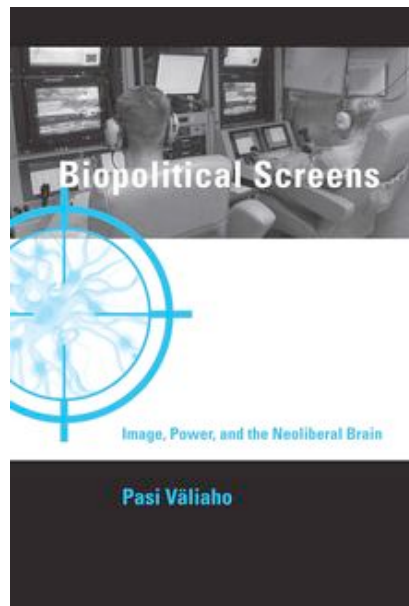


Pasi Väliäho *Biopolitical Screens: Image, Power and the Neoliberal Brain*, MIT Press, London, 2014, 186 pp.

Por **Adrián Alonso Enguita**

El escrito de Pasi Väliäho *Biopolitical Screens: Image, Power and the Neoliberal Brain* comprende su segundo libro, que completa sus investigaciones acerca de la imagen comenzados en *Mapping the Moving Image: Gesture, Thought and Cinema Circa 1900*, publicado en 2010. Actualmente Pasi Väliäho es profesor en la universidad de la costera ciudad finlandesa Turku, donde imparte clases sobre los media. Su especialidad, atendiendo a su obra, pero también la labor investigadora que encabeza y que dirige, se encamina al estudio del empleo y las repercusiones que las imágenes tienen en nuestra sociedad desde el momento en que operan libres entre nosotros.



385

Junio  
2017

Considerando ya el libro *Biopolitical Screens* hemos de advertir que se trata de una concienzuda y muy aposentada reflexión acerca de la actividad de las imágenes y de cómo la realizan a partir de las plataformas desde las que se lanzan hoy en día. Tengamos en cuenta que la obra data de 2014 y que los nuevos soportes de realidad virtual que justo hoy (a mediados de 2016) están anunciándose y saliendo al mercado y que no eran entonces más que proyecciones son ahora una concreción precisa. Con todo, estos no escapan a sus reflexiones, que logran adelantar lo que vendrá.

Ya en el prefacio Väliäho explicita su propósito que será acometido desde diversos ángulos: «my inquiry concerns the critical, perhaps even quasi-autonomous role that images play in our gestures, affections, and thoughts, as well as in the arrangements of power within which our life worlds are designed and apportioned»

(p. xi). Y es que desde el comienzo, casi como fundamento a todo lo que vendrá, Väliaho se esfuerza en moldear una teoría de la imagen donde esta caminaría prácticamente de forma inteligente y, por tanto, autónoma, soltándose de la mano de sus creadores (sean estos los que sean, creadores ante un programa de diseño, fotógrafos o simplemente *máquinas de visión*, por emplear una noción de Virilio) para buscar sus propios objetivos, como veremos, premarcados por una sociedad para sí misma, por un poder para prolongar su estado, al margen muchas veces del interés y de la conciencia del «padre» de la imagen. Para ello, en su redacción, acude a la autoridad de varios autores que de una forma más o menos radical, más o menos provocadora, tratan de dar vida y casi conciencia a las imágenes. Sin ir más lejos, una de sus primeras citas es de W. J. T. Mitchell, quien argumenta que las imágenes no solo se separan de su autor y tienen una biografía propia, que podría ser una buena metáfora, sino que tienen deseos y sentimientos, apetitos y necesidades-. No parece abrazar estas extremas posturas pero Väliaho se sujeta a estas interpretaciones para observar cómo las imágenes proliferan extendiendo un modelo de vida y de pensamiento, ahora ya sí, neoliberal. Serían estas entidades con las que mantener prácticamente un diálogo y ante las que hay que estar precavido de sus intenciones. Es, entonces, su obra una advertencia ante el poder de esas entidades y una guía para defenderse de ellas, que es tanto, como se va trasluciendo, como defenderse de este estado neoliberal que las impulsa.

386

Junio  
2017

Tratando de ser lo más aséptico y descriptivo posible, Väliaho va dejando huellas, rastros de cuál es su verdadero enemigo, ya lo hemos dicho: el neoliberalismo. Si bien no acomete un ataque directo, sí podemos recoger su mensaje implícito cuando leemos sus ejemplos, siempre acentuando las injusticias del modelo neoliberal (muy bien construido, por ejemplo, el pasaje que traza una línea que va desde las condiciones lamentables en que se encuentra la República Democrática del Congo, en guerra civil y siendo uno de los países más pobres del planeta, con Silicon Valley a cuenta del mineral coltán), para, a la par que muestra el funcionamiento sobre el pensamiento, dar finalmente una guía sobre cómo actuar en defensa propia.

En esta tarea Väliaho hace uso de una extensísima retahíla de autoridades, como hemos comentado, entre las que destaca, a nuestro juicio y dentro de una

esfera más teórica, como marco conceptual, Foucault. De él toma la noción de *biopolítica* y la actitud *agresiva* sobre el poder, entendido este como nebulosa ciertamente espumosa pero certeramente imponente. Su método cabalga entre lo especulativo y lo práctico. Cada capítulo deja que una serie de autoridades variadas den impulso a un análisis teórico que se aplicará sobre elementos particulares (el videojuego, el vídeo de *Youtube*, el documental, etc.), siendo este quizás su punto fuerte pues otorga ritmo narrativo y desciende desde la especulación al barro del caso concreto haciendo más comprensible su mensaje, pero le dota también de cierta debilidad por las suspicacias que pudiera despertar y nos permitimos aquí la duda de si los ejemplos son escasos y excesivamente amables a sus tesis.

Vemos que se ocupa largamente del videojuego *Call of Duty: Modern Warfare 3*, pero también de videojuegos preparados para los soldados con traumas tras la experiencias en situaciones de guerra, de vídeos colgados en el canal *Youtube*, de instalaciones artísticas de vídeo e incluso de la película *Gravesend* donde se trata la cuestión mentada anteriormente del mineral coltán. Si atendemos específicamente al videojuego *Call of Duty: Modern Warfare 3*, al cual regala la parte más extensa y potente del libro, habremos de recordar su contexto: vino ya en su lanzamiento en Inglaterra precedido de cierta polémica al mostrar imágenes que, se acusó en su momento, podrían rememorar los atentados del metro de Londres. Sus ventas, sin embargo, fueron muy altas colocándolo entre los más vendidos del año (por ejemplo, en España quedó posicionado como el primero en ventas). Este dato justificaría que haya sido tomado como piedra de toque sobre el que volcar su análisis del poder de las imágenes. Nos gustaría, de todas formas, comprobar si el mismo análisis es fecundo en otro tipo de juegos más colaborativos. No olvidemos que entre los más vendidos de la historia, muy por encima del *Call of Duty*, se mezclan algunos que pudieran responder con mayor o menor fortuna al análisis propuesto, como el mismo *Tetris*, pero otros como el *Wii Sports* o el *New Super Mario Bros.* se resistirían.

¿Cuál es este análisis? Väliaho argumenta que los juegos de disparos en primera persona (*first-person shooter games*) consiguen lo que denomina una «*affective capture*», literalmente una «captura afectiva», donde la capacidad racional se ve mermada y entramos en un estado de casi trance (logra apoyo visual a partir de fotos de niños

que están mirando o jugando con imágenes a los que se ve absortos, incapaces de respuesta a nada fuera de la pantalla-) en el cual somos vulnerables a cierto tipo de educación emocional. Este tipo de juegos logran teclear en nuestros miedos haciéndose cargo y dueños de nuestras funciones perceptivas, también sensomotoras. Su argumentación avanza gracias a un estudio acerca de la situación actual de las investigaciones en neurociencia. Sus conclusiones vienen a decir que el cerebro es plástico y adaptativo, es más, es descentralizado («jerárquicamente relajado», dice) lo cual se corresponde a las necesidades de las sociedades neoliberales actuales donde esta adaptabilidad a un sistema en mutación y crisis perpetua encaja a la perfección: se realiza una reducción biológica que, si bien él critica, también acepta al tomarla como axioma al plantear que nuestra plasticidad nos lleva a poder ser estimulados no solo por la imagen *del sistema*, sino por la crítica; nos puede enseñar a ser críticos y a defendernos, una vez más, de la imagen en sí.

La cuestión clave para el autor es que las imágenes bajo el mando del neoliberalismo no permiten construir un futuro, pues este estaría ya preparado por ellas, prediseñado, bajo la eliminación de un pasado que se borra para lograr un olvido. Por ejemplo, insistiendo en los videojuegos, dice que la pantalla funciona a modo de futuro simulado donde el jugador no tiene tiempo de reflexión acerca de qué ve o de qué está haciendo, tan solo ha de anticipar, de prever lo que llegará en el diseño dado y así, argumenta, «we do not embody such images as something occurring now here and now but something that is to come, something we automatically foresee» (p. 41). El pasado, dice, se va vaciando en la actividad de las imágenes para construir un futuro perfecto. Es contra este proceso contra el que nos habríamos de rebelar, contra la ideología neoliberal que a través de la imagen perpetúa su poder.

En estos términos podemos ver que lo que sucede al jugador es que se adapta al medio y aprende a predecir lo que vendrá ignorando lo que sucedió. Es capaz de anticipar el acontecimiento venidero, lo cual Väliaho identifica con la lógica del neoliberalismo, a saber, un estado donde la crisis constante requiere de una anticipación y de una prevención que no permiten el lapso, la parada, el minuto de reflexión, de proyección, de programa o de proyecto. No hay proyectos de futuro en

un estado constante de peligro y terror donde tan solo la anticipación del siguiente golpe nos permite continuar caminando. Esto es el juego en primera persona, esto es el neoliberalismo: una gran máquina de acortar los tiempos, de modular la percepción del tiempo. Sin pasado sobre el que aprender y reflexionar, sin futuro sobre el que proyectar. El argumento, insistimos, encaja a la perfección con este tipo de videojuegos, pero ¿lo hace del mismo modo con otros donde la estrategia, el análisis, la proyección es fundamental y, por tanto, la modulación temporal es a más largo plazo (por ejemplo en el *Minecraft* o en el *SimCity*)?

¿Cómo defendernos del poder de las imágenes para configurarnos y educarnos? Es precisamente la imagen la que nos debe defender de la imagen. Su ejemplo es la película documental *Gravesend* (Steve McQueen's, 2007) donde encuentra Väliaho una defensa contra el poder de las imágenes: «it is in the reentrant movement of images that we can reconsider and rearticulate the times of our lives, the past becoming a force that lets us realize the present in its unpredictability and affirm the future in a way that defies what is expected of it» (p. 126). En el largometraje podemos encontrar diferentes planos de elementos muy separados desde una perspectiva política, pero contiguos en una perspectiva meramente espacial. Esta dualidad nos lleva a la perplejidad (es tan solo un muro, una valla) y por tanto a la reflexión. La misma imagen nos obliga a plantear, no una crisis como la del videojuego, sino un problema de fondo: la propia estructura política de nuestra sociedad, donde el absurdo nos lleva a que la arena es separada por verjas.

Podríamos tratar de enmarcar el ensayo de Väliaho dentro de los ejes que Aumont nos ofrece en *La imagen*. La relación de la imagen con el mundo (biopolítica para el intento que nos ocupa) quedaría reducida a tres modos: a) el *simbólico*, que trataría de representar cosas abstractas que superaría la representación primera, a saber, la de las cosas concretas; b) el *epistémico*, que trataría de aportar información sobre el mundo, dar significado al mundo; y c) el *estético*, el cual trataría de complacer y de estimular. Bien, *Biopolitical Screens* quedaría enmarcado en el segundo modo, el epistémico, en tanto es un ágil intento de mostrar cuál es la información que las imágenes hoy en día dan acerca del mundo y cómo estas, al modo en que Homero actuaba a través de sus propias imágenes -sonoras-

conforman la sociedad, es decir, el futuro de la misma. Al igual que Homero cantaba lo que estaba por suceder porque lo moldeaba en el mismo canto, como profecía edípica autocumplida, las imágenes informan y conforman, dice Väliaho, vaciando el pasado para diseñar el futuro. Advirtiendo en el videojuego la fuente de una constante amenaza, las imágenes nos entrenan para un estado social en perpetua crisis donde la reflexión, la búsqueda de la causa y del mejor proyecto, se sumergen bajo una eterna ansiedad por superar el nuevo cisma.

La defensa, como vemos, se enmarcaría en el modo simbólico, esto es, en el modo de los conceptos, como el que nos exige contemplar *Gravesend*, con su pausa y su paradoja visual. La imagen, en el videojuego, quedaría coja de este modo a causa de la prisa por solventar el problema venidero. La imagen, por tanto, debe dar pausa, debe dejar libre al espectador para poder elevarse de la mano del simbolismo que conlleve raciocinio.

¿Qué decir del apartado estético? Este es el que atrae, el que nos acerca al videojuego, a la imagen concreta presa del sistema. Es en el apartado estético, interpretamos, donde la imagen que quiere llevarnos al simbolismo y por tanto a la reflexión y la que pretende trazar un futuro sin proyecto, han de entablar su batalla.

Sin embargo, el libro trata del apartado epistémico, y es aquí donde se muestra poderoso nuestro autor. Como decimos: ágil y preciso. Sin embargo nos hubiera gustado leer acerca del simbolismo propio de las imágenes, las evocaciones que son más eficaces para ese moldear y cuáles nos pudieran ser útiles en nuestra protección frente al moldeo. Podría parecer que estuviésemos pidiendo un manual de defensa, pero es más bien un catálogo de imágenes, un pincel más fino en vez de brochazos sustentados con algunos ejemplos. Es más, nos hubiera gustado un esfuerzo más atrevido encarnado en una investigación acerca de los medios en los que se da la imagen. Atendiendo al mantra del casi profeta McLuhan, *el medio es el mensaje*, nos atrevemos a sugerir que no se puede acometer un estudio de las mismas sin atender previamente al medio en que se emiten, entendiendo que es precisamente el formato en que nos llegan un poderosísimo instrumento de conformación y de emisión de información. Como decía McLuhan, cuando llega la pólvora y con ella el cañón, da igual que lo use un malvado dictador o un benévolo demócrata, las ciudades

amuralladas ya carecen de sentido. De esta forma nos preguntamos: ¿da la misma información una imagen en un videojuego que en la televisión o en un canal de internet? ¿La fuerza de reacción ante ellas es la misma en los diversos medios? ¿El control que ejerce el neoliberalismo se ve acentuado o disminuido en la nueva era digital? La imagen, a través de su modo estético, llega a la población para difundir su mensaje (esta estrategia ya fue estudiada por los helenistas a cuenta de Homero) pero nos queda una pregunta final: si las estéticas de la televisión, de la fotografía, del cine, incluso de la pintura, de la escultura y, finalmente, de Internet, son diferentes, ¿merecen todas ellas un estudio unificado de su poder e impronta sin previamente haber apuntalado sus distancias?

Quedan estas preguntas para una posible investigación que englobe el magnífico trabajo de Väliaho que, a nuestro juicio, acierta al buscar en el uso de la temporalidad la fuerza del mensaje de la imagen bajo el yugo neoliberal.

## Bibliografía

- Aumont, Jacques (1992), *La imagen*, trad. Antonio López Ruiz, Barcelona: Paidós.
- McLuhan, Marshall (2009), *Comprendiendo los medios de comunicación*, trad. Patrick Ducher, Barcelona: Paidós.
- Väliaho, Pasi (2010), *Mapping the Moving Image: Gesture, Thought and Cinema Circa 1900*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Väliaho, Pasi (2014), *Biopolitical Screens. Image, Power and the Neoliberal Brain*, London: MIT Press.