

CLAUDIO ZULIAN (IT, 1960)

*Hard Times & Animals – Cuerpo que (des)hace imagen*

12.09.2024 – 19.10.2024

Galería Freijo presenta por primera vez en Madrid, la exposición *Hard Times & Animals – Cuerpo que (des)hace imagen* del artista italiano Claudio Zulian, en colaboración con Estrany-de la Mota Art Advisors.

Claudio Zulian es un artista multidisciplinar, conocido sobre todo por su obra en el campo cinematográfico, pero también ha realizado numerosas exposiciones de vídeo en Museos y Centros de Arte. El trabajo de Zulian no solo se limita a la creación artística, sino que su interés incluye también la música, la escritura, además de haber desarrollado una importante dimensión pedagógica. Ha impartido clases en diversas instituciones académicas y culturales, compartiendo su experiencia, conocimiento y fomentando el debate sobre el papel del arte en la sociedad actual.

Nacido en Campodasergo en 1960, Zulian ha desarrollado gran parte de su carrera entre España y Francia donde ha sido reconocido por sus aportaciones artísticas. Su obra a menudo explora temas sociales, políticos e históricos, utilizando gran variedad de medios para crear narrativas complejas y profundas.

Desde sus primeras creaciones hasta sus obras más recientes, Zulian ha destacado por su capacidad de integrar distintas disciplinas artísticas, ofreciendo al público experiencias inmersivas y reflexivas. Además de su trabajo cinematográfico, Zulian ha estado implicado en numerosos proyectos colectivos y exposiciones internacionales, consolidándose como una figura relevante en la escena artística contemporánea.

## GUERRAS QUE NO HAN TENIDO LUGAR

Es una serie que consta de cinco videos (de los cuales en esta exposición se presentan tres) La videoinstalación plantea una reflexión sobre la guerra, pero también sobre la mirada, y sobre la imagen misma- entendida como fruto de una historia cultural.

El título alude al controvertido ensayo de Jean Baudrillard, *La guerra del golfo no ha tenido lugar*, publicado en 1991.

La instalación de Zulian plantea un interrogante sobre la vigencia del ensayo de Baudrillard, pasados más de treinta años desde su publicación y en un momento en que algunas de las guerras en la actualidad, como la de Ucrania o Gaza, parecen retrotraernos a las guerras de la primera mitad del siglo XX.

En cada una de las pantallas se pueden ver imágenes de *found footage* (metraje encontrado) provenientes de distintos conflictos que han tenido lugar durante 2023. En todas ellas podemos reconocer el plano típico de muchos videojuegos reproduciendo la mirada subjetiva del soldado mostrando el extremo de su arma, la acción de disparar y

el espacio ante él. En todas las obras de esta instalación aparece un rectángulo rojo en el centro de la pantalla que cubre buena parte de la imagen y deja ver sólo las franjas laterales. De este modo, no podemos saber ni quien dispara ni cual es el objetivo.

En todas las obras de esta serie, las imágenes han sido expurgadas de cualquier referencia concreta al lugar y a los bandos en lucha – quedan imágenes de llanuras, trincheras, bosques nevados, armas, disparos y explosiones- para que la pregunta que encierra el título se dirija no a un conflicto concreto, sino a la guerra en sí.

Alrededor de estos interrogantes centrales, *Guerras que no han tenido lugar*, desarrolla una serie de cuestiones que van desde el estatus de las imágenes que llegan a quienes están lejos de los campos de batalla, la duda sobre la obscenidad de la estetización de un material que parece apuntar a la realidad, la posibilidad/imposibilidad de mirar esas imágenes y el trasfondo de la subjetividad contemporánea. Como apunta Freud en *Consideraciones actuales sobre la guerra y la muerte* (1915), “[del sujeto] quizá tan dispuesto a abandonarse a sus pulsiones letales como sus ancestros”.

## IL CIELO IN UNA STANZA (EL CIELO EN UNA HABITACIÓN)

Al pasar del primer al segundo ámbito de la exposición se produce una relación de vis a vis, entre las instalaciones *Guerras que no han tenido lugar* y *Il cielo in una stanza (El cielo en una habitación)* esta última es una videoinstalación que continúa en la línea de investigación emprendida por Claudio Zulian en *Guerras que no han tenido lugar*. También se trata de imágenes de guerra, en este caso de aviones de combate. Lo que aquí se explora, en particular, es la relación entre lo real y lo virtual (artificial) en las imágenes actuales de los conflictos bélicos.

*Il cielo in una stanza* mezcla imágenes de animación con imágenes reales, según varias modalidades: hay aviones reales, maquetas 3D de esos mismos aviones, maquetas de aviones que no existen...

Se plantea además la cuestión de la memoria. La memoria histórica, el grano cinematográfico y el blanco y negro, aluden a imágenes del pasado, pero, son aquí un efecto de postproducción, puesto que varios de los aviones que se pueden ver en la pieza son de última generación. En algunos casos, sin embargo, se trata realmente de imágenes del pasado: hay aviones reales de la guerra de Vietnam. Pero incluso así, se plantean interrogantes, porque también hay maquetas actuales de aviones de la guerra de Vietnam. En las pantallas, la historia se vuelve imperceptible y se aplasta en un pasado-presente siempre actual. Es este el sentido del título que, además de describir irónicamente la propia situación de la pieza en el espacio de exhibición, es el título de una conocida canción italiana de 1960, el mismo año en que empieza la intervención de Estados Unidos en Vietnam – algunas de cuyas imágenes recoge la obra. La alusión a este tema popular subraya la idea de la imposibilidad de una Historia en los medios de comunicación – redes incluidas.

La videoinstalación está construida en bucles relativamente cortos – de, aproximadamente, dos minutos - pero los bucles no son exactamente iguales, de modo que el espectador tiene la sensación de que no puede asegurar haber visto una repetición, aunque sí tiene esa sensación. Nuestra historia personal y nuestra percepción del mundo, también queda atrapada en un pasado/presente siempre actual de los medios de comunicación deslizándose así hacia un nuevo tiempo mítico.

## LOBO

La última obra de la exposición está protagonizada por un animal que en distintas culturas y mitologías ha tenido siempre un papel predominante; el lobo. Guardián de tumbas y asociado a la vida después de la muerte, la función del lobo era guiar las almas de los difuntos hacia la otra vida en la cultura egipcia. Para los griegos en cambio, el lobo era el emblema del dios solar Apolo por su labor de vigilancia. También en las mitologías europeas, desde la costa del Mediterráneo hasta el norte de Escandinavia el lobo siempre ha estado vinculado a la fertilidad, la protección, además de a la destrucción y al castigo. En la Europa Medieval, el aspecto maléfico del lobo, lo asociaba al engaño, a las tinieblas, a la voracidad y al pecado.

Aquí el recorrido de la cámara sugiere el rastreo del terreno, situando a quien lo observa a la misma altura que el animal, que por otro lado también es el lugar que ocupamos como público.

En este sentido, El Lobo es el protagonista de un trayecto similar al que los soldados muestran en Guerras que no han tenido lugar, un paralelismo que viene propiciado por la posición de la cámara, que es la misma que ocuparía el móvil del soldado, en la primera videoinstalación.

También el color de la imagen azul y amarillo tiene su origen en la capacidad de visión del animal. Cuya percepción del color es más limitada que la de los humanos. Tienen dicromatismo, lo que significa que solo tienen dos tipos de células cono (a diferencia de los tres tipos que tienen los humanos). Esto les permite distinguir algunos colores, particularmente tonos de azul y amarillo, pero no pueden ver la gama completa de colores.

Concebida como un recorrido narrativo, la exposición culmina con esta videoinstalación que no está lejos de convertirse en una metáfora sobre los conflictos bélicos -integrando también en ello dimensiones poéticas ligadas a las grietas de la subjetividad y de la naturaleza.



**PATRICIA EZPELETA**

@ITSNOTPATI

Patricia Ezpeleta, diseñadora conceptual y empresaria, diseña y apoya exposiciones, colecciones y experiencias con foco en narrativas únicas y conexiones culturales. Ha colaborado con Deloitte, Bvlgari, Universal Music, Venice Biennale, Art Dubai e Investec Cape Town, y con profesionales como Refik Anadol y Andrés Reisinger o el fundador del Palais de Tokyo de París, Jérôme Sans. Pionera en nuevas tecnologías, ha enseñado en la European School of Economics y la American University of Dubai.