Rodríguez Vega

Diseño de imagen y elementos publicitarios
Juan López López

Agradecimientos
Fran Vicente, Ignacio Muñiz Jaén, alumnado de 1º ESO, Ana Belén Matas Luque, Mercedes Silvia Pérez Escribano, Manuel Jesús Hurtado Ordóñez, Ana María de la Cruz Domínguez, José Castro Rebolledo, Raúl Sanz Fernández, José Manuel Ruiz, Tomás Barranco Córdoba, Capilla López de Villalta, Pedro Campos

CATÁLOGO

Edita
Ayuntamiento de Almedinilla

Diseño y maquetación
Juan López López

Textos
Rafael Blanco, Paloma de la Cruz, Delia Boyano, Eduardo Rodríguez y Juan López López

Fotografías
Rafael Blanco, Juan López López y Eduardo Rodríguez

Imprime
Luque Printing Ideas

Depósito Legal
CO 1531-2022

Colabora
Fundación Provincial de Artes Plásticas Rafael Botí

© de los textos: sus autores.
© de las fotografías: sus autores.
© de las obras: sus autores.
© de la presente edición: Ayuntamiento de Almedinilla.

Arte sin urgencia

Patrimonio histórico y creación contemporánea

«*Una vida a toda velocidad, sin perdurabilidad ni lentitud, marcada por vivencias fugaces, repentinas y pasajeras, por más alta que sea la "cuota de vivencias", seguirá siendo una vida corta*»

Byung Chul Han, *El aroma del tiempo: Un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse*

Trabajar el pasado desde la contemporaneidad, sin afán historicista, interpretando e interpelando la memoria, explorando los descartes, volviendo al mito cuando este ya se había superado, conectando símbolos ancestrales sin descifrar con nuevos códigos de la última revolución digital, removiendo la tierra que pisaron otras civilizaciones y provocando nueva vida, construyendo paisajes desde lo abstracto, agitando el cuerpo como liturgia e invocación de la experiencia colectiva... Las posibilidades que sigue ofreciendo Almedinilla y su deslumbrante patrimonio (histórico, social y natural) para que los artistas contemporáneos desarrollen proyectos específicos parecen inagotables desde que en 2005 se presentara la primera edición de *El Vuelo de Hypnos*. Un proyecto nacido al amparo de la Diputación de Córdoba y la Fundación Provincial de Artes Plásticas Rafael Botí y que el Ayuntamiento de Almedinilla hizo propio desde el inicio para avanzar hacia un futuro con más certezas que incertidumbres. A lo largo de sus ediciones el proyecto ha contado con un elenco de artistas y comisarios cuyos proyectos han ido definiendo un *modus operandi* interdisciplinar, nada ortodoxo, donde se confunden las disciplinas, y no solo artísticas, dando lugar a procesos de trabajo muy próximos a la ciencia y, siempre, con la mirada puesta en ese pequeño valle que el Río Caicena ha ido horadando en la Subbética Cordobesa, enclave fronterizo en distintas etapas históricas: Almedinilla.

Contratiempos, nueva arqueología, reversos, mitología, conservación, vigilia, olvido, utopía o memoria histórica son algunas de las motivaciones de las que se han servido los creadores y creadoras que han pasado por Almedinilla para afrontar

sus proyectos, singulares dentro del panorama artístico nacional. Porque el pasado está de moda. Pero no nos engañemos, pocos artistas en la actualidad atienden con sinceridad y rigor al pasado como razón de ser para sus trayectorias artísticas.

El campo de trabajo en la localidad cordobesa es extenso, resulta abrumador, abarcando varios contenedores de la historia local. El más importante es el Museo Histórico Arqueológico. Un edificio —antiguo molino y almazara— que alberga en su planta baja la maquinaria original de su pasado reciente como molino para aceite de oliva y su estrecha relación con el entorno natural de la Subbética. En la planta primera el discurso expositivo se focaliza exclusivamente en el legado Íbero y en los restos arqueológicos y materiales extraídos del Cerro de la Cruz. La segunda planta hace lo mismo con época romana y la Villa Romana de El Ruedo. A estos dos espacios debemos sumar: el Aula del Campesinado, un pequeño espacio museístico en la ribera del Caicena que da cuenta de las luchas campesinas en diferentes épocas; el Centro de Recepción de Visitantes, antesala de la Villa Romana, un espacio polivalente y didáctico; la recién inaugurada Biblioteca Especializada Andrés María Adroher Auroux (Centro de Estudios de Arqueología Bastetana CEAB); y el almacén de restos arqueológicos. Este último espacio presenta un infinito potencial para los artistas. Una cámara subterránea —cerrada al público— que alberga las miles y miles de piezas arqueológicas encontradas, documentadas y restauradas en Almedinilla. Pero no solo de espacios patrimoniales se nutre la localidad. Para seducir a creadores y turistas, Almedinilla juega con una baza importante, su enclave geográfico de montaña en el geoparque de la Subbética, donde convive con el paisaje agrícola del olivar, no sin conflicto de intereses. Un gran contenedor natural que aloja toda esta riqueza patrimonial. Pero no es todo. El pasado sigue aflorando en Almedinilla y un nuevo yacimiento arqueológico singular ha visto la luz entre 2021 y 2022: La Viñuela. Aún quedan historias por contar.

Es en el paisaje donde los artistas participantes de la decimotercera edición de *El Vuelo de Hypnos* han puesto su interés, desde realidades muy distintas y complementarias. Las obras de Rafael Blanco, Paloma de la Cruz, Delia Boyano y Eduardo Rodríguez presentan el paisaje como *tropos*, desarrolladas entre diciembre de 2021 y junio de 2022, con meses previos de preparación y visitas exhaustivas a los espacios museísticos y patrimoniales mencionados. También accediendo a

esos lugares cerrados al público, como el almacén de restos arqueológicos, donde descansan los tesoros no expuestos de la localidad en sus diferentes períodos evolutivos, un absoluto deleite para trabajar desde la contemporaneidad. Uno de los motivos de dividir el proyecto en dos etapas ha sido facilitar el desarrollo sosegado de los mismos, permitiendo el avance y evolución de las obras creadas a medida que se asientan en el territorio que las ve nacer. Igualmente supone una segunda oportunidad para provocar una activación con públicos seleccionados y ampliar sus significados. También una vía para hacer didáctica del arte contemporáneo, algo tan necesario y menospreciado. Así, las obras creadas se convierten en paisaje, se mutan con el entorno y permiten un diálogo cotidiano para quienes las habitan a diario. También para los visitantes esporádicos, cuya visita a Almedinilla resulta un verdadero *shock* temporal, donde las capas de la historia se solapan, como en un palimpsesto, con cabida para el arte del presente.

Cero y *Geometrías vinculares*, los proyectos de Eduardo Rodríguez y Rafael Blanco respectivamente, ponen en cuestión la realidad que se nos ha asignado como verdadera. Auténticos simulacros. La de Eduardo parte de un hallazgo familiar, en unos viejos álbumes de fotografías que ponen el foco en los primeros días del descubrimiento de la Villa Romana. A saber, un paisaje agrícola transformado por una nueva carretera que a su vez modificará otro paisaje familiar y el paisaje de la localidad para siempre. Para después trasladar ese paisaje reformulado a otros espacios de la localidad. La de Rafael es una suma de símbolos propios y ajenos, actuales y pasados, que afronta la construcción del paisaje desde la crítica, sin representación ni referencia en la realidad, incluso cuando se nos muestran algunas similitudes con la vegetación y la propia orografía del territorio, con motivos decorativos ancestrales y técnicas de restauración. Su representación pictórica en rojo, negro y gris es de tal ambivalencia temporal que nos permite un viaje por un tiempo nuevo donde todos los tiempos están conectados. Ambos artistas hacen un simulacro donde los referentes se despojan de su sentido y apego a lo real para convertirse en nuevos signos, nuevas realidades independientes. Tierra removida, trasladada y sembrada con nuevas semillas, para volver a ser llevada a su lugar original convertida en simiente del pasado. Lo de Eduardo ha sido un habilidoso juego con los materiales, un caprichoso vaivén con la historia familiar y colectiva como representación de unos habitantes en un contexto determinado. En el colosal

muro de Rafael no solo asistimos a la exposición de motivos ibéricos, la conexión es otra constante: los nodos de comunicación y los flujos de información, la cualidad líquida, las redes, el laberinto, lo definitivo y el esbozo... Se atisba un componente muy cercano al desarrollismo tecnológico-digital actual. ¿Y acaso Paloma no se ha propuesto construir un paisaje con *Eros y Psique* como el quien esculpe un retrato? En la paciencia infinita de modelar centenares de teselas de barro y su posterior colocación reside una capacidad de resistencia frente al tiempo acelerado que nos ha tocado vivir. Un deseo de detener el devenir no exento de frustración. Y nuevamente, en el proyecto, el barro, es decir, tierra y agua como materiales que ciñen la experiencia a lo telúrico desde un mito reinterpretado. Un retrato de arrugas y pliegues, con cierta erótica, al que Delia dio vida meses después, conmoviéndonos con una danza ritual, cíclica, del sueño al caos, de la calma a la tensión, y vuelta a empezar. Despertar la escultura de Paloma de su letargo, del tiempo congelado del yacimiento romano de El Ruedo, mientras el agua, protagonista absoluto, emanaba de sus entrañas fue como asistir al crecimiento del paisaje, al movimiento literal del pasado. Ver moverse una montaña, con sus ríos, el crepitar de las rocas al desprenderse... Una fábula donde lo fluido y la corporeidad emprendieron un diálogo y confrontación.

El Vuelo de Hypnos es arte sin urgencia, una vía para experimentar y habitar el pasado, si es que alguna vez ocurrió. *El Vuelo de Hypnos* son imágenes antagónicas, contradictorias a veces, que ayudan a crear un mundo más completo. *El Vuelo de Hypnos* no es un proyecto sobre el pasado, sino sobre el tiempo, que es quien nos habita. Porque todo el tiempo es una constante, es presente, y el futuro es una construcción.

Juan López López

Rafael Blanco
Paloma de la Cruz
Delia Boyano
Eduardo Rodríguez

RAFAEL BLANCO

Geometrías vinculares

Pintura mural

«*...la piedra rueda en unos instantes hacia ese mundo inferior del que habrá de volver a subirla...*»

Albert Camus, *El Mito de Sísifo*

Comenzar un texto siempre me resulta difícil. Recurrir a la memoria y con ello evocar al recuerdo me da cierta seguridad ingenua. Pienso en lo vivido como estrategia de aprendizaje y ¡para qué mentir! la melancolía es una red sinuosa y exuberante en la que dejarse enredar con cuidado.
En la primera visita que hicimos al Museo Histórico Arqueológico de Almedinilla, su director Nacho Muñiz (arqueólogo), nos relató planta por planta con la pasión del narrador que ha vivido sus propios cuentos, las historias resguardadas ya, a orillas de los delgados y casi secos meandros del Río Caicena. Llegamos a la primera planta donde se exhiben los tesoros Ibéricos. Recuerdo sentir una atracción sanguínea por las rojizas formas desgastadas que pintan los vasos Bastetanos. Hablamos de una identidad iconográfica poco usual que se dio en el Alto Guadalquivir, donde se prescindió de la figura en la imaginería.
Tras una serie de preguntas y unas respuestas que dejaron abierto el significado de los signos, pensé en la cestería Ye'kwána de Venezuela y en Los Huicholes en México.
¿Aquí están nuestros orígenes indígenas? me dije.
Este tipo de iconografía ha recibido por parte de la historiografía una leve atención, sin embargo, estos motivos definen una serie de programas de identidad basados en la imagen no figurativa. Un mecanismo que ofrecía la oportunidad de estructurar unos tipos fácilmente reconocibles por la sociedad en su conjunto, creándose una relación entre la ornamentación, el simbolismo y la identidad sociocultural de una zona en concreto, sirviendo para subrayar, modificar o alterar las corrientes del gusto[1]. Todas las acciones humanas en contextos sociales están

[1] MORENO PADILLA, María Isabel. Sobre ornamentación y simbolismo. Algunas reflexiones en torno a la cerámica Ibérica con decoración geométrica y abstracta. Antesteria Nº 4, 2015, p. 147-166.

diseñadas para comunicar significados a los demás[2].
En una conversación posterior, Nacho me comentó que posiblemente el simbolismo iconográfico estaría ligado al orden natural, por lo que no es de extrañar que algunos de los signos y en particular uno de ellos, predominante en los vasos encontrados y expuestos hoy en El Museo, se nombre como "aguas". Conjeturando de ese modo encontré afinidad entre otros signos y la agricultura, manteniendo el vínculo con lo natural.
Observé los diferentes patrones que genera el cultivo del olivar y sus cambios. Para mi "suerte", la zona del Alto Guadalquivir está en proceso de cambio. Estudié algunos conflictos que los mercados alimentarios están provocando. Almedinilla es un pueblo con un importantísimo acervo hacia el olivo, para su población es fuente de riqueza. Entre los hallazgos encontrados en el yacimiento Íbero del Cerro de La Cruz de la localidad, se encontraron huesos del fruto del acebuche por lo que se afirma su uso a finales del siglo IV a.n.e.
Siguiendo el rastro de un insignificante acebuche, El Imperio Romano, saltando del ajedrezado que dejó en el paisaje la intensificación agraria olivarera de los años 80; reduciendo a menos el número de pies de los olivos y la distancia entre ellos, hasta llegar a los lineales setos del cultivo superintesivo de hoy, frente al cultivo tradicional como se ha empezado a llamar en la última década, nunca antes en la naturaleza, la agricultura había estado tan cerca del simulacro como hasta ahora, mostrando patrones que están siendo realmente paisajes donde mirarnos.

La creación artística es un relato continuo que media con la "realidad". Una sucesión de observaciones, experimentos y aprendizajes que no solo me llevan al uso de diferentes técnicas y herramientas, también me guían hacia una decodificación crítica del mundo. Cada disciplina se refleja en mi trabajo como un minúsculo fragmento necesario para posicionarse en el tiempo y el espacio.

Me planteé un ejercicio de capas. Observé, en otra visita que hicimos a la Villa Romana de El Ruedo de Almedinilla, un recurso de restauración arqueológica (la reintegración del dibujo o cromática) donde la parte que falta del fragmento encontrado se dibuja linealmente. Usé este recurso como metáfora de lo perdido, lo que estuvo y ahora se insinúa y simula.

[2] VALLVERDÚ, Jaume. Antropología simbólica: Teoría y etnografía sobre religión, simbolismo y ritual. Editorial UOC, Barcelona. 2019.

«Las prácticas artísticas estructuralistas plantean cuestiones inquietantes. Está el problema de cómo pueden abordar los artistas el mundo del simulacro. Si el mundo postindustrial se caracteriza realmente por unos signos que simulan en lugar de representar, ¿cómo puede comunicar el artista dicha situación? ¿Es posible representar un simulacro? Si no lo es, lo único que puede hacer el artista es practicar el simulacro»

Peter Halley, *Selected Essays*

Otro aspecto importante fue la composición del mural. Me enfrentaba a una pared horizontal de cincuenta metros por cuatro de alto. La medí al menos cuatro veces en distintos días. Recorrí su distancia de un lado para otro deslizando mi mano sobre ella.
Tenía que generar un diálogo formal entre tensiones, fuerzas, ritmos y direcciones que en su totalidad de lectura se percibiera unificado, pero que al revelarlo fragmentado de izquierda a derecha o viceversa las diferentes divisiones convivieran por sí mismas y una diera paso a la siguiente. Combiné líneas verticales, horizontales y quebradas con planos que parecen superponerse, sin perder de vista los signos de los que partía; el lirismo frío se va tornando cada vez más cálido hasta adquirir finalmente una cierta calidad dramática[3].

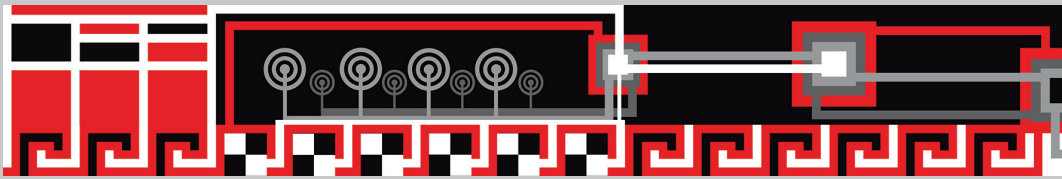
Considero el vasto vacío de la duda mi austero hábitat. Los signos oscilan entre parámetros de construcción e incógnita, donde los niveles de actuación y la intencionalidad condicionan el comportamiento previo y durante la creación.
Esto implica una búsqueda diaria en la naturaleza, lo humano y la historia para establecer un rumbo dentro de este extraño atractor[4]. Mi trabajo interactúa en este espacio como un juego semiótico en busca de mecanismos de sentido a través de la materia, la forma, el ritmo y el color. Signos significativos inscritos en la obra como códigos de un alfabeto misterioso.

Rafael Blanco

[3] KANDINSKY, Vasili. Punkt und linie zu Fläche der malerischen Elemente [1926]. 1ª ed. Planeta.1996. Trad. esp. de Roberto Echavarren: Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos. Barcelona: Editorial planeta, 1996, p 58.
[4] En los sistemas dinámicos, un atractor es un conjunto de valores numéricos hacia los cuales un sistema tiende a evolucionar, dada una gran variedad de condiciones iniciales en el sistema. Geométricamente, un atractor puede ser un punto, una curva, una variedad o incluso un conjunto complicado de estructura fractal conocido como atractor extraño.

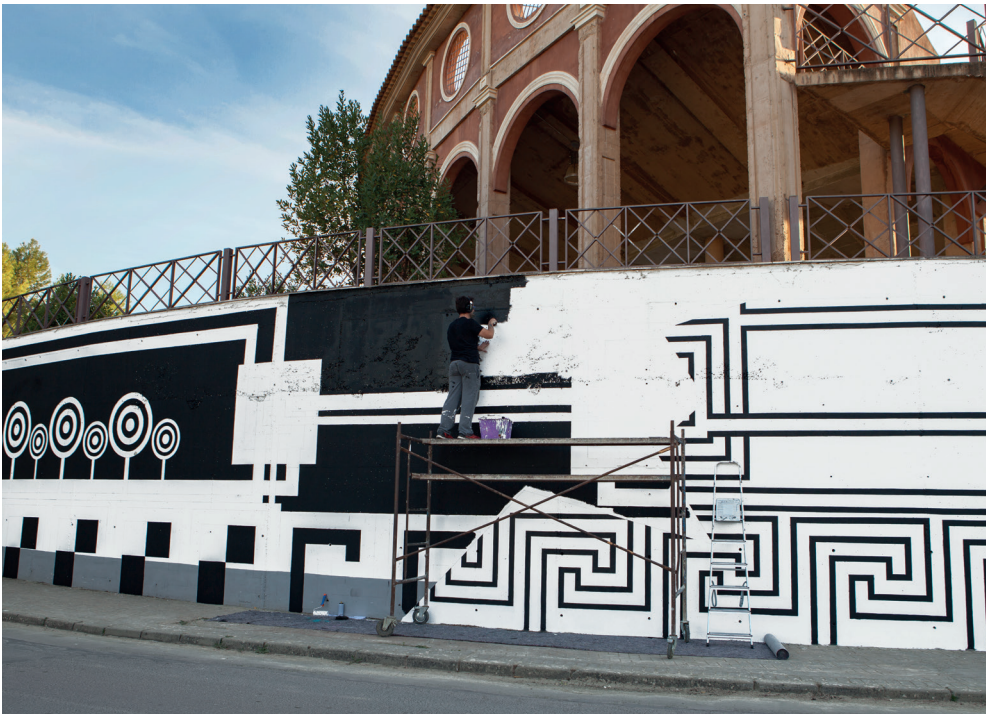
«Definido por sus rasgos naturales y culturales. El término [paisaje] no alude a una escena o vista en concreto, sino a modelos ideados que incorporan rasgos de muchas escenas con el fin de comprender la génesis de cambios introducidos por el hombre»

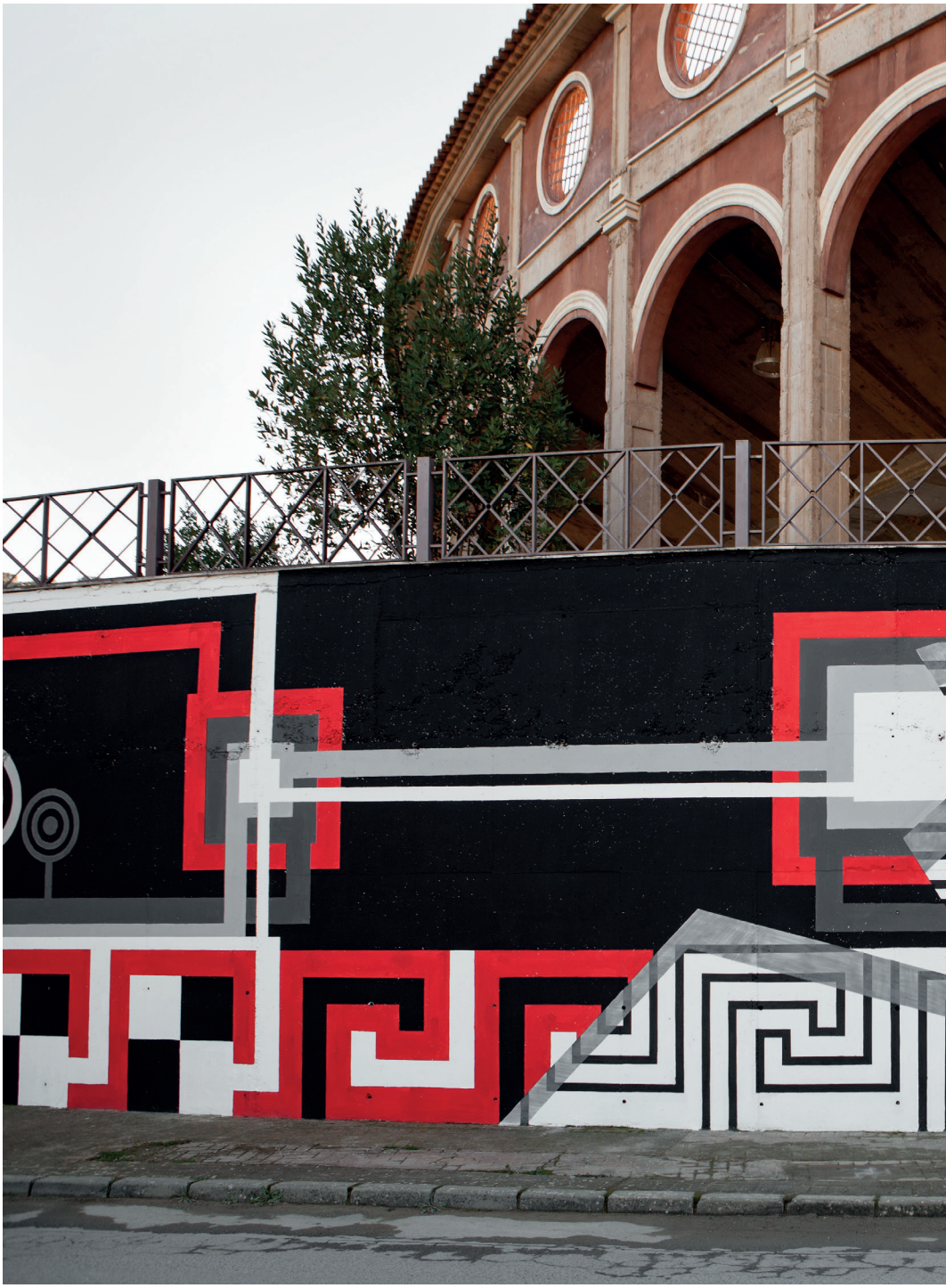
Sauer C. O., *The Morphology of Landscape*

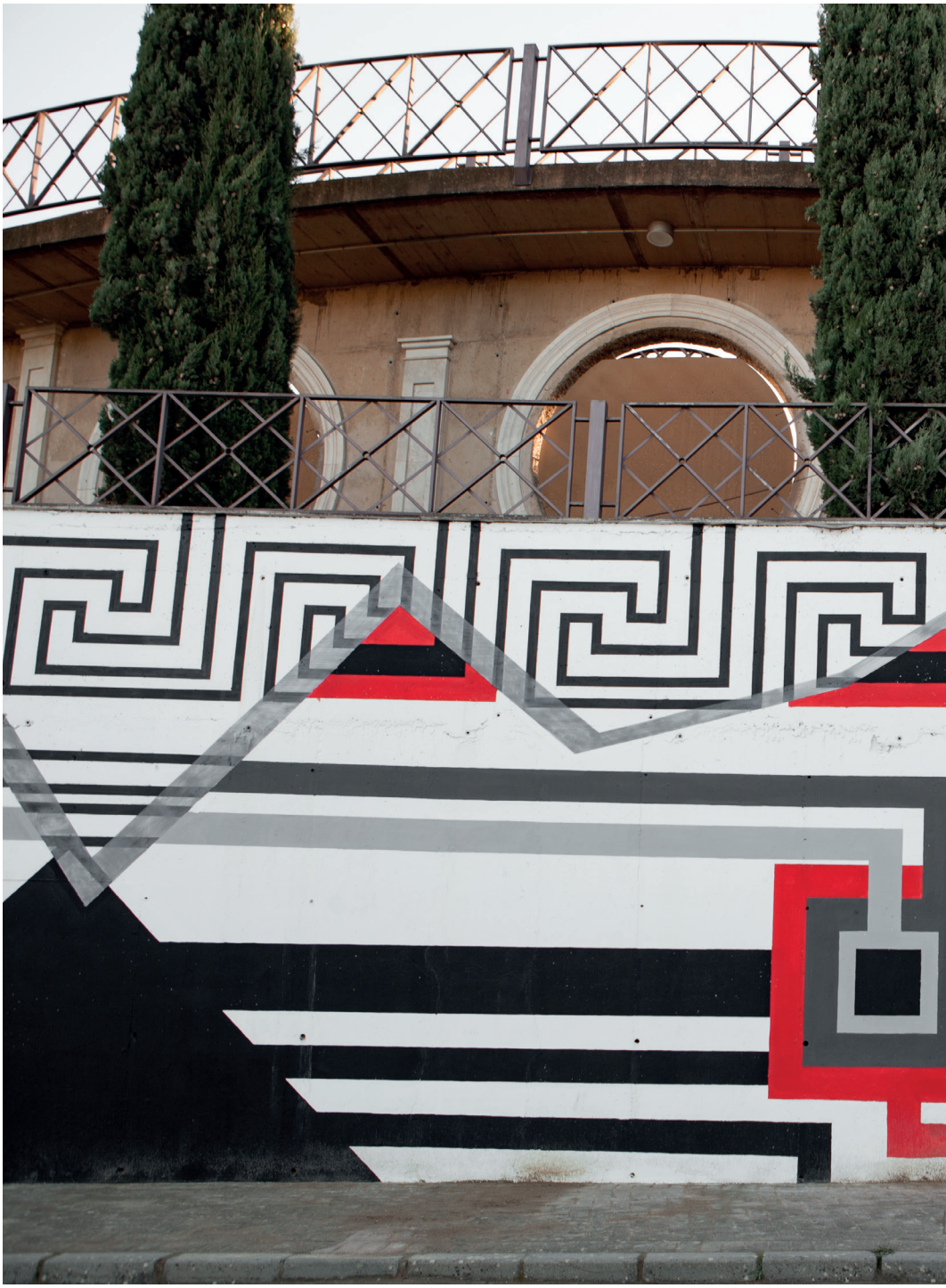


Algunos de los bocetos previos al diseño final del muro

Proceso de pintado (11 al 19 de octubre de 2021)



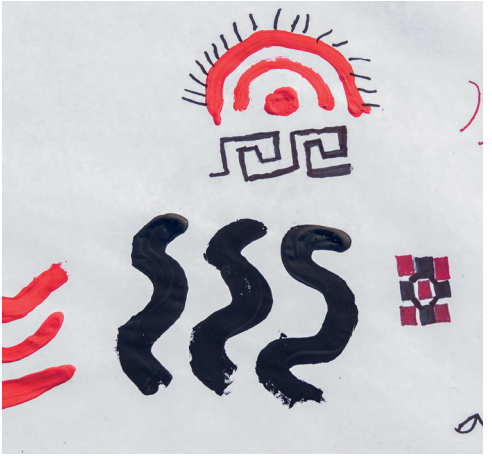


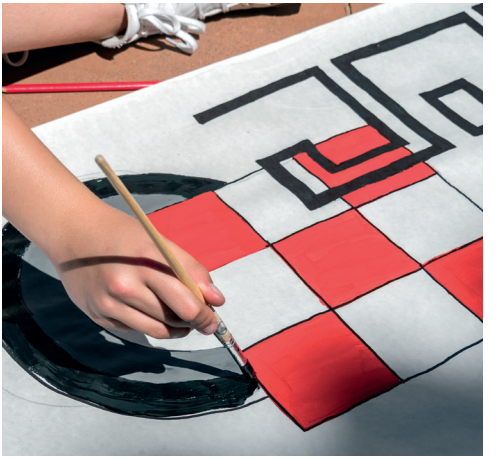


La propuesta de activación del muro del Coliseo de Almedinilla ocurrió en los últimos días de mayo y primeros de junio de 2022. Desde el incio del proyecto quedó clara la idea de trabajar con el CEIP Rodríguez Vega de la localidad con el fin de involucrar a un público joven que después fuera artífice de un nuevo mural, hermanado con el primero.

El debate del arte urbano con el muralismo como epicentro había sido un tema de debate constante entre el artista y el comisario a lo largo de los meses previos a la preparación del proyecto (también durante y después). Frente al *boom* decorativo de medianeras, muros, molinos, silos, faros y toda clase de edificios públicos, la propuesta para Almedinilla había querido eludir en todo momento la tan cuestionable edulcoración del espacio público llevada a cabo por el territorio español en los últimos años. El gran lienzo que suponía el muro en blanco del Coliseo era una oportunidad crítica para con esta saturación del espacio público, pero también un ejercicio de responsabilidad pública para la institución que lo promueve, para el artista autor y para el comisario. El proyecto de Rafael Blanco es una *rara avis* en mitad de este cuestionable panorama, y ha pretendido ennoblecer un espacio público en relación directa con el patrimonio histórico existente en la localidad (la cultura Íbera) y el paisaje natural y económico en el que habita (la sociedad agrícola del olivar). Cualquier turista nuevo que visite Almedinilla entenderá en mayor o menor grado la relación directa de esta nueva creación con el contexto que la acoge, conformándose como una nueva herramienta para entender no solo el pasado sino el presente: un nuevo elemento identitario. ¿Pero qué pasa entonces con los no turistas, los habitantes de Almedinilla? El consenso pleno para con los murales no debiera existir, igual que para cualquier creación artística. El equilibrio es complicado y la institución pública tiene que mediar si el proyecto se nutre de ella.

Así, la narrativa monumental de Blanco debía permear en la población local. Un taller teórico-práctico llevó a un grupo de escolares de 12 años al Museo Histórico Arqueológico, donde las explicaciones de Nacho Muñiz ponían especial énfasis en la primera planta, esa que contiene parte del abundante patrimonio puesto en valor del poblado Ibérico del Cerro de la Cruz. Más tarde, el propio Blanco repasó algunas de las corrientes artísticas que son una constante en su trabajo, entre la abstracción

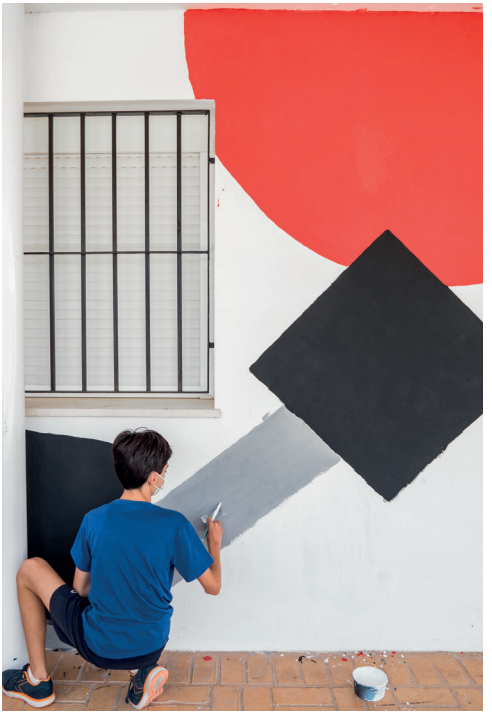




y la geometría, de América a Europa. Con todo ese bagaje y una colección de signos y símbolos de la cultura Ibérica de la Bastetania los escolares trabajaron en un gran boceto colectivo. Rojo y negro como únicos colores sobre el papel blanco. Libertad creativa y un objetivo: trasladar parte de ese resultado a una nueva pared. Líneas onduladas, círculos y semicírculos concéntricos, espirales, eses, grecas, ajedrezados, puntos, bandas y filetes y otras pinceladas creadas por los chavales sirvieron para que Rafael diseñara otro mural en las instalaciones del colegio de Almedinilla.
Los mismos jóvenes continuaron su participación, esta vez, con brochas y pintura plástica en la que sería la nueva cara de sus aulas.

No hay arte sin didáctica, lo mismo que no existe comunicación sin mensaje. Desde El Vuelo Hypnos se viene insistiendo en la importancia de contar con el público como parte activa de los procesos creativos, pero sin necesidad de complacencia total con este, abordando posturas críticas y reflexivas, incorporando elementos propios de la contemporaneidad, y sin trampantojos, modas o tendencias en busca del *clickbait*. Hace falta didáctica entonces. Abordar a los públicos, comunicar, escuchar y (re)pensar. Solo así construiremos nuevas tradiciones.
Los resultados de la propuesta de Rafael Blanco (muro del Coliseo y muro del colegio) nacen desde el territorio que los acoge, se nutren de historias pasadas y actuales (locales y universales) y se convierten en identidad del municipio, también en objeto para el debate, y no en objeto de debate.

Juan López López



sala 10

PALOMA DE LA CRUZ

DELIA BOYANO

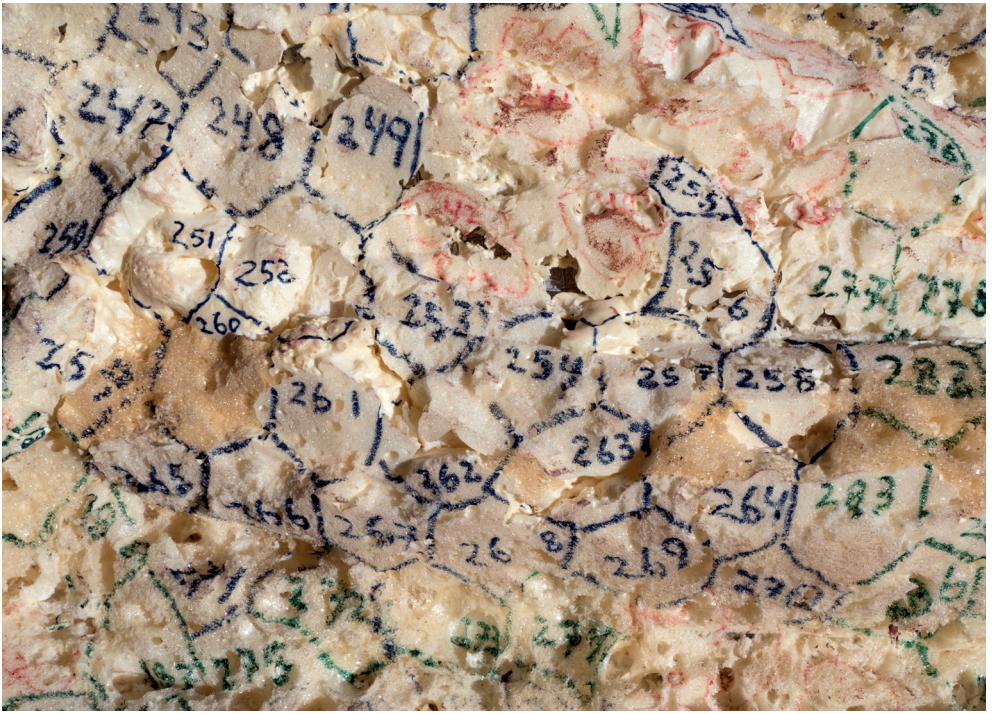
Eros y Psique

Escultura cerámica y performance

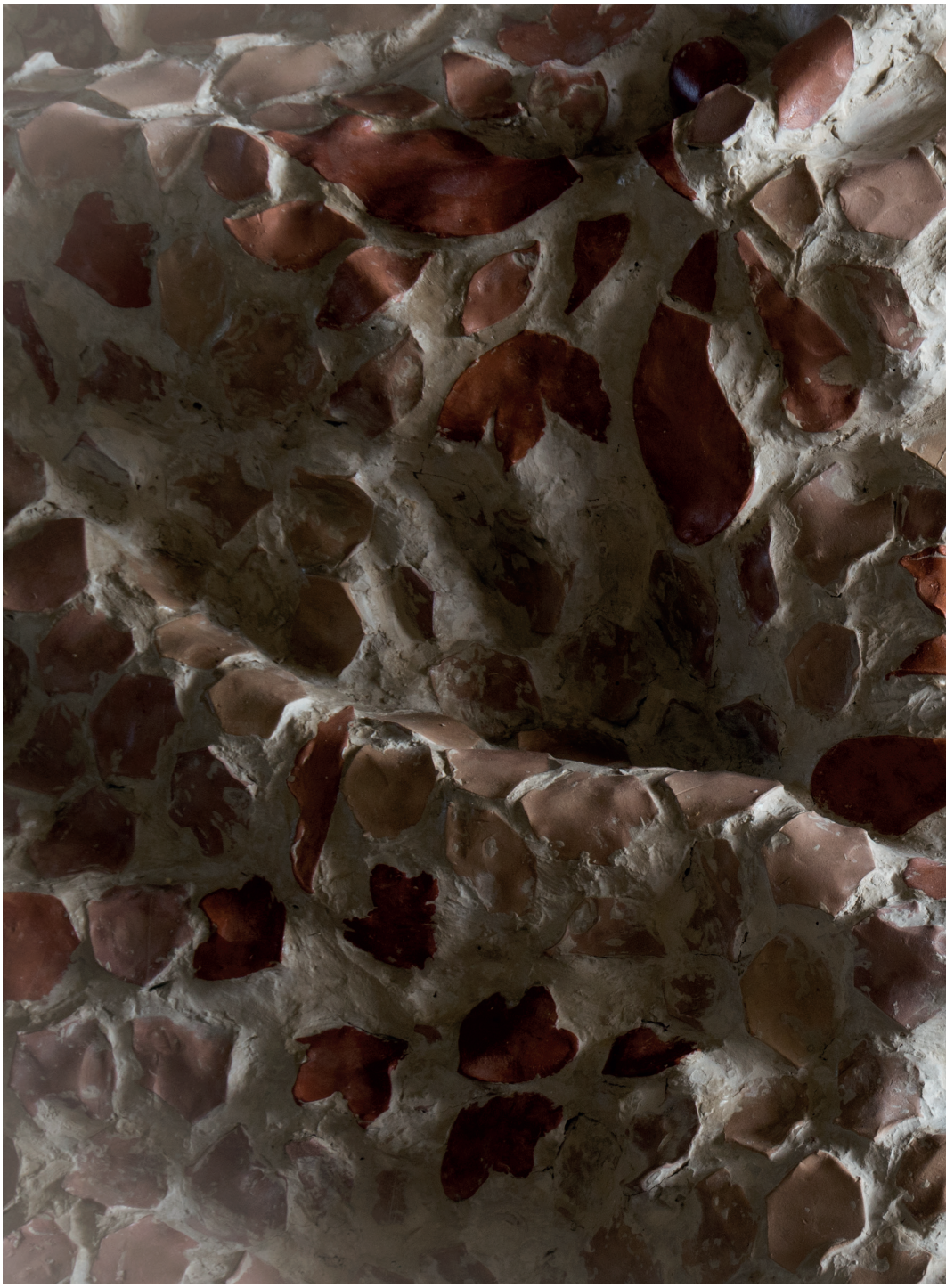
Flores rojas, rojas como la tierra, pero también como mi carne, recubren mi lecho.
Quizás hoy reciba más flores del campo, el paisaje se encuentra repleto. Quizás hoy por fin decida también mostrarme su rostro. Maldita curiosidad la mía.
La Villa, que tanta vida contuvo, se convierte en mero escenario.
Sus luces iluminan habitáculos.
Debemos ser rápidos, pues solo podemos por ahora habitar la oscuridad.
Terminamos en el epicentro de la casa, como así se impuso. Pausa. Un abrazo. Pausa. El sonido del agua nos envuelve.
Entonces comprendo que la curiosidad me puede e, inevitablemente, necesito descubrirlo. Se hace la luz pero con ella también la herida. La de su faz incendiada y la de mi alma al perderlo.

Flores azules, azules como cielo, pero también como mis ojos. Recubren mi lecho.
Por mucho que busque no quedan más flechas a mis espaldas. El paisaje es hermoso. Campos de trigo y olivos nos rodean. La Villa se vuelve oscura y al fin puedo salir. Nos movemos de un lecho a otro, buscando las tinieblas.
Todo nos conduce al salón central. Azul y rojo se entrelazan y emanan fluidos que bien podrían ser fuente de deseo.
¡No enciendas la luz!
Se hizo el silencio.

Paloma de la Cruz


248
249
250
251
252
254
258
261
263
264

402



«El *Eros* irriga mil redes subterráneas presentes e invisibles en cualquier sociedad, suscita miradas de fantasmas que se levantan en cada mente. Opera la simbiosis entre la llamada del sexo, que procede de las profundidades de la especie, y la llamada del alma que busca adorar»

Edgar Morin, *El método: la humanidad de la humanidad. La identidad humana*.

Paloma de la Cruz, el barro y el mito. Un material ancestral que la artista viene utilizando de manera regular para exponer las contradicciones entre lo humano y lo inhumano, la racionalidad y la afectividad, lo biológico y lo imaginario, la razón y el mito. Y lo hace alejándose de los parámetros convencionales a la hora de trabajarlo, con un *modus operandi* propio, si bien en sus procesos hay toda una serie de paralelismos con la artesanía en barro de diversos rincones del planeta. Por norma general, las esculturas de Paloma huyen de la división humana y yuxtaponen conocimientos (biológicos, históricos, espirituales, sociales...), simbolizando una fusión entre contrarios. Así lo constata el proyecto realizado para la decimotercera edición de *El Vuelo de Hypnos*: una escultura *site specific* modelada a partir de 1.700 teselas de barro de diferentes colores que, en la distancia, presentan un gran volumen con dos mitades contrastadas, ocupando el espacio interior de la fuente de un espacio patrimonial e histórico.

Un valle lleno de flores, el sonido del agua, un lujoso palacio, los susurros de la noche, el deseo, la ira...

Una escultura de pétalos de barro, repleta de pliegues y ondulaciones, con dos mitades diferenciadas, como fusionándose en un abrazo, que yace en un imponente palacio (la Villa Romana de El Ruedo). Un sueño mágico que solo se interrumpe por el fluir del agua que emana desde diferentes rincones de su piel.

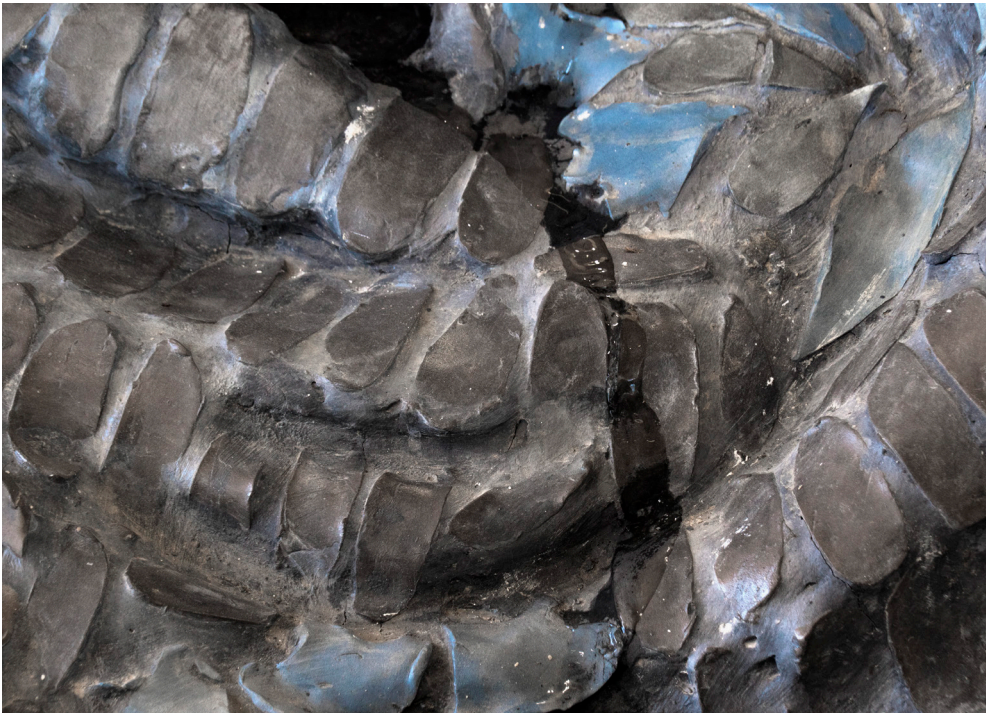
El primer punto de partida para la artista ha sido el mito de *Eros y Psique*, relato que aparece en el patrimonio local de Almedinilla. Pero resulta difícil abordar esta imponente escultura desde la literalidad del mito: una enrevesada crónica clásica con distintas etapas para comprender el amor y los afectos frente al qué dirán, tras la superación de una serie de desafíos que se interponen hasta el final. Para Paloma este relato es un guion libre, lo hace suyo, representando un momento fugaz de esa historia: la unión entre distintos (una mortal y un dios) que se anteponen a toda adversidad. El volumen de arcilla se presenta como el abrazo de dos cuerpos opuestos, ciertamente erotizados, repletos de oquedades, entre el sueño y el regocijo, como una única piel profusamente decorada que se repliega de un letargo. El tiempo suspendido del propio espacio patrimonial parece apoderarse de la escultura. La mímesis es tal que podría confundirse con el tiempo histórico de la Villa.
El segundo punto de partida para esta intervención artística recae en otra figura mitológica con especial relevancia para Almedinilla, el *Hermafrodita danzante*.
La escultura original, encontrada en El Ruedo, debe ubicarse posiblemente en la fuente de la Villa Romana. La efigie que representa la dualidad física y sexual es el mejor ejemplo del tercer género. Un joven Atis danzante que yergue su falo, emocionado como hombre al contemplar su dorso y nalgas femeninas.
Estas divinidades fueron creadas para dar explicación sobre las conductas humanas a partir de mitos, una aproximación interdisciplinaria al sufrimiento, el amor y la muerte, como si esos tres fueran un mismo estado. *Eros y Psique* de Paloma de la Cruz es una reflexión sobre el deseo y el erotismo, el pensamiento lógico y racional frente al pensamiento emocional.

Delia Boyano, ritual y corporeidad. Seis meses después de la instalación de la escultura en la fuente de la Villa Romana, Delia despertó al mito con una performance que silenció la noche. Durante treinta y cinco minutos el cuerpo de la performer devolvía el protagonismo a la escultura de Paloma, transitando por el patio y por otras estancias de la Villa Romana, en paralelo al uso y acción de nuevos elementos cerámicos modelados por la artista y activados por la *performer*. El gesto, el agua, el chocar de la arcilla y la tensión se apoderaron del espacio y el tiempo. El público asistente, parte fundamental como en toda propuesta de arte de acción, se distribuía en torno al patio y el *triclinium* de la casa, en estrecho contacto con el

cuerpo de la *performer*.
Delia desplegó un ejercicio físico-espiritual sincero y emotivo, donde no solo experimentaba con la presencia de su cuerpo, a veces yacente, dormido y sereno como la propia escultura, sino también errático, acelerado y brusco, ciertamente violento y en situaciones de riesgo. Otros elementos nuevos aparecieron, como el vestuario: una piel de la que se deshacía para más tarde volver a vestir, como evocando la contradicción propia del vivir, del errar, mudar de piel para ser otra. También esas nuevas esculturas, unos anillos de cerámica de diferentes tamaños que chocados entre sí reverberaban desde el presente hacia el pasado, acaso intentando desertar a Eros y Psique de su letargo; además de unos cuencos para contener y transportar el agua que emanó de la escultura durante la *performance*, recipientes que también llegaron a albergar el cuerpo de Delia en equilibrios imposibles. Las máscaras que la *performer* portó hacia el final imprimieron en el relato un punto grotesco propio de la tragedia clásica, un momento de máxima teatralidad e interpelación a los espectadores.
Un ir y venir de Delia por la Villa Romana de El Ruedo que buscaba ser intuitivo, imaginativo, libre, espontáneo, emocional, inventivo, otra interpretación. En tiempos de premura y viralidad, el arte de la *performance* se antoja de una necesidad especial, casi de resistencia, capaz de superar la urgencia de otras prácticas artísticas y ofrecer experiencias verdaderamente enriquecedoras. La Villa Romana de Almedinilla es un espacio para contener la respiración, detener el tiempo y habitar un nuevo tiempo donde convivan todos los tiempos posibles.

Todo es dionisiaco en este proyecto, tanto en la escultura creada por Paloma como en la performance de Delia. Indefinición, descanso, palpitación de la vida. El sexo y las fuerzas que en la naturaleza polarizada se buscan, se hallan y abrazan. Ambas artistas no tratan tanto de presentar un mundo de opuestos sino la complementariedad de estos mundos antagónicos, de su necesaria convivencia incluso en nuestro tiempo contemporáneo, una vez superado el mito.

Juan López López



«En las fábulas, el cuerpo despliega sus virtualidades antes de que el alma logre enseñárselas, a través de ficciones útiles»

Michel Serres, *Variaciones sobre el cuerpo*.

Serres habla de cómo el cuerpo extiende su poder en las fábulas. Para mí parecía evidente que también los mitos son vehículos que permiten al cuerpo transformarse tanto como este quiera. La performance, por su parte, es un arte de transmutaciones, cambios, un arte en el que el cuerpo rompe sus límites para re-aparecer constantemente. Mito y performance hablan de corporalidades en expansión.

La Villa Romana de El Ruedo es un espacio con una gran carga emocional y narrativa. Construida como una gran casa hace siglos, a mis ojos la *domus* se había convertido en un magnífico espacio escénico. En aquel entorno presidido por la escultura *Eros y Psique* de Paloma de la Cruz, entendí mi deseo de experimentar en mi carne las cualidades materiales y emocionales de los personajes mitológicos que en el pasado habían habitado en aquel lugar. Corporizar el mito a través de la escultura.

Eros y Psique, una escultura que emana agua, es el músculo principal de la acción, el corazón que bombea energía al resto de la performance. Los movimientos de Psique son largos, constantes, generan una sensación fluida y fuerte. Los movimientos de Eros son cortos, rápidos, contundentes. Ambos cuerpos construyen un espacio circular, cerrado sobre sí mismo, horizontal y que descarga gran parte de la energía en el área abdominal. Ingravidez, cuerpos livianos.

La pareja mítica de Narciso y Eco se ve reflejada en las fuentes con agua. La perdición de Narciso es verse a sí mismo, mientras que la de Eco es repetir eternamente. Ambos se miran en el agua, mueven los brazos. Predomina la verticalidad, pero las extremidades inferiores adquieren poco protagonismo.

Dionisio, andrógino, enmascarado, extranjero, híbrido e irracional. En los

banquetes realizados en su honor, la música era un elemento central. Los anillos de cerámica son instrumentos de percusión creados para saturar al cuerpo, hacer que los músculos se contraigan y reflejen el peso, el esfuerzo. Las ménades son "las que desvarían", son lo salvaje, la naturaleza. Contorsión, exaltación de la pasión y del sentimiento. Mueven los anillos girando el tronco superior. Dionisio y las ménades también visten máscaras para ser distintas personas. Con las máscaras los movimientos son de retorcer, golpear, latiguear. Las piernas adquieren protagonismo. Hermafrodito es llevado al fondo de río por Salmacis, donde quedan unidos y emergen convertidos en una misma persona: Hermafrodita. Hibridación de nuevo. Lo andrógino, lo que supera la dualidad. Los ritmos son rápidos y la pausa solo busca hacer más evidente la energía fuerte. La gravedad hace que los cuerpos pesen.

Delia Boyano

EDUARDO RODRÍGUEZ

Cero

Instalación

Fotografías escaneadas de los momentos iniciales a la aparición del yacimiento arqueológico de la Villa Romana, durante la construcción de la carretera A-339 a su paso por Almedinilla (finales de 1988 y principios de 1989). Archivo familiar de Eduardo Rodríguez.

Cero: trasvases en la línea del tiempo

He visitado nuestros yacimientos muchas veces, incluso he intentado hacer de guía para amigos y amigas, contando de la manera que sé y puedo lo que ya es sabiduría popular en este pueblo. Es curioso como cualquier habitante con el que te cruces es capaz de darte algunas pinceladas sobre nuestra historia, incluso contarte alguna patraña, leyenda o hazaña; hablarte de eso que no aparece en los libros. Así pretendo que sea este texto: una narración sobre procesos, experiencias y vinculaciones personales que en la mayoría de ocasiones no se aprecian con la importancia que deberían.

Cuando Juan me propuso participar en este proyecto no dudé en que mi mirada debía ir dirigida hacia contextos que no conocía. Tenía ganas de saber algo de lo que no tuviera dominio alguno. Al menos esto me serviría como un aprendizaje personal. Aunque andaba perdido entre avalanchas de información reciente y anquilosada, la intuición me decía que buscara en lugares limítrofes de la propia historia que se nos cuenta. Una categoría de lugares que quedan relegados al aplastante peso de la Historia.

Hay quien tiene la suerte de haber visto lo que había previo a la excavación en esa delimitación del terreno que ahora llamamos Villa Romana de El Ruedo. En 1989 empiezan los trabajos arqueológicos alentados por la construcción fallida de una nueva carretera que pretendía pasar por encima de los yacimientos. Para mí, que nací en 1996, la carretera por la que transitamos hoy en día siempre ha estado ahí de manera inmutable por lo que tuve que posicionarme obligatoriamente en el tiempo para conocer genuinamente lo contiguo a lo que ya sabía. Es por ello que a 1989 voy a llamarlo “el año cero”: momento en que las cosas cambian de rumbo. Una línea del tiempo donde me propuse viajar hacia atrás y hacia adelante a través de la idea amplia de paisaje.

En mi casa había una antigua cámara analógica que recuerdo toquetear cuando era pequeño. Gracias a los disparos con esta conservamos en varios álbumes muchas fotografías de la familia. En uno de esos libros pesados que mi padre ordenaba de manera cronológica, recuerdo la fotografía de un esqueleto cubierto parcialmente con gasas. Las demás fotos aledañas carecían de interés en ese momento al tratarse

de simples descampados con excavadoras y montículos de tierra o piedras apiladas que parecían querer convertirse en habitáculos incompletos. Automáticamente me fui a estas fotografías para refrescarlas y lo primero que me pregunté al verlas fue: ¿dónde están esas piedras consideradas inútiles que fueron desterradas?, ¿cómo era todo antes? Estas preguntas se alineaban completamente con esa intuición previa. Había encontrado un hilo del que tirar. Estaba viendo un "paisaje en proceso" donde el *hoy* poco tendría que ver con el *mañana*.

En una charla con Nacho le pido una serie de datos sin filtrar sobre lo que en arqueología se destina a ser desechado, las cosas menores que carecían de importancia, las piedras sin valor para la narración. Esos paisajes que ya no existen y que caen en la desmemoria. Es el caso del "paisaje trigo". Antiguamente las panorámicas almedinillenses estaban repletas de tierras para el cultivo de este cereal. Nacho, siempre tan certero, me comenta que existe una técnica de detección de yacimientos gracias a la observación de los campos de trigo. A través de fotografías aéreas es posible vislumbrar la planta de lo que reside bajo las espigas. El trigo y la luz rasante nos regalan dibujos sorprendentes de los muros que conforman estos lugares gracias a la longitud de las espigas que se encuentran encima de las tapias, que resultan ser más cortas que todas las demás. No solo estaba imaginando un paisaje que ya no existe si no que ese paisaje tiene una función estratégica aplicable a otros campos del conocimiento. Así me lo dejaron ver algunas imágenes aéreas hechas por aviones que pasaban por encima del pueblo en diferentes épocas, cuando mi casa ni siquiera existía.

Más tarde todo se tornó verde, generando lo que llamé "paisaje olivo", que se labró durante décadas y que posteriormente se arrancó de ese trozo de terreno y dio paso al proceso de desenterramiento, hacia el encuentro de un "paisaje buscado".

Los paisajes tienen piernas

Todo cobró más sentido aún cuando me entero que mi abuelo José hizo un trato con el capataz encargado del destierro sucedido en el *año cero*. Acordaron que la tierra que se fuese sacando de la zona sería llevada a su campo de olivos, que se encontraba muy próximo a las obras y que antaño fue propiedad de los Condes de Medinaceli, para renovar el suelo. Este trato de palabra y apretón de manos no

duró mucho. La simple idea de pensar que podía tocar la tierra que pertenecía a esos paisajes anteriores, y que fue trabajada durante tantos años por mi abuelo y actualmente por mi tío Tomás, era motivo suficiente para sentir un nudo en el estómago. El paisaje se había trasvasado a otro lugar. Me desplacé hacia el campo, y con la ayuda de mi tío, sacamos unas cuantas espuertas de esta tierra.

Mil trozos de estuco con pinturas al fresco se encontraron en la Cubícula LX de la Villa romana. Una estancia para el sueño que continuamente está referenciada en todas las piezas producidas para este proyecto como ejercicio de acotación. Es el caso de *Jalón (todos los paisajes que no vi)*, instalada en la propia habitación. Esta larga barra quiere volver a estratigrafiar la sala usando la idea de jalón: señal compuesta de franjas rojas y blancas que sirve como referencia en trabajos del estudio de las deposiciones de rocas y tierra a lo largo del tiempo. Apoyada en uno de los muros del cuarto, está recubierta de los materiales tierra, trigo y orujo que entre sus limitaciones de texturas, marca las capas del paisaje a través de sus alturas. Un estudio estratigráfico específico de ese lugar para volver a tener referencia de paisajes pasados.

Mil bolas de barro y trigo se fabricaron manualmente para replantar un espacio de 3,10 metros de ancho por 4,60 metros de largo, basándome en el tamaño de la propia Cubícula LX. Estas esferas me sirvieron para volver a trasvasar el paisaje; avanzando en sentido contrario al de la realidad. Las piedras redondas tienen la capacidad de desplazarse fácilmente. La inestabilidad del círculo produce que este paisaje acotado y nuevo sea mudable gracias a las diferentes circunstancias posibles, desde el viento hasta una patada. El trigo con el que se conformaban tenían dos efectos. Por un lado, la germinación producía que el paisaje fuese cambiante día tras día. Por otro lado, el enraizamiento de la planta fijaba estos objetos nómadas al suelo, inmovilizando.

Continuando sobre la línea del tiempo, para la segunda parte o activación del proyecto, mis ideas estaban todas en los almacenes arqueológicos, visita que hicimos al comienzo del proceso. La gran mayoría de las miles y miles de piezas extraídas de la villa y otros lugares se movieron hacia un espacio que, paradójicamente, está bajo el suelo. Entrar a estas salas repletas de cajas apiladas

unas encima de otras y sobre estanterías era volver a ver una estratigrafía simulada fruto de la simple necesidad de atesorar. La forma de esto era más precisa que la propia museografía. Un paisaje creado artificialmente, quieto y cerrado. Mi pregunta fue inocente a la vez que retante: ¿puedo sacar piezas originales de aquí para usarlas? Sorpresivamente, y gracias a la visión de Nacho y el entusiasmo de Juan, se me permitió sacar una pequeña muestra al exterior después de tantos años de reposo. Lancé la pregunta dando por hecho la negativa y de pronto, mientras comíamos, me encontraba dibujando en el mantel de papel lo que imaginaba hacer.

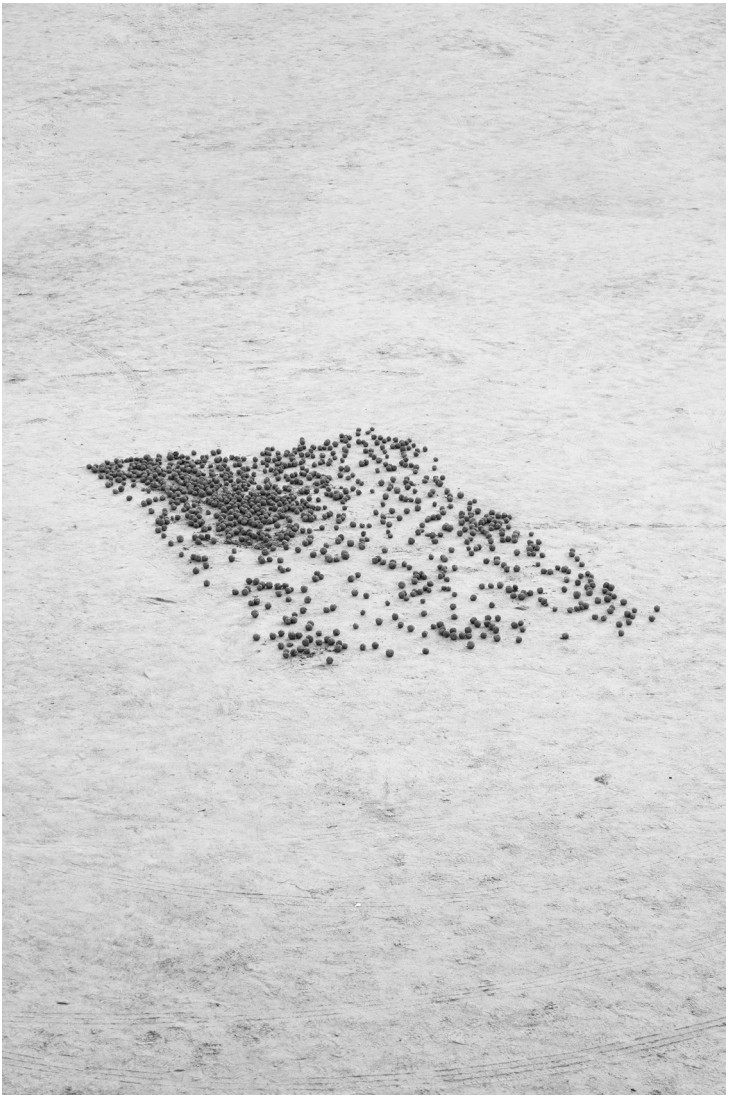
Cosechas

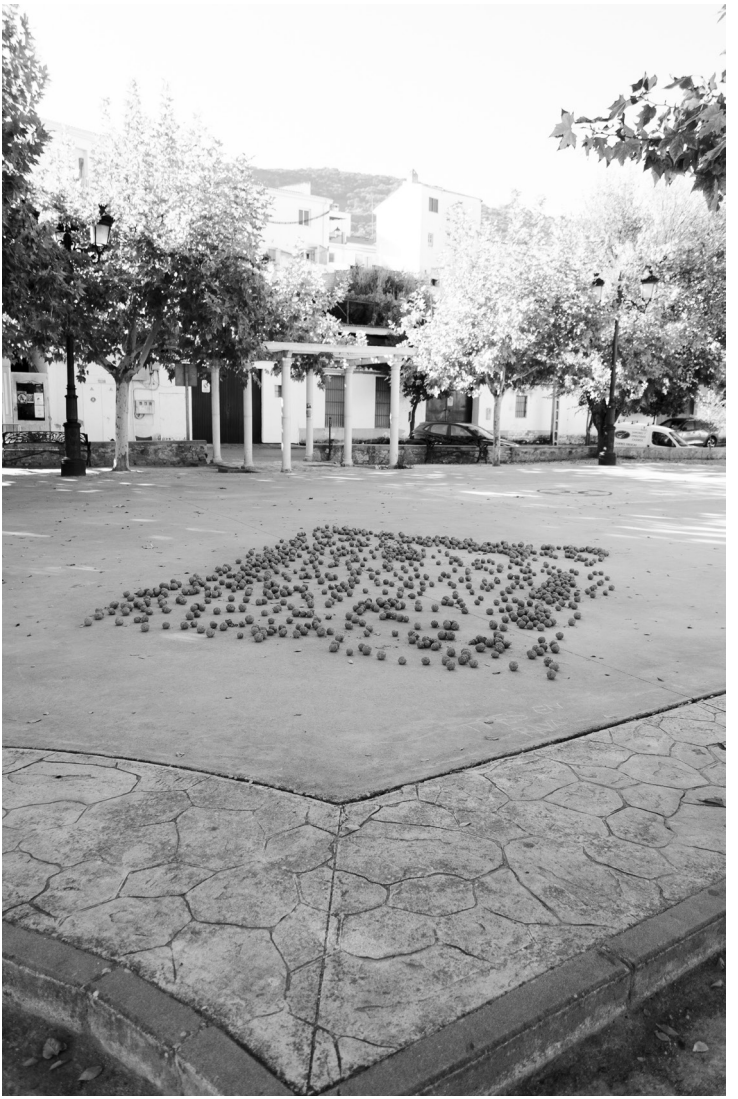
Los mil estucos de la cubícula LX salieron de ese paisaje repleto para originar un híbrido entre una museografía, método de almacenaje y pieza con un lenguaje contemporáneo aparecían en esos bocetos rápidos. Estas piedras de la historia se convirtieron en el material más significativo con el que trabajar, con una importancia que superaba todas las expectativas. Generar un cuerpo transparente y fantasmagórico formado por volúmenes e inscripciones basados en las cajas originales que las almacenaban, siempre con la premisa de no perder ese método característico del depósito. Esto permitiría ver su interior, sacar a la luz lo que había estado oculto durante mucho tiempo de una manera no convencional dentro de un museo, donde todo es potencialmente visualizable como objeto único e independiente, con el espacio y el tiempo necesario para la observación.

El tiempo fue amigo y permitió que todo coincidiera con la siembra y la siega del trigo. Mientras tanto las semillas germinaban y pasaron de un verde intenso a un marrón pálido y cálido, estallando las esferas de tierra. Pequeñas espigas cerraron su círculo con la propuesta lanzada a mi tío de segar este pequeño rectángulo. La persona que trajina la tierra la volvía a trabajar, la misma, ahora, en otro lugar.

Dinamitar el tiempo a través del gesto mínimo, contar la historia desatendida. Regocijarse en el paisaje. Trasvasar.

Eduardo Rodríguez



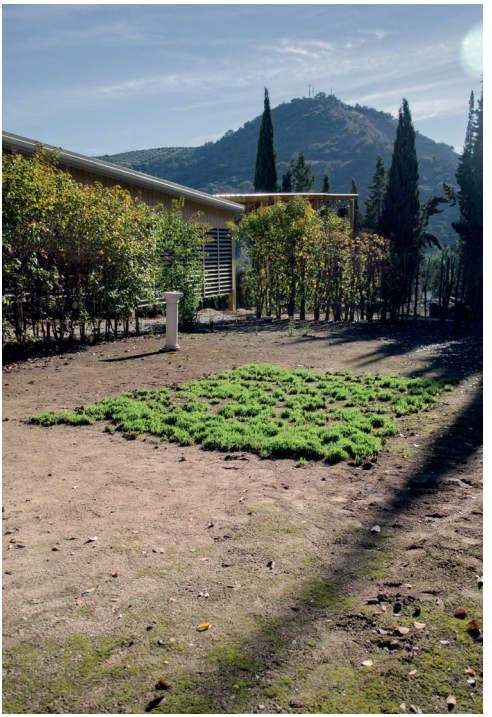


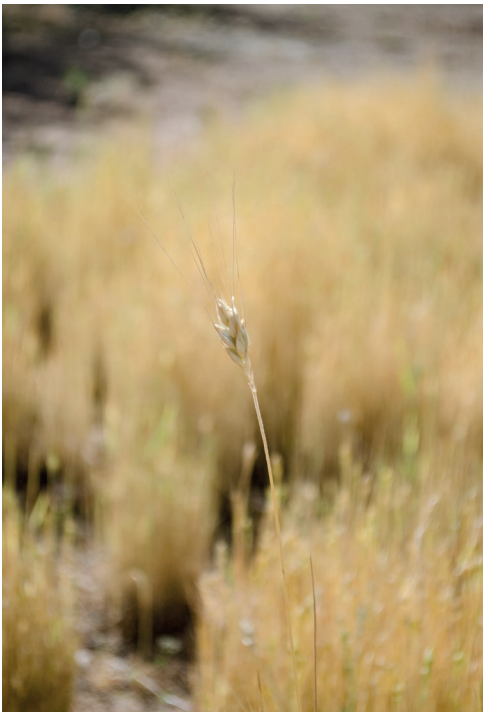
Paisajes principales Paisajes secundarios Paisajes terciarios Paisajes intermedios Paisajes propios

Paisaje dado: el paisaje que había antes de la excavación. Se puede dividir en dos, uno anterior al otro:
Paisaje trigo: antes todo estaba sembrado de trigo.
Paisaje olivo: posteriormente se pusieron olivos.
Paisaje proceso: corresponde al momento en el que se está llevando a cabo el proceso de excavación. Todo cambia día a día.
Paisaje consecuencia: se genera gracias al desvío de las corrientes de agua para la construcción de la carretera nueva.
Paisaje frustrado: el que nunca llegaremos a ver por el desvío de la carretera del plan original del trazado.
Paisaje andante 1: destierro de las piedras que se consideran no válidas.
Primer movimiento a:
Paisaje abuelo José, su campo de olivos. Allí se encuentra la primera tierra que fue extraída de la Villa.
Paisaje memoria: se establece dentro de los marcos de la investigación y el uso de documentos que me permiten conocer épocas no vividas por mí.
Paisaje hipótesis/bisagra 0,5: corresponde al vídeo-paneo del paisaje abuelo José en el que aparecen en la tierra la forma y número de cajas (6) escavadas correspondiente a paisaje metodológico donde se guardan los 1000 estucos originales encontrados dentro de paisaje onírico, que a su vez está dentro de paisaje buscado.
Paisaje hipótesis 1: Primera parte del proyecto. *Cubícula LX (I, II y II)* compuesto por 1000 bolas de tierra de paisaje abuelo José mezclado con trigo (paisaje trigo) y *Jalón (todos los paisajes que no vi)*. Hibridación del paisaje trigo y paisaje olivo con connotaciones, referencias y medidas de paisaje buscado. Tiene una relación directa con el paisaje andante 1.
Paisaje buscado: la Villa Romana El Ruedo. Me centro en una de las habitaciones para poder acotar el espacio y esto genera:
Paisaje onírico: Es la cubícula LX. Un espacio del descanso, de sueño, interior y doméstico. Decorado por pinturas en paredes. Se encontraron 1000 trozos de estuco que están almacenados en el paisaje metodológico.
Paisaje andante 2: las piedras que se consideraron válidas y con un interés arqueológico. Gran parte viajaron a:
Paisaje metodológico: corresponde al paisaje artificial que se construye en los almacenes a través del apilamiento/nueva estratigrafía de cajas.
Paisaje hipótesis/bisagra 1,5: corresponde al vídeo-paneo en el archivo con algunas cajas transparentes intrusas que contengan tierra del paisaje abuelo José.
Paisaje hipótesis 2: corresponde a la segunda parte del proyecto.
Tiene una relación directa con paisaje andante 2.

CERO nomenclatura

Cubícula LX (I, II, III y Nomenclatura)
Impresión digital sobre papel hecho a base de cereal
32 x 47 cm c/u (301 copias)





Jalón (todos los paisajes que no vi)
Aluminio cubierto de tierra, trigo y orujo
6 metros de longitud por 5 cm de diámetro

Paisaje metodológico
Cristal, metal y trozos de estuco originales de la Villa Romana de El Ruedo
68 x 85 x 93 cm

CAJA
LX/5

CAJA
LX/1

BOTí
PERIFÉRICOS