

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 hacia 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 doble-

mente 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 quedará 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.

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 fracture 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 video-game 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