

EL JARDÍN DE LAS DELICIAS

UN RECORRIDO A TRAVÉS
DE LAS OBRAS DE LA
COLECCIÓN SOLO

EXPOSICIÓN



7 OCT - 27 FEB

CENTRO DE CREACIÓN
CONTEMPORÁNEA

NAVE 16

MATADERO

EL JARDÍN DE LAS DELICIAS

↳ UN RECORRIDO A TRAVÉS DE LAS OBRAS DE LA COLECCIÓN SOLO

El jardín de las delicias lleva cinco siglos cautivándonos. El tríptico del Bosco (1450-1516) despliega ante nosotros un mundo fantástico cargado de imaginación y simbología, que nos invita a reflexionar, afinar el ingenio y abrir múltiples hilos de conversación. Expuesto en el Museo Nacional del Prado, *El jardín de las delicias* (1500-1505) ha mantenido su valor a lo largo de los siglos, convirtiéndose en una palanca para la inspiración de diferentes movimientos y artistas, en especial del surrealismo. Hoy sigue ejerciendo su influencia en la creación contemporánea, que lo actualiza y lo convierte en un «espejo» de nuestro tiempo.

Las piezas de *El jardín de las delicias*, un recorrido a través de las obras de la Colección SOLO muestran la influencia del original y nos acompañan para volver a él, revisarlo y redescubrirlo desde medios y cosmovisiones contemporáneas. En total una quincena de artistas procedentes de distintos puntos del planeta se reúnen en esta muestra que se puede ver en la imponente Nave 16 de Matadero Madrid completamente transformada para la ocasión.

La Colección SOLO, un proyecto internacional de apoyo a la creación contemporánea que tiene su sede en Madrid, ha comisionado y coleccionado propuestas artísticas vinculadas a *El jardín de las delicias* desde 2016. Como parte de sus líneas de acción, ha impulsado obras y reflexiones en torno al tríptico en medios como la animación digital, la creación sonora, la inteligencia artificial, la pintura o la cerámica. Todas ellas proponen una revisión actual que celebra la inagotable imaginería y riqueza simbólica de una pieza fascinante capaz de proponer un retrato social adaptado a nuestro tiempo.



↑ EL BOSCO. *El jardín de las delicias*, 1500-1505

UNA INVITACIÓN A LOS SENTIDOS

↳ Enrique del Castillo, Mario Klingemann, Carlus Padrissa

Pintado al óleo sobre paneles de roble, *El jardín de las delicias* fue una suerte de caja de luz de su tiempo, un auténtico regalo para los sentidos. Cuando las puertas del tríptico se abren, la gama de grises da paso a un universo de color desde el que casi podemos escuchar el transcurrir del agua, saborear la fruta recién cogida del árbol o respirar el asfixiante humo del infierno.



↑ MARIO KLINGEMANN. *The Garden of Ephemeral Details*. 2020

Las interpretaciones actuales se hacen eco, habitualmente, de esta llamada a los sentidos. **Umbráfono II** del artista **Enrique del Castillo** (Jaén, 1982) convierte patrones impresos en una película de celuloide de 35 mm en paisajes sonoros gracias a un lector óptico. El artista, ganador de los premios de arte sonoro *PowSOLO Awards 2020*, se inspira en las obras de los compositores renacentistas Adrian Willaert y Josquin Des Prez para desarrollar cinco piezas de base electrónica que conectan el contexto cultural del Bosco con la actualidad. Las cinco composiciones de *Umbráfono II* se pueden escuchar desde la página web de la exposición a la que se accede a través del QR que está situado al final de esta guía.

Mario Klingemann es un referente en la creación con inteligencia artificial. Tras su paso como artista residente en Google Arts&Culture, ha expuesto en diferentes instituciones internacionales, entre ellas el museo Hermitage (San Petersburgo, Rusia), el centro

Pompidou (París, Francia) y en The Barbican (Londres, Gran Bretaña). En ***The Garden of Ephemeral Details*** (*El jardín de los detalles efímeros*) pone el original bajo la mirada de la tecnología: un conjunto de algoritmos reinterpreta el tríptico ante nosotros en una obra que trata sobre la percepción, la memoria y el cambio.

En ***el jardín de las delicias*** de **Carlus Padrissa** (Balsareny, España, 1959) —uno de los seis directores creativos de la Fura dels Baus— presenta una experiencia visceral diseñada como una obra específica para esta muestra. Un tríptico de imágenes en movimiento, protagonizadas por 30 *performers* suspendidos en el aire, se proyecta en una pintura creada *in situ* para Matadero Madrid. La palpitante banda sonora de la pieza y una plataforma vibratoria que la acompaña multiplican la intensidad de esta obra inmersiva, que equipara infierno a locura y presenta la creación como una cadena de ADN formada por cuerpos humanos.

DELICIOSA TENTACIÓN

↳ Lusesita, Dave Cooper

El panel central de *El jardín de las delicias* se interpreta hoy como una celebración del placer. Parejas despreocupadas engullen succulentas frutas o hacen el amor en conchas gigantes, mientras que grupos de hombres cabalgan desnudos y las mujeres juegan en el agua. Para los contemporáneos del Bosco, sin embargo, esta obra era toda una advertencia: mantened vuestra libido a raya o arderéis en el infierno.

Este enfoque moralista se ha transformado para la creación contemporánea. En la actualidad se celebra la sensualidad y se desdibujan las fronteras entre el cielo, la tierra y el infierno. La ceramista Laura Lasheras (Calahorra, 1979), conocida como **Lusesita**, recoge en ***El jardín de las delicias*** la historia del Génesis en un tríptico de arcilla y tela habitado por un grupo de ratones. Los tonos pastel, motivos naturales y formas dulces se mezclan y se contrarrestan con inquietantes dedos alargados, picos y lenguas que sitúan al espectador ante la contradicción entre ternura y repulsión.

Bosco Cooper presenta una cómica orgía repleta de formas voluptuosas y extraños personajes. Su autor, **Dave Cooper** (Nueva Escocia, Canadá, 1967) ha desarrollado su carrera como artista al tiempo que lo hacía como un reconocido creador de programas de televisión y cortometrajes. Su mirada carnavalesca de la obra maestra del Bosco es un compendio de escenas eróticas que el artista expresa en una rica paleta de colores pastel y tonos ocre.



↑ LUSESITA. *El jardín de las delicias*. 2020. Detalle

CONECTORES SURREALISTAS ↳ Sholim, Cool 3D World

En *El jardín de las delicias*, el Bosco lleva al espectador más allá de lo real, a un mundo completamente imaginario. Parejas desnudas montan a lomos de aves gigantes, instrumentos musicales se convierten en herramientas de tortura y estructuras fantásticas dominan el paisaje. A finales de la década de 1920, historiadores del arte y críticos reivindicaron al autor como el precursor de un nuevo movimiento: el surrealismo.

Dalí, Miró y Max Ernst hicieron referencia al Bosco y los surrealistas contemporáneos continúan inspirándose en su obra. Milos Rajkovic (Belgrado, Serbia, 1985), conocido como **Sholim**, define su trabajo como «surrealismo digital». Sus GIF animados son escenas oníricas en las que ventanas, puertas, maquinaria y cabezas humanas son elementos recurrentes. En *Heaven x Hell Series* (*Serie Cielo x Infierno*) el artista construye bucles de imagen tomando prestados de la obra del Bosco motivos como las fresas, los petirrojos y los instrumentos musicales.

Cool 3D World, dúo creativo residente en Nueva York formado por Brian Tessler (Nueva York, 1989) y Jonathan Baken (Nueva York, 1988), usa la animación digital para crear narrativas al estilo de la «escritura automática». Sus trabajos suelen estar protagonizados por personajes masculinos, caracterizados con elementos propios de antihéroes, humanoides o animales extravagantes. Se trata de toda una línea estética enmarcada en el llamado 'uncanny valley', el fenómeno de aversión generado al observar personajes o robots demasiado realistas. En *El rey de la vida*, reinterpretan el tríptico original, sintetizando la evolución de uno de los personajes prototípicos de su obra.



↑ COOL 3D WORLD. *El rey de la vida*, 2018

MICROCOSMOS Y UTOPIÁS

↳ Miao Xiaochun, Dustin Yellin, Filip Custic, Dan Hernandez, Cassie McQuater

La vida se despliega ante nuestros ojos en *El jardín de las delicias*. Esferas, conchas y flores forman pequeños mundos en un tríptico donde se suceden decenas de historias simultáneas. Los microcosmos del Bosco sirven para muchos artistas contemporáneos como punto de partida para la creación de mundos posibles.

Miao Xiaochun (Wuxi, China, 1964), figura esencial del *new media* chino, es considerado uno de los pioneros del arte digital en su país de nacimiento. En los últimos veinte años, su obra se ha expuesto en un largo circuito y ha participado en la 55ª edición de la Bienal de Venecia en 2013. Su trabajo forma parte de relevantes colecciones como la del MoMA (Nueva York) y actualmente es catedrático de fotografía y medios digitales en la Central Academy of Fine Arts de Beijing.

En *Microcosm* (*Microcosmo*), el artista crea un mundo virtual donde toda la imaginería del Bosco es sustituida por referencias a la vida contemporánea, una suerte de alegoría de la vida moderna poblada por moldes de su propio cuerpo creados por ordenador que buscan representar un «todos». La instalación formada por nueve paneles ofrece múltiples perspectivas al espectador y le permite observar el cielo desde el infierno, o viceversa. Como parte de ella, el video acompaña como un fluido relato de nuestra existencia actual.

Dustin Yellin (Los Ángeles, 1975) moldea un nuevo microcosmos en *Psychogeography Study 79* (*Estudio de psicogeografía 79*) una espectral figura creada a partir de trozos de papel colocados entre láminas de vidrio. Cuerpos hechos a base de collage como el de esta pieza son recurrentes en la obra de Yellin, quien

los describe como «cine congelado». Formadas por numerosas historias y escenas, las esculturas de Yellin son archivos de nuestro presente, representaciones a capas de nosotros mismos que recogen la complejidad visual de *El jardín de las delicias*.

En la obra *Homo-?*, el progreso humano se condensa en una línea de tiempo que pone en cuestión el futuro de la especie humana. Creada por **Filip Custic** (Santa Cruz de Tenerife, 1993) para su exposición individual en La Térmica (Málaga) en 2019, la pieza de video sitúa los hitos del progreso social y tecnológico entre dos figuras que representan Alpha y Omega. Con el uso de un signo de interrogación en el título, el artista alude a un posible futuro donde cuerpo, sexualidad e identidad sean fluidos.

Con la dualidad como clave de su obra, **Dan Hernandez** (San Diego, 1977) mezcla arte prerrenacentista con estética de juegos de ordenador, creando mundos híbridos pasados por el filtro de la cultura popular. **GOED**, acrónimo del título del tríptico original, está inspirado en los videojuegos de rol (RPGs), especialmente en aquellos que permiten a los jugadores explorarlos libremente. Basado en *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1996), la pintura de Hernandez es un mapa gigante, una aventura visual no limitada por líneas narrativas o temporales.

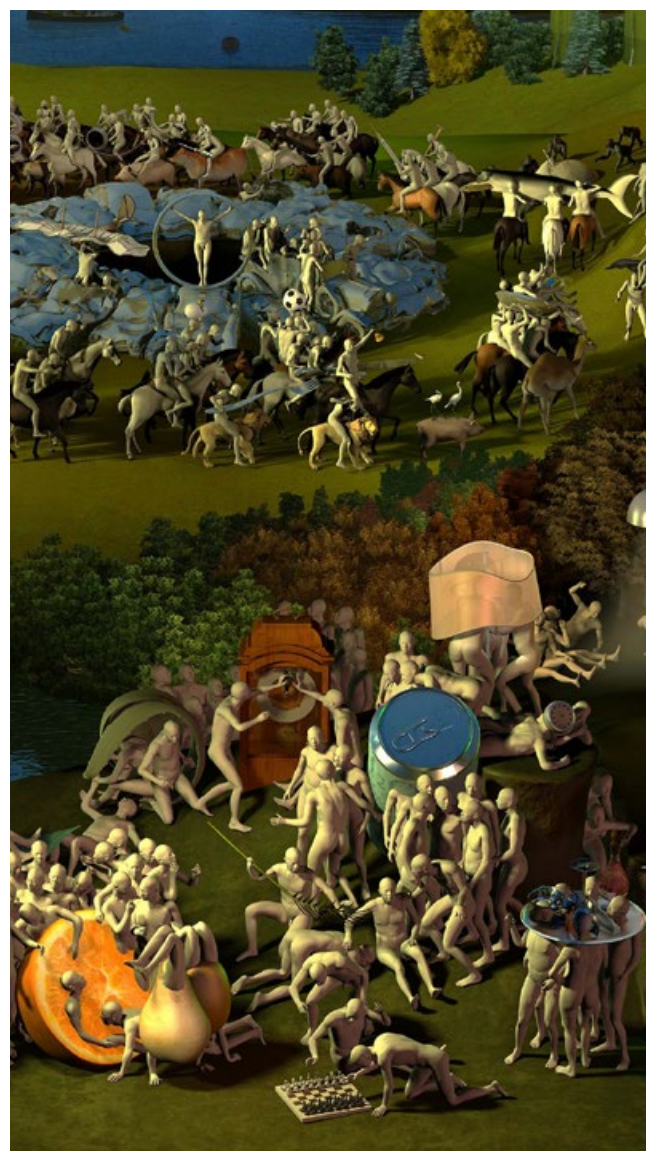


↑ FILIP CUSTIC. *Homo-?*, 2019

MICROCOSMOS Y UTOPIÁS

↳ Miao Xiaochun, Dustin Yellin, Filip Custic, Dan Hernandez, Cassie McQuater

Cassie McQuater (Detroit, EE.UU, 1987) también recurre a los medios digitales para crear mundos alternativos que ponen en cuestión lo establecido. Ganadora del premio *Lumen Prize Moving Image Award* en 2019, McQuater da la réplica a la obra maestra del Bosco con ***Angela's Flood*** (*El diluvio de Angela*), un paraíso de personajes arcade femeninos al que subyace un discurso feminista. El título procede de la protagonista, Angela Belti, una musculosa luchadora de la serie *Power Instinct* (Atlus, para Arcade, 1993), cuya apariencia desafió el estereotipo de los videojuegos retro llenos de mujeres esbeltas y semi desnudas. Elaborado en dos mil líneas de código HTML, *Angela's Flood* es una original utopía, un jardín fantástico rebotante de felicidad.



↑ MIAO XIAOCHUN. *Microcosm detail*, 2008



EL JARDÍN REPOBLADO

↳ Davor Gromilovic, Mu Pan

Un conjunto extraordinario de humanos, animales y seres híbridos habita *El jardín de las delicias*. Personajes bíblicos, arquetipos medievales y bestias grotescas conviven en un escenario donde algunos han señalado al hombre-árbol del averno como un autorretrato del Bosco. Esta ingeniosa mezcla sigue inspirando a artistas visuales que crean mundos nuevos y repueblan los paisajes del original con personajes de factura propia.



↑ DAVOR GROMILOVIC. *Utopia Panorama*, 2019

Davor Gromilovic (Sombor, Serbia, 1985) hace uso de los lápices de colores para combinar la tradición folclórica de los Balcanes con la cultura pop en dibujos repletos de detalles. Sus historias son intencionadamente abiertas, animando al espectador a poner en marcha su imaginación. ***Utopia Panorama*** (*Panorama de la utopía*) y ***Hell Panorama*** (*Panorama del infierno*) son obras concebidas conjuntamente que ofrecen visiones alternativas sobre el mismo espacio de ficción. En las dos obras, conectadas por un vórtice, vemos dinosaurios que conviven con hadas o espeluznantes torturas que tienen lugar bajo una bola de discoteca. Desde el paraíso se puede observar el terrorífico ambiente del infierno, mientras que al mismo tiempo una apertura en el inframundo nos permite ver el cielo azul de *Utopia Panorama*.

El artista americano de origen asiático **Mu Pan** (Taichung City, Taiwan, 1976) ha hecho de la mezcla de culturas su marca personal. Sus obras presentan múltiples capas narrativas, reflexiones personales sobre el comportamiento humano donde habitualmente el humor y la violencia se dan cita. ***A Wonderful Day*** (*Un maravilloso día*) recoge la historia del Génesis y la reinterpreta como una frenética batalla donde un ejército invasor de monos de colores lucha por el control del paraíso. Por otro lado, en ***Mu Pan's Garden of Earthly Delights*** (*El jardín de las delicias de Mu Pan*) une la imaginería cristiana del libro del *Apocalipsis* según San Juan con relatos budistas y referencias a la cultura contemporánea. Considerada por el artista como una retrospectiva de los últimos veinte años de su carrera, esta pintura presenta ingeniosas alusiones a la obra del Bosco y a las extravagantes criaturas tan características de la obra de Mu Pan.

SPECULUM

↳ SMACK



↑ SMACK. SPECULUM Paradise, 2019

En *El jardín de las delicias*, el Bosco pone la naturaleza humana frente a un espejo e insta a los espectadores a pensar en las consecuencias de sus actos. La pintura se puede equiparar al género literario «espejos de príncipes», una guía visual del comportamiento socialmente aceptado y una invitación al diálogo sobre el devenir del mundo.



↑ SMACK. SPECULUM Hell, 2019

SPECULUM del colectivo neerlandés **SMACK** traslada el debate al siglo XXI. Como le sucede a su predecesor renacentista, *SPECULUM*, es un tesoro de historias capaces de arrancar cada una su propio hilo de conversación.

SMACK está formado por Ton Meijdam (Geldermalsen, Países Bajos, 1973), Thom Snels (Tilburg, Países Bajos, 1978) y Béla Zsigmond (Budapest, Hungría, 1975). Estudiantes de la escuela de arte y diseño St. Joost School of Art & Design (AKV), comenzaron a trabajar juntos en 2005. Sus perspicaces animaciones han sido galardonadas con numerosos premios, incluidos el *Amsterdam Film Experience*, los *Premios Europeos de Diseño* y los *UK Music Video Awards*.

En 2016 el MOTI, actual Stedelijk Museum (Breda, Países Bajos), encargó a este trío la creación de una interpretación contemporánea de *El jardín de las delicias* como parte de las actividades del 500 aniversario de la muerte del Bosco: el resultado fue *Paradise*. La Colección SOLO adquirió la obra el año siguiente a su creación y comisionó *Eden* (Edén) y *Hell* (Infierno), obras que completaron el tríptico digital que ahora es *SPECULUM*.

Presentado en Matadero Madrid en tres pantallas LED de una longitud total de veintiún metros, *SPECULUM* sitúa al espectador ante una despiadada representación de nuestra realidad. En *Eden*, los famosos crecen como si fuesen plantas enraizadas en un césped artificial; *Paradise* (Paraíso) es un lugar habitado por personajes solitarios obsesionados con su propia imagen, mientras que *Hell* es un horripilante escenario de torturas personalizadas.

En *SPECULUM: 10 Characters* (*SPECULUM: 10 personajes*), los artistas ofrecen una mirada diferente sobre algunos de los personajes que pueblan el tríptico digital. En cada una de ellas, SMACK crea un contexto para los personajes utilizando técnicas compositivas y perspectivas lineales propias del Renacimiento y consigue así centrar la atención del espectador. Aislamiento, adicción a la tecnología, amor propio y autodestrucción se expresan en estas representaciones del malestar contemporáneo. La obra y la serie, *SPECULUM* y *SPECULUM: 10 Characters*, nos invitan a un diálogo sobre quiénes somos y qué sociedad hemos construido.



↑ SMACK. SPECULUM Eden, 2019

THE GARDEN OF EARTHLY DELIGHTS

↳ THROUGH THE
ARTWORKS OF
COLECCIÓN SOLO

The Garden of Earthly Delights has been captivating viewers for five centuries. Created by Hieronymus Bosch (1450-1516), the triptych depicts a world of fantasy, steeped in imagination and symbolism, which invites us to reflect, to engage our creativity and to debate. Held by the Prado Museum, *The Garden of Earthly Delights* (1500-1505) has maintained its allure over time, becoming an inspirational mainstay for different artists and movements, particularly surrealism. Today, this painting continues to influence contemporary artists, who re-envisage Bosch's creation, turning it into a mirror for our times.

The works featured in *The Garden of Earthly Delights through the artworks of Colección SOLO* illustrate the enduring impact of the original and encourage us to re-engage with Bosch's masterpiece through contemporary viewpoints expressed in diverse artistic media. Work by over a dozen artists, from a variety of different countries, is brought together for the first time in this exhibition, which sees the imposing Nave 16 at Matadero Madrid completely transformed.

Colección SOLO — an international project to support contemporary art, based in Madrid — has been collecting and commissioning art inspired by *The Garden of Earthly Delights* since 2016. As part of its mission to foster creativity, Colección SOLO has backed the development of new perspectives on Bosch's triptych through media including digital animation, sound, artificial intelligence, painting and ceramics. These contemporary reworkings celebrate the symbolic richness and inexhaustible appeal of a masterpiece still capable of provoking reflection on our present-day.



↑ El Bosco. El jardín de las delicias, 1500-1505

→ www.thegardenofearthlydelights.art

AN INVITATION FOR THE SENSES

↳ Enrique del Castillo, Mario Klingemann, Carlus Padrissa

Painted in oil on oak panels, *The Garden of Earthly Delights* was the light-box of its day, a genuine gift for the senses. When the triptych's shutters are opened, grey shades give way to a landscape of total colour in which you can almost hear the trickling water, taste the forest fruits and smell the thick smoke in hell.

Modern-day interpretations often echo this sensorial appeal. *Umbráfono II* by **Enrique del Castillo** (Jaen, Spain, 1982) is an optical reader which transforms patterns on 35mm film into sound. The artist, winner of the PowSOLO Award for Sound Art 2020, used scores by Renaissance composers such as Adrian Willaert and Josquin Des Prez to develop five compositions for the machine, electronic soundscapes that link the cultural environment of Bosch's era with the present day. These are available on the exhibition website, which is accessible via the QR code printed at the back of this guide.

Mario Klingemann (Laatzen, Germany, 1970) is an essential figure in the field of AI-art. A former artist-in-residence with Google Arts and Culture, he has exhibited at international institutions including The Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia), the Pompidou Centre (Paris, France), and The Barbican (London, UK).

In *The Garden of Ephemeral Details*, he brings Bosch's painting under the gaze of new technology: a suite of algorithms reinterprets the original as we watch, raising questions about perception, memory and change.

En el jardín de las delicias by **Carlus Padrissa** (Balsareny, Spain, 1959) — one of the six creative directors of the theatre company, La Fura dels Baus — is a visceral experience developed especially for this exhibition. A triptych of moving images, featuring over 30 performers suspended in harnesses, is projected onto a painting created in situ at Matadero Madrid. The pulsating soundtrack and vibrating floor add further intensity to an immersive artwork in which hell is equated to madness and creation presented as a string of DNA made up of human bodies.



↑ CARLUS PADRISA - LA FURA DELS BAUS. *En el jardín de las delicias*. 2021

DELICIOUS TEMPTATION

↳ Lusesita, Dave Cooper

Today, the central panel of *The Garden of Earthly Delights* reads as a celebration of pleasure. Carefree couples munch on succulent fruits or make love in giant shells, while groups of men ride bareback and women play in the waters. In Bosch's time, however, this artwork served as a warning: keep your libido in check or you'll burn in hell.

This moralistic focus is turned on its head by some contemporary artists, whose creations embrace sensuality and blur the frontiers between heaven, earth and hell. Laura Lasheras (Calahorra, Spain, 1979), known as **Lusesita**, in *El jardín de las delicias*, sets the Genesis story in a triptych of ceramics and textile, populated by a cast of mice. Pastel shades, organic forms and cute motifs are countered with disquieting details such as elongated fingers, spikes and tongues, evoking in the viewer a contradictory blend of tenderness and revulsion.

Bosco Cooper, meanwhile, is a humorous orgy of bulbous forms and oddball characters. Since the 1990s, **Dave Cooper** (Nova Scotia, Canada, 1967) has created award-winning comics, children's television shows and short films, while at the same time developing a fine arts career as an oil painter. His carnivalesque take on Bosch's masterpiece is a compendium of risqué scenes expressed in a rich palette of spring pastels and sombre, autumnal tones.



↑ DAVE COOPER, Bosco Cooper, 2018

SURREALIST LINKS

↳ Sholim, Cool 3D World

In *The Garden of Earthly Delights*, Bosch takes the viewer beyond reality into a world of pure imagination. Naked couples ride giant birds, musical instruments become tools of torture and fantastical structures punctuate the landscape. Little wonder, perhaps, that by the late 1920s, art historians and critics were already claiming him as the precursor of a new movement: surrealism.

Dalí, Miró and Max Ernst all referenced Bosch, and contemporary surrealists continue to find inspiration in his work. Milos Rajkovic (Belgrade, Serbia, 1985), known as **Sholim**, describes his work as “digital surrealism.” His animated GIFs are dream-like scenes in which windows, doors, machinery and heads are recurring motifs. For his **Heaven x Hell Series**, the artist builds visual loops using ingredients such as the strawberry, robin and musical instruments borrowed from Bosch’s original.

Cool 3D World, the creative duo of Brian Tessler (New York, USA, 1989) and Jonathan Baken (New York, USA, 1988), uses digital animation to create stream of conscious narratives. Their tales often feature chubby men in underwear, humanoids or colourful animals, and harness the so-called *uncanny valley*, the aversion we feel towards animated characters or robots that are overly life-like. In **El rey de la vida**, created in response to Bosch’s triptych, the lifetime of one such character is condensed into a couple of minutes.



↑ SHOLIM, Heaven x Hell series, Heaven 1&2, 2020

MICROCOSMS & UTOPIAS

↳ Miao Xiaochun, Dustin Yellin, Filip Custic, Dan Hernandez, Cassie McQuater

Life itself seems to unfold before our eyes in *The Garden of Earthly Delights*. Glass bubbles, shells and flowers form tiny worlds and, across the triptych, dozens of different stories play out simultaneously. For many present-day artists, the busy microcosm envisioned by Bosch serves as a starting point for world-building.

Miao Xiaochun (Wuxi, China, 1964) is an essential figure in new media, widely considered the pioneer of digital art in China. Over the past twenty years, he has exhibited worldwide and was featured at the 55th Venice Biennale in 2013. His work is held by collections including MoMA (New York, USA) and he is currently Professor of Photography and Digital Media at the Central Academy of Fine Arts in Beijing.

For **Microcosm**, Miao Xiaochun built a virtual world in which Bosch’s imagery is replaced by references to modern life. It is a modern-day allegory, populated by computer-generated models of his own body, used to symbolise us all. The nine-panel installation offers multiple perspectives, enabling the viewer to gaze directly into heaven from hell and vice versa, while the video is a flowing tale of contemporary existence.

Dustin Yellin (Los Angeles, USA, 1975) shapes another microcosm in **Psychogeography Study 79**, an eerie standing figure made of paper cut-outs trapped inside layers of glass. Collage bodies such as this one are a recurring feature in Yellin’s practice, which he describes as “frozen cinema.” Made of countless stories and scenes, his imposing sculptures are archives of the present, layered representations of ourselves, which echo the visual complexity of *The Garden of Earthly Delights*.

In **Homo-?**, meanwhile, human progress is condensed into a timeline that questions where we are headed as a species. Created by **Filip Custic** (Santa Cruz de Tenerife, Spain, 1993) for his solo exhibition at La Térmica (Malaga, Spain) in 2019, the video loop sets milestones of social and technological progress between two figures representing Alpha and Omega. Using a question mark in the work’s title, Custic alludes to a possible future where body, sexuality and identity are fluid.

Visual parallels underlie the artwork of **Dan Hernandez** (San Diego, USA, 1977), who blends pre-Renaissance art with video game aesthetics to craft hybrid worlds seeped in popular culture. **GOED**, after Bosch’s *The Garden of Earthly Delights*, is inspired by role-playing video games (RPGs), particularly those known as open world or *sandbox*, in which users can navigate freely. Based on *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) this artwork is a huge map, a visual adventure unconfined by linear narrative or sequential time.



↑ DUSTIN YELLIN, Psychogeography Study 79, 2015

MICROCOSMS & UTOPIAS

↳ Miao Xiaochun, Dustin Yellin, Filip Custic, Dan Hernandez, Cassie McQuater

Cassie McQuater (Detroit, USA, 1987) also uses digital media to build alternative worlds in which accepted narratives are reimagined. Winner of the Lumen Prize Moving Image Award in 2019, McQuater responds to Bosch's masterpiece from a feminist perspective in *Angela's Flood*, a paradise built for female video game characters. The title derives from the work's protagonist, Angela Belti, a muscular fighter from the *Power Instinct* series (Atlus, for Arcade, 1993) whose appearance challenges the vintage game stereotype of svelte, scantily-dressed women. Contained within 2000 lines of HTML code, *Angela's Flood* is a genuine utopia, a fantasy garden packed with joy.



↑ DAN HERNANDEZ. GOED detail, 2020



↑ CASSIE MCQUATER. Angela's Flood 2020

THE GARDEN RECAST

↳ Davor Gromilovic, Mu Pan

A remarkable ensemble of humans, animals and hybrids inhabits *The Garden of Earthly Delights*. Biblical characters and medieval archetypes rub shoulders with grotesque beasts, and some observers consider that the Tree Man in hell is a portrait of the artist himself. This ingenious mix continues to inspire visual storytellers, who invent new worlds or colonise Bosch's landscapes with characters of their own imagining..

Davor Gromilovic (Sombor, Serbia, 1985) works with coloured pencils, blending Balkan folk tradition and pop culture in richly-textured drawings filled with detail. His stories are intentionally open, encouraging the viewer to engage their own imagination. *Utopia Panorama* and *Hell Panorama* were conceived as a pair, offering alternative visions of the same fictional space. In two scenes linked by a vortex, dinosaurs co-exist with fairytale royalty and horrific tortures take place by the light of a disco ball. From heaven, the ominous tones of hell are visible, while a circular opening in the underworld offers a view onto blue skies and clouds.

The Asian American artist, **Mu Pan** (Taichung City, Taiwan, 1976), has made cultural mash-up one of his trademarks. His artworks are layered narratives, personal reflections on human behaviour in which humour and violence often coincide. *A Wonderful Day* sees the Genesis story reimagined as a frenzied battle scene in which an invading army of colourful monkeys fights for control of paradise. *Mu Pan's Garden of Earthly Delights*, meanwhile, blends Christian imagery from The Book of Revelation with Buddhist tales and references to contemporary pop culture. Viewed by the artist as a retrospective of 20 years' work, this painting is replete with witty allusions to Bosch's original and the outlandish creatures that characterise Mu Pan's art.



↑ MU PAN, Mu Pan's Garden of Earthly Delights, 2019



SPECULUM

↳ SMACK

In *The Garden of Earthly Delights*, Bosch holds up a looking glass to human nature, challenging viewers to consider the consequences of their actions. The painting can be seen within the literary genre known as “mirror for princes”, a visual guide to acceptable behaviour and invitation to discuss the course of the world.

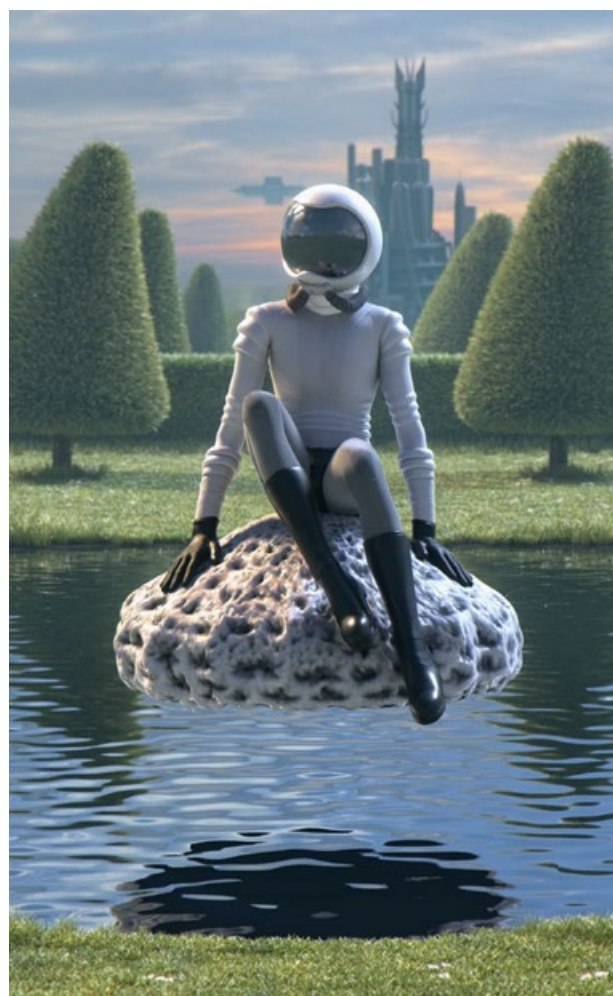
SPECULUM by the Dutch collective, **SMACK**, kicks the debate into the twenty-first century. Like its Renaissance predecessor, *SPECULUM* is a treasury of visual stories, each of them a starting point for conversation.

SMACK is a collaboration between Ton Meijdam (Geldermalsen, the Netherlands, 1973), Thom Snels (Tilburg, the Netherlands, 1978) and Béla Zsigmond (Budapest, Hungary, 1975). All three studied at the St. Joost School of Art & Design (AKV) and began working together in 2005. Their insightful animations have won numerous prizes, including at the Amsterdam Film Experience, the European Design Awards and the UK Music Video Awards.

For 2016, the MOTI/Museum of the Image, Breda (now the Stedelijk Museum, Breda) commissioned SMACK to create a contemporary interpretation of *The Garden of Earthly Delights* as part of the Hieronymus Bosch 500-year anniversary: the result was *Paradise*. Colección SOLO acquired this work the following year and supported the team to develop *Eden* and *Hell*, completing the digital triptych now known as *SPECULUM*.

Presented at Matadero Madrid on three LED screens, with a total length of 21 metres, *SPECULUM* situates the visitor before ruthless depictions of the present. In *Eden*, celebrity-plants sprout from artificial grass, *Paradise* is filled with image-obsessed loners and *Hell* is a gruesome landscape of personalised tortures.

In ***SPECULUM: 10 Characters***, the artists offer alternative viewpoints of selected figures from their digital triptych. In each case, SMACK created a new environment for the protagonist, employing the compositional techniques and linear perspective of Renaissance painting to centre the viewer's attention. Isolation, tech-addiction, self-love and self-loathing all appear in these depictions of contemporary malaise. Together, *SPECULUM* and *SPECULUM: 10 Characters* invite a dialogue on who we are and the society we have built.



↑ SMACK. SPECULUM Egonaut, 2019



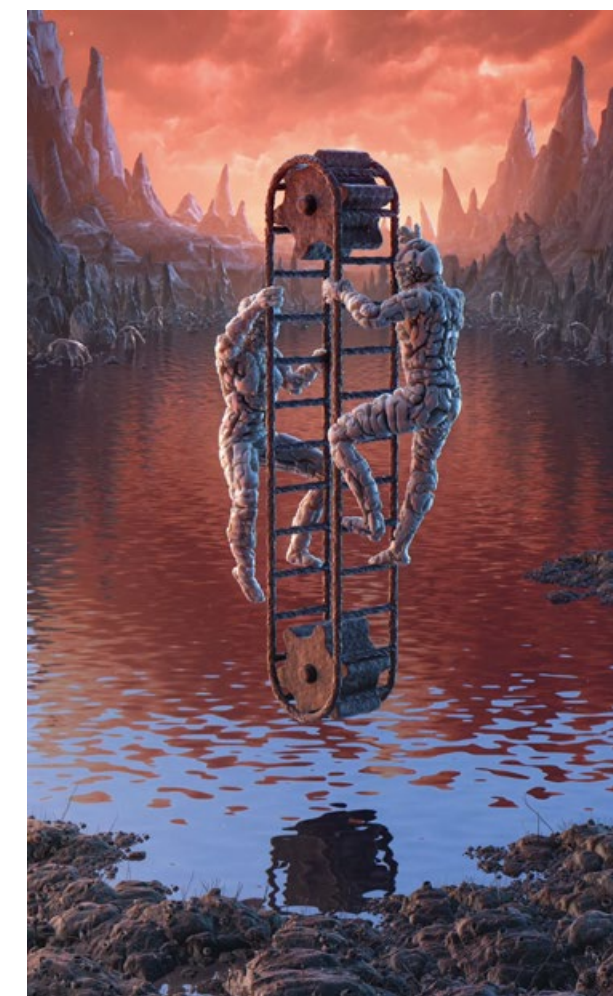
↓ SMACK. SPECULUM Big Dada, 2019



↓ SMACK. SPECULUM Mother, 2019



SMACK. SPECULUM Crapivore, 2019



↑ SMACK. SPECULUM Dinamo Twins, 2019

CONVERSACIONES SOBRE EL JARDÍN

En *Conversaciones sobre el jardín* los artistas nos explican en primera persona cada una de las piezas que incluye la muestra. Estos contenidos se podrán disfrutar en la página web (www.eljardindelasdelicias.art) dedicada a la exposición.

En la web de la exposición, que amplía la información sobre las obras y los artistas, se irán actualizando las actividades en torno a *El jardín de las delicias, un recorrido a través de las obras de la Colección SOLO*.

CONVERSATIONS ON EARTHLY DELIGHTS

In *Conversations on Earthly Delights*, the participating artists chat about the works featured in this show. This content is on our dedicated website (www.eljardindelasdelicias.art), which you can access using the QR code below.

More insights on *The Garden of Earthly Delights through the artworks of Colección SOLO*, including regularly updated information about activities and events, are also available at this site.

ESCUCHA LAS CINCO COMPOSICIONES PARA UMBRÁFONO II

El artista sonoro **Enrique del Castillo** ha creado cinco piezas para su obra *Umbráfono II*, inspiradas en los trabajos de los compositores renacentistas Adrian Willaert y Josquin Des Prez. Compuestas sobre celuloide e interpretadas gracias a un lector óptico, estos paisajes sonoros de base electrónica conectan el contexto cultural del Bosco con nuestros días. Puedes disfrutarlas todas desde la web de la exposición accediendo desde el siguiente QR.

HEAR THE FIVE COMPOSITIONS FOR UMBRÁFONO II

For *Umbráfono II*, **Enrique del Castillo** has developed five different compositions inspired by Renaissance musicians such as Adrian Willaert and Josquin Des Prez. Expressed as patterns on celuloide film and played by the artist's optical reader, they give sixteenth-century polyphony an electronic twist, connecting the cultural context of Bosch's time with the present day. You can listen to these compositions on the exhibition website, accessible via the QR code below.



Para más información sobre la exposición
More information about this exhibition

EXPOSICIÓN / EXHIBITION

EL JARDÍN DE LAS DELICIAS,
Un recorrido a través de las obras de la Colección SOLO

THE GARDEN OF EARTHLY DELIGHTS
through the artworks of Colección SOLO

Organización y Producción / Organisation and Production: Matadero Madrid, Colección SOLO

Comisariado / Curated by: Colección SOLO

Desarrollo del proyecto / Project Development: Colección SOLO

Dirección de desarrollo / Development Director: Óscar Hormigos
Documentación y textos / Research and Texts: Rebekah Rhodes
Diseño gráfico / Graphic Design: Rubén Montero
Conservación / Conservation: Julia Betancor
Comunicación / Communication: Milena Fernández Eresta

Oficina de coordinación / Project Coordination: Matadero Madrid

Responsable de programación / Head of Programming: Ana Ara
Coordinación gerencia / Coordinator: Adela Fernández
Comunicación / Communication: Myriam González, Marisa Pons, Laura Bragado, Raúl González
Diseño gráfico / Graphic Design: Mario Cano
Relaciones institucionales / Institutional relations: Marta García
Área educativa y públicos / Education and Engagement: Javier Laporta, Mercedes Álvarez, Arancha Benito
Gestión de proyectos / Project Manager: Aitor Ibáñez
Producción / Production: Miriam Bosch, Santiago Jimenez, Gabriel Lucas, David Romero, Vicente Fernández, Rodolfo Cortés
Coordinación técnica / Technical Coordinator: Alberto Nietos
Gestión y administración / Administration: Mila Pinel, Susana Arranz, Álvaro Estévez, Nieves Montealegre
Infraestructuras / Infrastructures: Raúl Cano
Jurídico / Legal Advisor: Montserrat Rivero

Diseño espacio expositivo / Spatial Concept: estudioHerreros
Responsable del proyecto / Project Manager: estudioHerreros, Esteban Salcedo

Montaje / Build and Installation: Intervento
Seguros / Insurance: HISCOX S.A.

Agradecimientos / Acknowledgements:
SIT Spain, Marco Estudio, Triple Onda
Imagen original de portada *Egonaut* (2019), SMACK / Cover image features *Egonaut* (2019), SMACK

ARTISTAS PARTICIPANTES/ PARTICIPATING ARTISTS

Enrique del Castillo
Cool 3D World
Dave Cooper
Filip Custic
Davor Gromilovic
Dan Hernandez
Mario Klingemann
Lusesita
Cassie McQuater
Carlus Padrissa - La Fura dels Baus
Mu Pan
Sholim
SMACK
Miao Xiaochun
Dustin Yellin

ENTRADA GRATUITA / FREE ENTRANCE

#jardindeliciassolo
#earthlydelightsbysolo

MATADERO MADRID

Paseo de la Chopera 14, 28045 Madrid
info@mataderomadrid.org /// @mataderomadrid
T. 91 318 46 79

MATADERO