

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 social¹ 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 discurso². 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 psicopolítica³, 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 dominación⁴. 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 Berlín 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 sistematizado⁶ 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*. Mianza. 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 definición 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

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 symptom¹ 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 discourse². 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 psychopolitics³, 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 scheme⁴. 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