Gracias
A Felipe, Julieta y Kira, mis máximos motores.
A toda mi familia de Chile y Argentina, gracias desde el día uno.
A Claudia Zaldívar y todo el equipo del MSSA, una de las mejores experiencias que he tenido.
A Jorge Valdés por su fino trabajo escultórico.
A Daniela Berger y Sebastián Vidal por creer en mi trabajo.
A Natalia Geisse.
A Isabel Aninat y Javiera García-Huidobro.
Por su amistad y opiniones en este proceso, a Ximena Fleck, Isidora Irarrázaval, Natasha Pons, Pablo Mayer, Claudia Aravena e Ignacio Szmulewicz.

La idea de estos trabajos surgió en Barcelona, a comienzos del 2016, en una tienda de modelismo militar.

—

Pálido fuego / *Pale Fire*

—

Créditos

Diseño: Estudio REAL (www.somosreal.cl)
Fotografías: Felipe Agüero y Lorna Remmele
Textos: Daniela Berger y Sebastián Vidal
Traducción: Sebastián Jatz

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio
Gobierno de Chile

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Fondart, ámbito regional de financiamiento. Convocatoria 2018.

Pale Fire

Pálido fuego

Mariana Najmanovich

Heridas de guerra

La guerra es un juego que se juega con una sonrisa
— W. Churchill

La exposición *Pálido fuego* de Mariana Najmanovich en el Museo de la Solidaridad Salvador Allende concentra una serie de obras que sacuden al espectador desde una violencia cruda que circula irrefrenablemente en los medios de comunicación, promoviendo una reflexión sobre el estatuto de la imagen actual y sus implicancias humanas. En una sociedad de la información, donde se difunden masivamente por la red y en tiempo real sucesos violentos como guerras, golpes de Estado, atentados y masacres, la necesidad del arte por cuestionar el poder de dichas imágenes resulta un ejercicio ético fundamental. A través de su pintura, Najmanovich ha indagado con profundidad el sentido agresivo que subyace en este tipo de imágenes, posicionándose en las contradicciones de la coexistencia, funcionalismo, cotidianidad y normalidad informativa con los mecanismos de confabulaciones, intrigas y deseos que merodean detrás de los pesados velos del poder. ¿Qué perversa pulsión motiva su proliferación en la red? ¿qué contradicciones existen entre el derecho de circulación de imágenes de odio y el ejercicio de la libertad de expresión en la web? ¿qué poder regula la gobernanza de imágenes en internet? Por medio de un trabajo manual dedicado y obsesivo, Najmanovich inquietamente penetra con su pintura en las comisuras de las anomalías de la imagen violenta, explorando en ella alteridades referidas al sentido de normalidad que de ellas se desprende. Una exploración a lo que podemos definir como una cultura de la muerte, que refleja parte de las geopolíticas del mundo actual y del cotidiano uso de la red.

Si observamos en retrospectiva, este tipo de representación pictórica, en torno al poder y sus derivas constitutivas y circulantes, no es un tema nuevo para la historia del arte. Estas imágenes han sido largamente tratadas en obras maestras de batallas, combates, generales y emperadores, y han respondido a fórmulas de propagandas nacionalistas y populismos totalitarios. En el caso de *Pálido fuego*, Najmanovich explora, bajo un ángulo particular, no sólo la herencia de esta tradición pictórica, sino que modifica la reflexión hacía un terreno autoconsciente en torno a la hipermediatización de este tipo de imágenes en relación a su estatuto de significación de poder. En este sentido, el impulso pictórico por indagar contemporáneamente imágenes de maniobras hegemónicas y subrepticias, ya sean salas de control, reuniones cumbre, espacios de instrucción terrorista, estremece doblemente la condición realista del fenómeno, puesto que complejizan su anclaje fotográfico desde los oscuros procesos pictóricos que artistas a lo largo de la historia han desarrollado con persistencia.

Bajo la perspectiva circulante de imágenes en la red, entendidas bajo las lógicas de culturas y mercados globales, en las cuales la guerra y el exterminio siguen operando como productos necesarios en la complaciente maquinaria del poder, el arte surge como espacio de introspección al estado de alineamiento medial. En el caso de las pinturas de Najmanovich el propósito funciona como un acto de recelo crítico frente a los códigos de información de guerras y atentados que se perpetran a diario en el mundo. Su composición, si bien es figurativa, turba el registro mimético bajo trazos y pinceladas que rompen la mimesis fotográfica, volviéndola única, ambigua y turbia, estableciendo desde el gesto de la mancha residual, un desanclaje a la normalización de su circulación en la red. Así, en estos trabajos emerge fantasmagóricamente el efecto contaminante de un diálogo de sordos entre poderosos jerarcas y fanáticos terroristas, cuyas acciones despiertan el temor y el morbo infinito de agencias y medios. Este efecto produce también otro aspecto interesante en el rendimiento del proyecto de *Pálido fuego*, ya que Najmanovich incluye elementos visuales derivados de la explosión mercantil de la guerra y el terrorismo. Sobre estos síntomas de un capitalismo abrasivo que procesa los espurios de dicha violencia, nace el interés de la artista por indagar en un determinado tipo de juguetes que se comercializan en internet. Como sabemos, las imágenes de entrenamientos, ajusticiamientos o ejercicios bélicos de grupos extremistas se viralizan con toda velocidad en la red. Aquello ha dado pie para que cierto tipo de industria produzca en serie figuras de acción de terroristas y guerrilleros. Creados con un perverso realismo, tanto en las indumentarias como en sus símbolos, estas figurillas retratan a diversos grupos extremistas en el mundo. Najmanovich compró algunos de estos juguetes en internet y se encontró con que son modelados como las clásicas figurillas de acción de películas de fantasía o de actores famosos, es decir, tienen un diseño propio de su contexto en la caja: algunos marchan, desfilan o entrenan. En otras cajas, los personajes entran en combate. Además de ello, vienen listas para armar y colorear. Najmanovich, inspirada en este particular producto desarrolló una serie llamada *Prototipo para armar,* donde recreó en pinturas los diseños de las cajas, transformando dicho producto en un objeto artístico de reflexión. Su ejercicio pictórico, como señalamos anteriormente, se traduce en alterar la composición mimética de la caja, y bajo el sello ambiguo de su pincelada y su paleta, retorciendo aún más el sentido perverso entre el objeto y su carga simbólica dual: la de la situación de violencia social y la de su mercantilización lúdica.

El motivo del juego y la guerra se traduce en una necesidad de recrear por medio del juguete la fractura de un sistema comercial que absorbe en la imagen circulante su carga de radicalismo

ideológico. Su juego macabro instala, en su representación lúdica, el proceso de erradicación del otro bajo el precepto de representación hiperrealista miniaturizada, y aparentemente inofensiva, como fetiche de decoro. Sobre esta relación el filósofo Giorgio Agamben ha consignado la indivisible cualidad que existe entre el juguete y su historicidad. En *Infancia e historia* menciona "lo que el juguete conserva de su modelo sagrado o económico, lo que sobrevive tras el desmembramiento o la miniaturización, no es más que la temporalidad humana que estaba contenida en ellos, su pura esencia histórica"[1]. En este sentido, Najmanovich traduce a la pintura parte de estas complejidades, principalmente localizando en la función de la imagen virtual con la que se configura este tipo de juguetes en miniatura, la esencia de un tiempo o una historicidad como señala Agamben que se representa por el morbo de esta cultura de la muerte mediatizada. Pero *Pálido fuego* no sólo se centró en lo micro. Najmanovich subvierte el sentido de miniatura amplificando una de ellas a tamaño natural. Se trata de una escultura hecha con fibra de vidrio de un guerrillero que parece custodiar el espacio de las representaciones más pequeñas. A su lado, Najmanovich instaló, a escala humana, una placa con las partes del guerrillero adheridas en el molde que viene en la caja para su ensamblaje. Aquí el efecto producido al agrandar la figurilla y el molde con sus partes, se contrasta con el gesto pictórico de los cuadros, en los que se interviene y altera la imagen del diseño exterior de la caja. La réplica realista del juguete mismo contenido en el interior de la caja a tamaño real rompe el enlace directo de la posibilidad de jugar con él y se moviliza en el mero efectismo fetichista de su imagen.

Najmanovich también incluye en *Pálido fuego* tres piezas de la serie *Funny Games*, cuya composición comienza a extender algunas claves de su producción pictórica. Se trata en este caso de tres pieles acrílicas, expuestas directamente en el muro de la sala. Estas pieles, como ha denominado la artista a esta técnica de impresión, producida y perfeccionada en su taller como resultado de experimentos y ensayos, contienen una serie de imágenes de guerra, compuestas, a modo de collage, a partir de fragmentos de pequeños paños que unidos configuran una pieza única. Se trata de detalles de tanques, soldados y bombas y de ellos destaca el hecho de que muchos de los personajes contienen alguna especie de visor similar a los dispositivos de visión nocturna o realidad virtual. Este hecho nuevamente nos lleva a vincular el efecto lúdico de la guerra, con la interfaz del videojuego. De manera interesante, Najmanovich propone dichos dispositivos en un entrecruce con imágenes de tecnologías bélicas, al parecer de la primera y la segunda mundial. Este efecto de retrofuturismo a su vez queda recubierto con capas de tonos más bien monocromos pero cargados de una serie de efectos manchistas, propios de la pintura más expresionista. En este sentido, la tensión pictórica queda en evidencia pese al recorte y pegado de imágenes extraídas de archivos de internet y cuyo manto desligado del efecto marco provee la sensación de una organicidad que se manifiesta en el nombre otorgado por la artista al soporte. La guerra y el juego de esta forma quedan tatuadas en estas pieles artificiales, las que en su conjunto establecen un patchwork de violencia y oscuridad. Quizá esta impresión se resuelva en la piel como una imborrable herida de guerra que se suma sin un cuerpo que las contiene. Solamente aparecen como resabios de capas muertas. Su rugosidad nos evoca la sequedad del tiempo y el polvo marcada a fuego por la pólvora y el humo sobre lo sintético, no únicamente por su materialidad sino por su referencia simbólica de los bytes que existen en su imagen archivística procedente. *Pálido fuego* nos introduce en un juego macabro que no nos deja indiferentes y nos estremece como consumidores directos e indirectos de un mercado brutal e indolente sobre la catástrofe de lo humano.

Sebastián Vidal Valenzuela
◎ Historiador de arte

I — Giorgio Agamben, *Infancia e historia: destrucción de la experiencia y origen de la historia*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo: 2007, p. 103.

Sobre la exposición *Pálido fuego*

La banalización de la guerra es un acto de borradura de doble filo. Por un lado, se anula el llamado de atención que hacen las imágenes y, por otro, se promueve la fabricación de una información envasada, un filo que perpetúa el conflicto: una imagen de guerra es siempre una imagen de mercado.

Este fenómeno brutal circula públicamente en forma silenciosa en los sets de juguetes para armar que se encuentran disponibles para la venta en la transnacional Amazon. Son prototipos militares coleccionables, con impresionantes títulos como *Insurgents with Guns and Civilian Iraq Set #2* [Insurgentes con armas y Set Iraquí civil #2] o *Help yourself please, US soldiers with Iraq children 8 fig 1/35 scale* [Por favor sírvase, soldados de EEUU con niños Iraquíes. 8 figs. a escala 1/35]. Lo real es aquí lo feroz: estos productos evidencian el comercio de personajes basados en la realidad, involucrados en el exterminio de ciertos sectores de la humanidad por razones ideológicas. Una capa simbólica mayor se suma: detrás de cada uno de estos modelos coleccionables opera la carga de un estereotipo prefabricado, el peligroso lugar común de cómo se piensa un *terrorista,* que varía a uno y otro lado del planeta.

La obra de Mariana Najmanovich evidencia la idea de un juego oscuro, cobrando ciertas resonancias implícitas con la novela en prosa de Vladimir Nabokov, *Pálido fuego* (1962), una suerte de gran poema no lineal de casi mil versos, del cual toma el título.

En su investigación la artista utiliza la fotografía como antecedente documental, elaborando imágenes que manipulan las escenas a través de distintas estrategias estéticas, pictóricas y experimentales. Pasajes de la guerra y la política oficial, reconocibles por la memoria colectiva, se develan en escenarios de cuerpos confusos, turbios, sumidos en construcciones inquietantes de poder que son por ella cuestionadas.

Aquí, el maquillaje que significa la belleza sobre la violencia, entendido como síntoma social[1] es comparable, en otra temperatura, al que realizan agudos comediantes como el australiano Jim Jefferies o el sudafricano Trevor Noah. Estos satirizan el aterrador discurso armamentista de potencias imperiales de guerra como Estados Unidos o el Reino Unido –curiosa *unión* la que plantean sus nombres. Cubriendo esta irracionalidad con hilarantes observaciones, los comediantes apuntan al sinsentido normalizado –y normado, al punto de que sus trabajos han sido censurados– mediante trabajos que revisan las particulares concepciones de Estado detrás de la gran inversión en entrenamiento militar y adquisición de armas. De esta forma, hacen de la realidad un espectáculo denostable mediante la comedia; nos afecta la crudeza de las verdades, que puestas sobre el escenario, nos hacen reír con horror, sobretodo en cuanto son aplicables hoy a nuestras vidas.

La violencia siempre necesita herramientas, plantea Hannah Arendt. Ha de haber medios, en este caso productos, a través de los cuales se haga patente, permeando todo. Lo problemático aquí es cómo el aparato simbólico no responde a la manera solo relativa en que podemos ser capaces de escapar a la demencia de este discurso[2]. El peligro potencial es entonces convertirnos en soldados sin quererlo, ser íconos de piezas mecánicas que obedecen sin reflexionar, en un contexto donde la violencia es un remanente perpetuo del vivir.

En esa misma línea, el filósofo surcoreano Byung Chul Han, dilucida una presencia que ha llamado psicopolítica[3], que se refiere a un sistema de dominación que en lugar de emplear el poder opresor, utiliza un poder seductor e inteligente (*smart*), consiguiendo que las personas se sometan por sí mismos al entramado de dominación[4]. Es decir, por ejemplo, que *necesiten* adquirir los juegos que al divertirlos los someten, en un perfecto ciclo que se perpetúa a sí mismo. Transacción que es a la vez discursiva y de mercado.

Pálido fuego emerge también de la notable combinación que propicia la investigación rigurosa con la anécdota –como cuando la artista se encuentra con estos juguetes en una tienda en España-, cruzada con la idea del juego como punto de inflexión.

Esta serie de trabajos, exhibidos en el Museo de la Solidaridad Salvador Allende en el segundo semestre de 2017, se devela como un dispositivo biopolítico que apunta a establecer una pregunta sobre las imágenes actuales e históricas de agrupaciones asociadas al terrorismo. Así, se despliega la serie *Funny Games* [Juegos Divertidos][5], construida a partir de imágenes de antiguas guerras en las cuales se insertan elementos actuales de tecnología militar. En ella, la reflexión sobre la banalización de la violencia alude a los juegos virtuales utilizados en prácticas de entrenamiento, que anestesian la percepción de la experiencia bélica. Por un lado, desaparece la puesta en escena que requiere lo violento para existir en el mundo, y por otro, releva el componente audiovisual HD, el maquillaje, que posibilita un tipo de experiencia de control estetizada, casi virtuosa, como planteó el cineasta Harun Farocki en *Serious Games*, última exposición que realiza en vida en la Hamburger Bahnhof de Berlin en 2014.

Otro hito en la exposición *Pálido fuego* es la obra *Vaivén*, de la serie *Prototipos para armar*, que analiza el modo en que la violencia como juego sistematizado pone a sujetos, como Osama Bin Laden, primero como víctimas y próceres en los medios de comunicación, para luego regurgitarlos como feroces victimarios. Estrategia antigua para realzar la hazaña del dominador norteamericano que se proclama como el *país libre* –donde lo más libre pueda acaso ser el mercado–. Inquietante operación inversa puede verse en el Chile

I — Presente en las obras de arte, pero de otro modo también en los juguetes coleccionables.
II — Hannah Arendt. *Sobre la violencia*. Alianza, Madrid: 2005.
III — Byung Chul Han. *Psicopolítica y nuevas técnicas de poder*. Herder, Barcelona: 2014.
IV — Byung Chul Han. *La Sociedad del cansancio*, Herder, Barcelona: 2011.
V — A este punto, cabe hacer notar que *Funny Games* significa también juegos raros, donde *funny* opera como detección de una extrañeza ante lo potencialmente perverso.

actual, donde los otrora victimarios de crímenes de lesa humanidad son puestos en libertad como víctimas, gracias a este vaivén de la historia, este 'ajedrez apocalíptico', en términos de Arendt, cuyo desarrollo pareciéramos estar viviendo.

Mariana Najmanovich propone así una reflexión crítica, cruda y contingente sobre la representación de la guerra y sus protagonistas, tomando como eje central la banalización capitalizada del terrorismo, entendido como un producto para jugar y coleccionar.

Inquieta el que *Pálido fuego* haya sido más que certera al exigirnos reflexionar sobre la irrevocable distorsión psicológica del ser humano en contextos de violencia, ligada fatalmente a la pulsión lúdica del mercado en la contemporaneidad.

Daniela Berger Prado
◊ Curadora / Coordinadora Área Programación
Museo de la Solidaridad Salvador Allende

Wounds of war

War is a game that is played with a smile
— W. Churchill

Pale Fire is an exhibition by Mariana Najmanovich at the Salvador Allende Solidarity Museum that focuses on a series of works that shake the viewer with the constant raw violence exposed by the media, offering a reflection on the status of current images and their human implications. In the information society, where violent events such as wars, coups d'état, attacks and massacres are massively disseminated online and in real time, the need for art to question the power of these images is a fundamental ethical exercise. Through her painting, Najmanovich has carried out a deep enquiry of the aggressive side underlying these images, placing herself in the contradictions of coexistence, functionalism, everydayness and informational normality with the mechanisms of confabulations, intrigues and desires that prowl behind the heavy veils of power. What perverse drive motivates its proliferation online? What contradictions exist between the right to circulate hate images and the exercise of freedom of expression on the web? What power regulates the governance of images on the Internet? With a dedicated and obsessive manual work, Najmanovich disturbingly penetrates the corners of the anomalies of the violent image, exploring the otherness that refers to the sense of normality that emerges from them. An exploration of what we can define as death culture, which is in part a reflection of geopolitics of the world and the daily use of the web.

Looking in retrospect, this type of pictorial representation on power and its constituent and circulating drifts, is not a new subject for art history. These images have long been explored in masterpieces depicting battles, combats, generals and emperors, responding to formulas of nationalist propaganda and totalitarian populism. In *Pale Fire*, Najmanovich explores, from a particular angle, not only the heritage of this pictorial tradition, but she also modifies the reflection towards a self-conscious area based on the hyper media coverage of this type of images in relation to their status that signifies power. In this sense, the pictorial drive to simultaneously research images of hegemonic and surreptitious maneuvers, whether they be control rooms, summit meetings or terrorist training spaces, doubly stirs the realistic condition of the phenomenon, since they complicate their photographic anchoring from the dark pictorial processes that artists have developed persistently throughout history.

Under the perspective of circulating images on the web, understood under the logic of cultures and global markets where war and extermination continue to operate as necessary products in the complacent machinery of power, art springs forth as a space of introspection in relation to the state of media alignment. In Najmanovich's paintings, the purpose works as an act of critical suspicion against the information codes of wars and attacks perpetrated daily in the world. Her compositions, although figurative, disturb the mimetic record with brushstrokes that farcture photographic mimesis, making it unique, ambiguous and turbid, establishing in the gesture of the residual stain a disengagement to the normalization of its circulation on the web. Thus, in these works, we see the ghost of the contaminating effect of a dialogue of the deaf between powerful leaders and terrorist fanatics whose actions arouse the fear and the infinite curiosity of agencies and media. This effect also produces another interesting aspect in the output of *Pale Fire*, since Najmanovich includes visual elements derived from the commercial explosion of war and terrorism. The artist's interest in studying certain kind of toys commercialized on the web is born on these symptoms of abrasive capitalism processing the falseness of such violence. As we know, images of training, executions or war exercises of extremist groups can go viral within seconds. This has given rise to a certain type of industry producing series of action figures of terrorists and guerrilla fighters. Created with perverse realism, both in their clothing and symbols, these figurines portray various extremist groups from all over the world. Najmanovich bought some of these toys on the Internet and realized that they are modeled like standard action figures of famous actors or fantastic films, that is, they include in their boxes a design of their context: some are marching, parading or training. In other boxes the characters are in combat. In addition to this, they are ready to be assembled and painted. Inspired by this particular product, Najmanovich developed a series entitled *Prototype to assemble*, where she recreated in painting the designs on these boxes, transforming said product into an artistic object for reflection. Her pictorial exercise, as we pointed out earlier, translates into altering the mimetic composition of the box, and under the ambiguous signature of her brushstroke and palette, it further twists the perverse sense between the object and its dual symbolic significance: the situation of social violence and its playful commodification.

The motif of game and war translates into a need to recreate through toys the fracture of a commercial system that absorbs in the circulating image its load of ideological radicalism. Its macabre game establishes, in its playful representation, the process of eradication of the other under the precept of miniaturized hyper-realistic representation, apparently harmless, as a fetish of decorum. On this relation, philosopher Giorgio Agamben has stated the indivisible quality that exists between the toy and its historicity. In Infancy and history, he says, "what the toy preserves of its sacred or economic model, what survives of this after its dismemberment or miniaturization, is nothing other than the human temporality that was contained therein: its pure historical essence"[1]. In this sense, Najmanovich translates part of these complexities into painting by particularly locating in the function of the virtual image by which this type of miniature toy is configured the essence of a time or historicity, as Agamben points out, that is represented by the morbidity of this media death culture. But *Pale Fire* does not only focus on the micro level. Najmanovich subverts the sense of miniature by amplifying one of these in full size. It is a fiberglass sculpture of a guerrilla fighter who seems to be guarding the space of the smaller representations. Beside him, Najmanovich placed, on a human scale, a plaque with the parts of the guerrilla fighter found inside the box for its assembly. Here the effect produced by enlarging the figurine and the mold with its parts is contrasted with the pictorial gesture of the paintings, in which the image of the exterior design of the box is intervened and altered. The full size realistic replica of the toy contained inside the box breaks the direct link of the possibility of playing with it and is mobilized in the mere fetishist effect of its image.

Najmanovich also adds to *Pale Fire* three pieces from the series *Funny Games*, whose composition begins to extend some of the key elements of her pictorial production: three acrylic skins mounted directly on the wall. These skins, as the artist refers to this printing technique, are produced and perfected in her workshop and are a result of experiments and trials, containing a collage of a series of war images based on fragments of smaller units which together create a unique piece. We see details of tanks, soldiers and bombs and one notices that many of these characters have some kind of viewer similar to night vision or virtual reality devices. This fact again leads us to link the playful effect of war with the videogame interface. Interestingly, Najmanovich offers these devices in an intersection with images of war technologies, apparently from the First and Second World War. This effect of retro-tourism in turn is covered with layers of monochrome tones but charged with a series of stained effects, typical of expressionist painting. In this sense, the pictorial tension remains in evidence despite the cut and paste of images taken from Internet archives and whose mantle, detached from the frame effect, provides the feeling of an organic quality that is manifested in the name given by the artist to this medium. Thus, war and games are tattooed onto these artificial skins, which as a whole establish a patchwork of violence and darkness. Perhaps this imprint is resolved in the skin as an indelible wound of war, adding up without a body that can contain them. They appear as mere remnants of dead layers. Its roughness evokes the dryness of time and dust marked by fire and smoke on the synthetic, not only for its materiality but also for its symbolic reference to the bytes that form its archival image. *Pale Fire* introduces us into a macabre game to which we cannot be indifferent, shaking us as direct and indirect consumers of a brutal and indolent market of human catastrophe.

Sebastián Vidal Valenzuela
» Art Historian

1 — Giorgio Agamben, *Infancy and History: On the Destruction of Experience*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2007, p. 103.

On *Pale Fire*, an exhibition

by Mariana Najmanovich

The trivialization of war is a double-edged act of erasure. On the one hand, the images' call for attention is canceled out and, on the other, the manufacture of packaged information is promoted, an edge that perpetuates conflict: an image of war is always an image of market.

This brutal phenomenon has a silent public presence through toys to assemble available for sale at the Amazon transnational. These are collectible military prototypes, with impressive names *like Insurgents with Guns, Civilian Iraq Set # 2, Help yourself please and US soldiers with Iraq children 8 fig 1/35 scale.* The reality is fierce: these products are evidence of a trade of characters based on reality, involved in the extermination of certain sectors of humanity for ideological reasons. A greater symbolic layer is added: behind each of these collectible models the burden of a prefabricated stereotype is in operation, the dangerous commonplace of considering someone a *terrorist,* a notion that changes from one side of the world to the other.

Mariana Najmanovich's work presents the idea of a dark game, having certain implicit resonances with *Pale Fire* (1962), a prose novel by Vladimir Nabokov that is a kind of great nonlinear poem of almost a thousand verses, from which it takes its name.

In her research, the artist uses photography as documentary background, elaborating images that manipulate scenes with different aesthetic, pictorial and experimental strategies. War incidents and official politics, distinguishable for collective memory, are revealed in scenes of confused and shady bodies, submerged in disturbing constructions of power being questioned.

The makeup of beauty over violence, understood as a social symptom[1] is similar, but on a different gradation, to the work of clever comedians like Australian Jim Jefferies or South African Trevor Noah. They satirize the terrifying arms discourse by imperial war powers such as the United States or the United Kingdom – an odd *union* given by their names. Covering this irrationality with hilarious observations, these comedians look at normalized nonsense – but also normed, to the point that their routines have been censored –through a review of the particular conceptions of State behind huge investments in military training and weapon acquisition. By using comedy, they turn reality into an unworthy show; we are affected by the harshness of truths, making us laugh with horror when we hear them onstage, especially as they apply to our daily lives.

According to Hannah Arendt, violence is always in need of tools. There must be means, in this case products, through which it becomes apparent, permeating everything. What is problematic here is how the symbolic apparatus does not respond to the relative way in which we are able to escape the madness in this discourse[2]. Thus, the potential danger is to become soldiers without wanting to, icons in mechanical pieces that obey without thinking, in a context where violence is a perpetual remnant of living.

Along the same lines, South Korean philosopher Byung Chul Han elucidates a presence he has called psychopolitics[3], which refers to a dominating system that uses seductive and smart power instead of oppressive power, getting people to submit on their own to the domination scheme[4]. That is to say, that they need to acquire these toys which through amusement turn them subject, in a perfect cycle that perpetuates itself. This transaction is both discursive and market-based.

Pale Fire also emerges from the remarkable combination that fosters rigorous research with anecdote -as when the artist finds these toys in a store in Spain-, intersected with an emphasis on models and games.

This series of works, exhibited at the Museo de la Solidaridad Salvador Allende in the second half of 2017, is revealed as a biopolitical device that aims to establish a question on current and historical images of groups associated with terrorism. This is how the *Funny Games*[5] series works, composed of images of early conflicts in which current elements of military technology have been inserted. In it, a reflection on the trivialization of violence refers to virtual games being used in training practices, which anesthetize the perception of war experience. On the one hand, the *mise-en-scene* that violence requires to exist in the world disappears, and on the other, the HD audiovisual component is revealed, the make-up, which enables a type of experience of aesthetic control, almost virtuous, as put by filmmaker Harun Farocki in *Serious Games*, the last exhibition he ever made, at the Hamburger Bahnhof in Berlin, 2014.

Another turning point within *Pale Fire* is *Vaivén* [Swinging] from the *Prototipos para armar* series [Building Prototypes], which analyzes the way in which violence as a systematized game portrays subjects in media, first as victims and heroes to later regurgitate them as ferocious murderers – such as Osama Bin Laden. It is the old strategy of exalting the achievements of the American dominator who is self proclaimed as a *free country* – where possibly what is freest is merely the market. We can see disturbing reverse operations in our current Chile, where former victimizers of crimes against humanity are set free as victims, due to this swing of history, this 'apocalyptic chess' in Arendt's words, whose development we seem to be living today.

Mariana Najmanovich thus proposes a critical, crude and situated reflection on the representation of war and its protagonists, taking as central axis the capitalized trivialization of terrorism, understood as a product for playing and collecting.

It is quite disturbing that *Pale Fire* has been more than accurate in requiring us to reflect on the irrevocable psychological distortion of the human being in contexts of violence, fatally linked to the playful drive of the market in present-day times.

[1] Present in artworks but also in collectible toys

[2] Hannah Arendt. *On Violence*. Alianza, Madrid: 2005.

[3] Byung Chul Han. *Psychopolitics: Neoliberalism and New Technologies of Power*. Herder, Barcelona: 2014.

[4] Byung Chul Han. *The Burnout Society*. Herder, Barcelona: 2011.

[5] *Funny* acts as the detection of something strange before something potentially perverse.

Daniela Berger Prado
↳ Curator / Exhibitions Programme Area Coordinator, Museo de la Solidaridad Salvador Allende

①

página siguiente ②

This kit includes parts for the assembly of soldiers figures
Attention! This set requiers both glue and paint in order to be completed Not included
VB
№ 351
Soldiers Operation

③

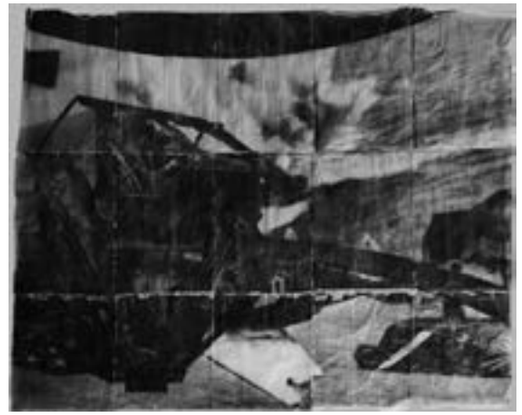
④

A B C D E F G H I J K L M N O

Somewhere in the Middle East. Present day

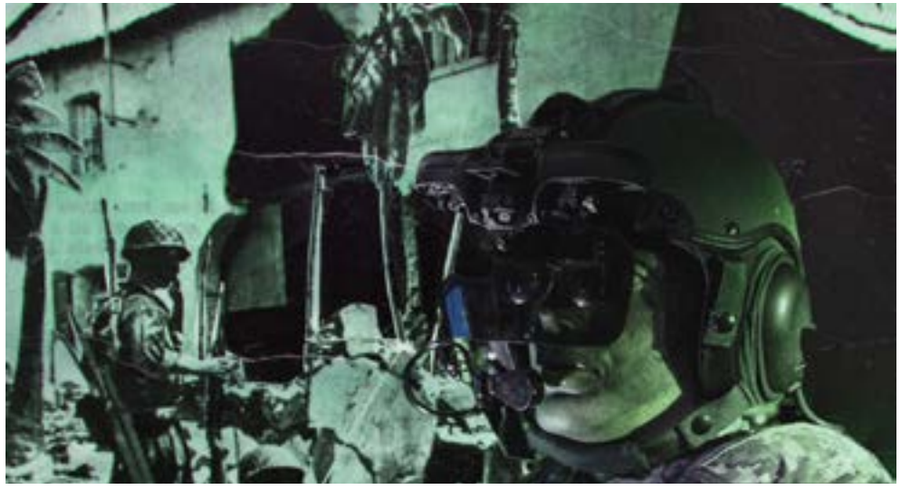
1/35 Scale

⑤



⑥

⑦



MINIATURES
Modern Urban Resisters
(Terrorists)
MINIATURES
History 031

Terrorists
MINIATURES
History 031

Terrorists
MINIATURES
History 031

①②

página siguiente 16

Figures 1:72 History 81

MINIATURES

LESSONS TO IDENTIFY TERRORISTS

MINIATURES

*NOT SUITABLE FOR CHILDREN

MINIATURES

Figures 1:72 History 81

①⑦

10 / INTERNATIONAL

THE INDEPENDENT

MONDAY 6 DECEMBER 1993

The Saudi businessman who recruited mujahedin now uses them for large-scale building projects in Sudan. **Robert Fisk** met him in Almaty

Anti-Soviet warrior puts his army on the road to peace

OSAMA Bin Ladin sat in his gold-leafed robe, guarded by the loyal Arab mujahedin who fought alongside him in Afghanistan. "Another million Afghan casualties, two million more than a few years ago ...

... many fled to neighbouring countries, Iran a country that is dominated by Saudi Arabia for its support of Saddam Hussein in the Gulf war almost as much as it is dominated by the Islamic Republic ...

... Afghan was attacking Arab fighters — Egyptians, Algerians, Lebanese, Kuwaitis, Turks and Tunisians — in Afghanistan, "not mujahedin but mercenaries," he said. He explained ...

... the economic environment so I returned to my transportation in Taif and Abha. I brought back the equipment I had used to build roads in Afghanistan. Yes, I [illegible] ...

> 'What I lived in two years in Afghanistan, I could not have lived in a hundred years elsewhere,' said Osama Bin Ladin

... When the history of the Afghan resistance movement is written, Mr Bin Ladin's own contribution to the mujahedin is said to be indirect ... result of his training and recruitment — may turn out to be a turning point in the recent history of militant fundamentalism. Even if, today, he tries to minimise his role. "When the invasion of Afghanistan started, I was enraged and went there at once — I arrived within days, before the end of 1979," he said. "Yes, I fought there, but my fellow Muslims did much more than I. Many of them died and I am still alive."

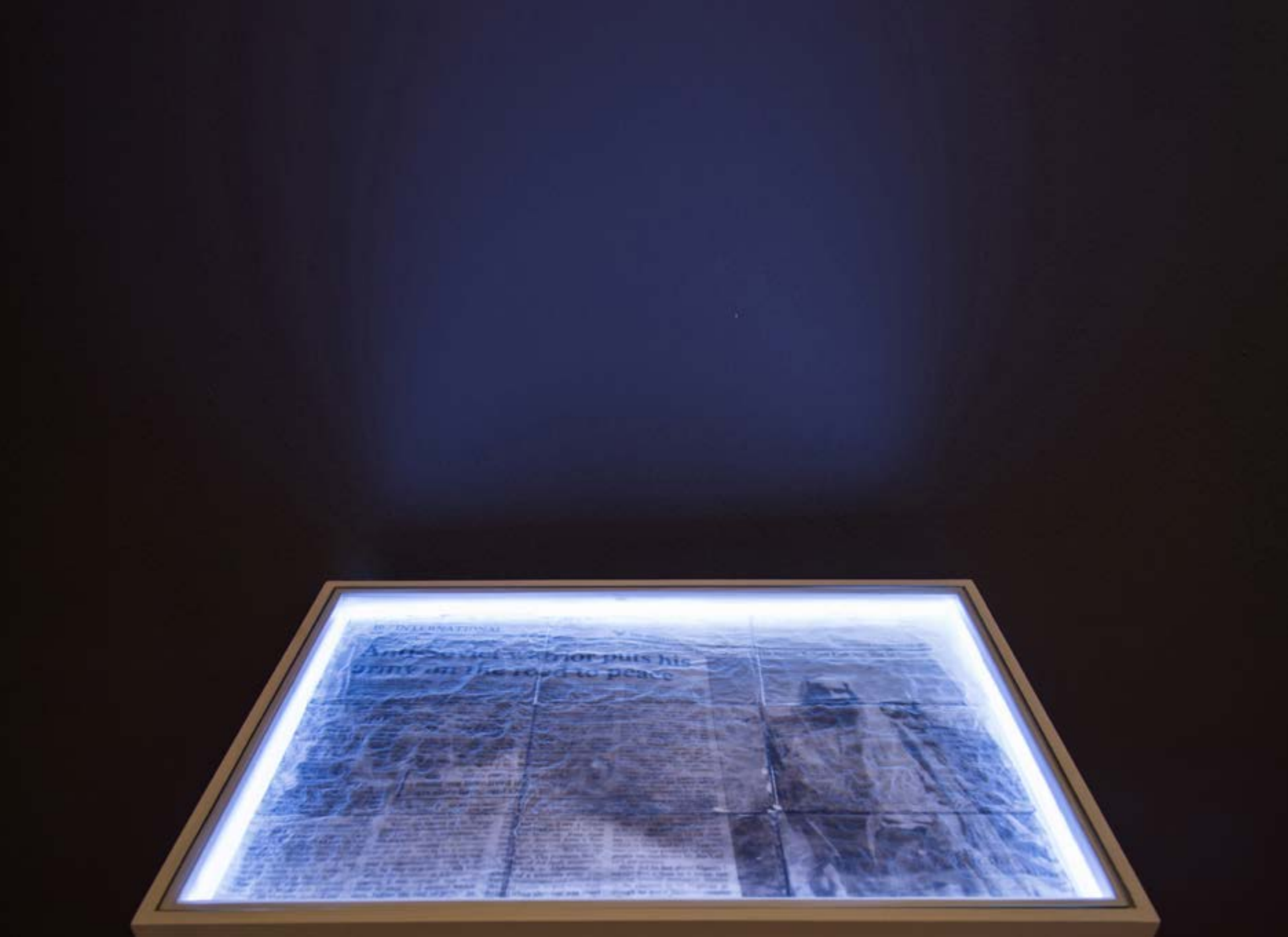
While recently however, Mr Bin Ladin was attacking Arab fighters — Egyptians, Algerians, Lebanese, Kuwaitis, Turks and Tunisians — in Afghanistan, "not mujahedin but mercenaries," he said. He explained ...

... Afghanistan. Yes, I [illegible] ...

... Bin Ladin's company, which is said to be one of the largest construction companies — it has offices in [illegible] — is paid in Saudi currency which is then used to purchase [illegible] and other products for export; profits are clearly not Mr Bin Ladin's top priority.

How did he feel about Algeria, I asked? But a man in a green suit calling himself Mohamed Moussa — he claimed to be Nigerian although he was a Sudanese security officer — stepped out on the arm. "You have asked more than enough questions," he said. At which Mr Bin Ladin went off to inspect his new car.

Osama Bin Ladin surveys the 800km road


INTERNATIONAL

⑱

⑲

página siguiente ②⓪

1 — Funny Games x / *Funny Games x* / piel acrílica / *acrylic skin* / 134 x 97 cm – 2017

2 — Prototipo para armar ii / *Prototype to Assemble ii* / óleo sobre papel / *oil on paper* / 57 x 75 cm – 2016

3 — Funny Games / *Funny Games* / óleo sobre papel / *oil on paper* / 39 x 27 cm – 2017

4 — Funny Games vi / *Funny Games vi* / piel acrílica / *acrylic skin* / 44 x 56 cm – 2017

5 — Prototipo para armar v / *Prototype to Assemble v* / óleo sobre papel / *oil on paper* / 57 x 75 cm – 2016

6 — Funny Games xi / *Funny Games xi* / piel acrílica / *acrylic skin* / 100 x 84 cm – 2017

7 — Funny Games ix / *Funny Games ix* / piel acrílica / *acrylic skin* / 105 x 90 cm – 2017

8 — De la serie Funny Games / *From the Funny Games series* / collage intervenido con óleo / *collage and oil* / 25 x 13 cm – 2017

9 — De la serie Funny Games / *From the Funny Games series* / collage intervenido con óleo / *collage and oil* / 20 x 16 cm – 2017

10 — De la serie Funny Games / *From the Funny Games series* / collage intervenido con óleo / *collage and oil* / 34 x 41 cm – 2017

11 — Prototipo para armar i / *Prototype to Assemble i* / óleo sobre papel / *oil on paper* / 57 x 75 cm – 2016

12 — Bicho – De la serie Funny Games / *Bug – From the Funny Games series* / piel acrílica / *acrylic skyn* / 126 x 105 cm – 2018

13 — Prototipo para armar iii / *Prototype to Assemble iii* / óleo sobre tela / *oil on canvas* / 85 x 95 cm – 2016

14 — Prototipo para armar iv / *Prototype to Assemble iv* / óleo sobre papel / *oil on paper* / 57 x 75 cm – 2016

15 — La Hermandad – De la serie Prototipo para armar / *The Brotherhood – From the Prototype to Assemble series* / óleo sobre tela / *oil on canvas* / 65 x 75 cm – 2016

16 — Funny Games iii / *Funny Games iii* / óleo sobre tela / *oil on canvas* / 100 x 65 cm – 2017

17 — Vaivén – De la serie Prototipo para armar / *Sway – From the Prototype to Assemble series* / piel acrílica / *acrylic skin* / 87 x 56 cm – 2016

18 — La Repartición ii – De la serie Prototipo para armar / *The Distribution ii – From the Prototype to Assemble series* / técnica mixta sobre papel / *mixed media on paper* / 31,5 x 21 cm – 2016

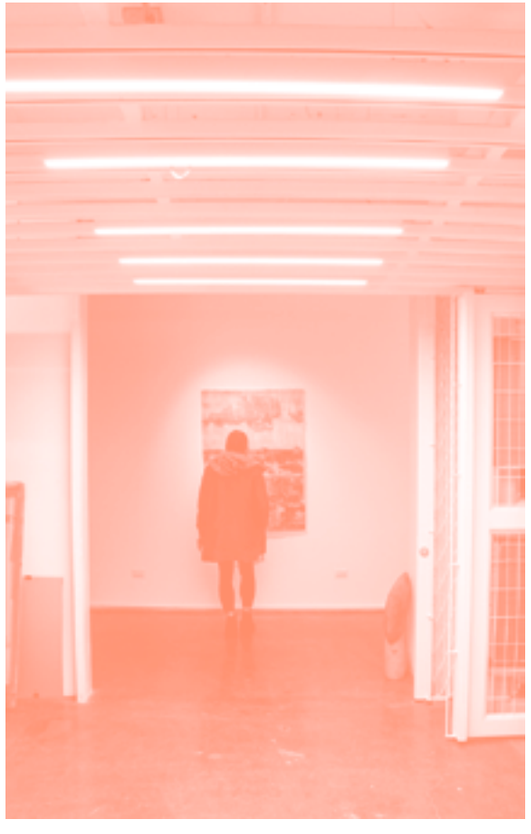
19 — La Repartición i – De la serie Prototipo para armar / *The Distribution i – From the Prototype to Assemble series* / técnica mixta sobre papel / *mixed media on paper* / 20 x 29 cm – 2016

20 — De la serie Prototipo para armar / *From the Prototype to Assemble series* / fibra de vidrio y pintura / *fiberglass and painting* / medidas variables / *variable dimensions* – 2017

Izquierda: *Funny Games X*
exposición *Otro Atlas* / Aninat Galería / 2018

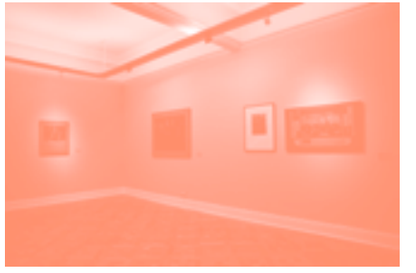
Derecha: detalle *Funny Games X*
Piel acrílica / 134 x 97 cm / 2017

Página siguiente: exposición *Otro Atlas*
Aninat Galería / 2018



IRAQ

Exposición *Pálido Fuego*
Museo de la Solidaridad Salvador Allende / 2017

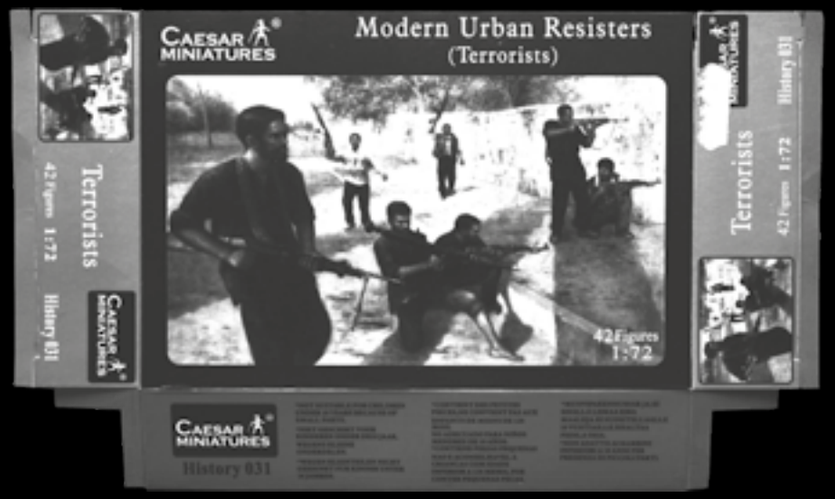


Exposición *Pálido Fuego*
Museo de la Solidaridad Salvador Allende / 2017

Página Siguiente:
Detalle de la serie *Funny Games*
collage intervenido con óleo / 25 x 13 cm / 2017

⑥⓪

⑥①



Tapas originales de sets con figuras para armar.

Mariana Najmanovich Sirota

1983, Buenos Aires, Argentina / Vive y trabaja en Santiago de Chile.

Luego de estudiar Artes Plásticas con mención en Pintura en la Universidad Finis Terrae de Chile, Mariana Najmanovich realizó un Máster en Creación Artística en la Universidad de Barcelona. Ha expuesto su trabajo en distintas galerías y museos, como el MAVI, M100 y MAC en Santiago de Chile; Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB), Centro Cultural Matta en Buenos Aires, Sobering Gallery en Paris y la Tyler Art Gallery de la Universidad Estatal de Nueva York (SUNY).

—

Born in 1983, Buenos Aires, Argentina / Lives and Works in Santiago, Chile.

After finishing her Fine Arts Studies with a major in Painting at the Finis Terrae University, in Chile, Mariana Najmanovich completed a Master in Artistic Creation at the University of Barcelona. She has exhibited her work in several galleries and museums, such as MAVI museum, M100 Cultural Center, and MAC Museum in Santiago, Chile. Internationally, she has presented her work at the Centre for Contemporary Culture in Barcelona (CCCB), at the Matta Cultural Center, and the Tyler Art Gallery of the State University of New York (SUNY).

Pálido fuego es una edición realizada gracias al aporte del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, a través de Fondart en el ámbito regional de financiamiento, convocatoria 2018.

Para la composición de textos fueron usadas las tipografías Garamond Pro y Favorit. El papel interior es bond de 106gr. y couché opaco de 130gr., y las tapas fueron impresas en Rives Tradition de 250 gr. Su encuadernación fue de costura hilo y hotmelt. Se terminaron de imprimir 800 ejemplares en Andros Impresores en noviembre de 2018.