



*Neo-Baroque Aesthetics  
and Contemporary Entertainment*  
Angela Ndalianis

Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2005

por

PETER KRIEGER

Una de las prometedoras innovaciones conceptuales de nuestra disciplina consiste en la investigación sobre el “neobarroco” como principio transcultural y transhistórico que reformula los efectos visuales y acústicos del arte barroco para los fines de la actual sociedad del espectáculo (electrónico). Para entender cómo aquel principio afecta la constitución mental colectiva —y con ello determina gustos, *habitus* sociales y hasta posiciones políticas—, contamos con una publicación bien elaborada: el libro de la profesora australiana Angela Ndalianis sobre la estética neobarroca y el entretenimiento contemporáneo.

La autora basa su indagación del tema en una extensa aclaración terminológica del *barroco*, palabra cuyo sentido expresa lo extravagante (en italiano) o describe la forma irregular de una perla (en portugués), ambas características negativas para los contemporáneos del siglo XIX; en 1888, Heinrich Wölfflin rehabilita el barroco como estilo, e incluso en su magna obra sobre los conceptos fundamentales de la historia del arte, de 1915, abre paso a la comprensión transhistórica de ese concepto. No obstante, en las expresiones de la vida cotidiana, como también en la estéti-

ca del cine, el barroco tiene una connotación negativa: de opulencia, exageración y transgresión de reglas. Hasta cierto grado, la cultura (e ideología) posmoderna de la década de los años ochenta proporciona un entendimiento positivo del barroco —tal vez primero en la literatura latinoamericana e hispana, donde, como lo demuestra el caso de Alejo Carpentier, el barroco puede aparecer como forma revolucionaria. Cabe mencionar un aspecto ausente en el discurso de la autora: el filósofo Bolívar Echeverría entendía el barroco latinoamericano como medio de modernidad; véase al respecto el texto de Walter Moser.<sup>1</sup> De cualquier modo, el culto posmoderno a la opulencia e irracionalidad fomenta aquella revaloración del barroco en sus metamorfosis contemporáneas. Una de ellas es el cine, donde se crea un vértigo visual que cuestiona la realidad y causa la inestabilidad neuronal del observador —similar a la percepción de una pintura barroca de cielo raso, de Pietro de Cortona o de Andrea Pozzo. He aquí donde la autora encuentra el origen de los nuevos medios de ilusión, que generan un sistema cultural tecnologizado.

Es importante comprobar que las coincidencias transhistóricas de los principios de ilusión visual entre los siglos XVII y XXI —por ejemplo, entre la dinámica de la forma barroca y el juego espacial-ilusorio del arte cinematográfico neobarroco— se basan en tecnologías completamente diferentes. Y la mención de este aspecto, de una historia del arte como historia de los medios, protege a la autora de cortocircuitos interpretativos emitidos en otras revisiones del neobarroco por Omar Calabrese o Giorgio Agamben. Lo que sí

1. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, vol. XXXII, núm. 97, otoño de 2010, pp. 195-203.

puede hacerse es comparar paralelamente las épocas de transición e inestabilidad: el siglo xvii (con el inicio de la decadencia del imperio español) por ejemplo y el siglo xxi (con la disolución del poder hegemónico de los Estados Unidos). Esa inestabilidad ontológica (que diagnosticó Walter Moser en sus estudios sobre el neobarroco) genera una plusvalía de creatividad artística, en formas atrevidas y experimentales: un caos como orden diferente. Y, como explica la autora a lo largo de las páginas, esa estética neobarroca se basa en los principios de la serialidad y el policentrismo, aspectos tratados en el primer capítulo.

Las formaciones narrativas y espaciales generadas en la cultura barroca, como la reproducción de patrones visuales y una repetición con variaciones, las analizó José Antonio Maravall en su obra —canónica por muchos años— *La cultura del barroco* como estética de la temprana sociedad urbana de masas, que requiere la diversión estandarizada como instrumento de control político. Por medio de su traducción al inglés, la autora tuvo acceso a ese libro de Maravall, y lo cita en muchas partes del primer capítulo. No obstante, no revisó el “anti-Maravall”, publicado 27 años después por Fernando Rodríguez de la Flor, el libro *Barroco. Representación e ideología en el mundo hispánico*, que todavía no está disponible para los lectores anglohablantes —déficit característico de las humanidades en la actualidad, cuya diversidad de pensamientos se reduce al espectro de las publicaciones en inglés. Entre los historiadores del arte hay una erosión considerable de la capacidad de comunicarse fuera de la *lingua franca* de la globalización —esa omisión de la autora es entendible pero lamentable, porque De la Flor cuestiona el carácter autoritario del barroco y lo perfila como estética de la

melancolía y la decadencia, dimensión ausente en el libro de Maravall. Aunque la tesis que desarrolla De la Flor también es cuestionable —porque limita el carácter polifacético del barroco a una sola lectura, inspirada en la teoría psicoanalítica y en el manifiesto neomarxista de Guy Debord sobre *La sociedad del espectáculo*—, hubiera aumentado la complejidad de la interpretación del fenómeno neobarroco propuesto por Ndalienis.

En la cultura contemporánea, dominada por los múltiples dispositivos electrónicos, el principio de la producción en serie despliega un amplio espectro de posibilidades que reinterpretan el tema barroco de la copia, desde la reproducción de dvd, los videojuegos y los cómics hasta los parques temáticos con su oferta virtual. Además, crecen formas híbridas, *media crossovers*, comparables con el efecto sinestético de una escenificación litúrgica barroca, con música, literatura e imagen sagradas en una iglesia romana o madrileña del siglo xvii.

Basada en Maravall, la autora ve esas estrategias sinestéticas como instrumentos de poder, aunque no se atreve a precisar que gran parte de la producción cultural masiva de Hollywood o de empresas como Disney Corporation o Sony, entre otras, sirve —desde mi punto de vista— como instrumento de control mental colectivo en una sociedad totalitaria de consumistas, prototípicamente presente en los Estados Unidos.

Por otro lado, la autora introduce, en ese primer capítulo conceptual del libro, el asunto del policentrismo del neobarroco, parámetro que cuestiona la unificación autoritaria de una forma y que, al contrario, abre al espectador espacios de recepción anárquica. Formas fragmentadas de la organización narrativa y espacial, como por ejemplo en la

producción cinematográfica actual, se recomponen y reconfiguran en entidades policéntricas. De esta manera, en el sistema neobarroco el fragmento puede alcanzar una totalidad, y esa totalidad es virtualmente un fragmento de un contexto más amplio.

En el segundo capítulo del libro, la autora revisa la intertextualidad y el *topos* del laberinto como características del neobarroco. Basada en la lectura del *Pliegue* de Gilles Deleuze, una interpretación (fraseológica) del barroco inspirado por Leibniz, la autora compara el efecto complejo, hasta contradictorio, de la *Glorificación del papado de Urbano VIII* (1633-1639) de Pietro da Cortona con las trampas visuales de un juego de cómputo actual. En ambos casos detecta una lógica propia, laberíntica, la cual agobia la capacidad neuronal de muchos receptores, que al mismo tiempo ofrece un sentido particular, según sus gustos y potenciales —en todos los casos, el acto de percepción de formas (neo)barrocas capacita en la lectura de imágenes. Incluso en el exceso estético se descubren referencias que otorgan sentido.

La condición esencial para la percepción y conceptualización de las imágenes (neo)barrocas es la calidad del espacio, tema del tercer capítulo. Entre el espacio exterior, explorado por los científicos barrocos, y el ciberespacio, atravesado por los *nerds* neobarrocos, se expande una cartografía mental que altera los modos de comprender el propio mundo. Navegando más allá de la lectura lineal de un texto, se descubre un laberinto multidireccional lleno de potencial narrativo alternativo: redes con opciones múltiples de comprensión, que cuestionan cualquier monopolización del conocimiento o de la fe. He aquí una de las sacudidas productivas del barroco y del neobarroco.

Sin embargo, no sólo existe tal anarquía lúdica en los espacios (neo)barrocos, sino también actos de colonización. Comparable con la función de la cartografía en el siglo xvii como instrumento de conquista y control territorial, las cartografías virtuales de los videojuegos en las computadoras determinan y colonizan los espacios subjetivos de la percepción y la comunicación —en una palabra (no expresamente dicha por la autora): libertad y represión están ligadas en el principio espacial del (neo)barroco.

El cuarto capítulo revisa cómo los artistas y los científicos configuran el espectáculo ilusionista como estética barroca específica. Los efectos especiales son material esencial para las “arquitecturas de los sentidos”, desde el *trompe l'oeil* en la pintura barroca hasta el arte cinematográfico de la ciencia ficción. En ambos casos, la virtuosidad visual se basa en progresos tecnológicos, como las investigaciones ópticas en el siglo xvii y el avance acelerado en los programas de cómputo con los cuales se perfecciona la ilusión visual (en gran parte desarrollado y comercializado por los talleres Pixar y Dreamworks). Además, en ambas fases de la historia cultural la disolución lúdica de las fronteras entre realidad e ilusión es un ente constitucional (hubiera sido interesante incluir la noción constructivista, en la que la “realidad” también es una construcción virtual, subjetiva, pero la autora desconoce esa corriente del pensamiento, representada, por ejemplo, por Heinz von Foerster).

Basada en las investigaciones innovadoras de Horst Bredekamp y (a pesar de sus déficits lógicos) de Barbara Maria Stafford, la autora cita en ese capítulo central del libro casos característicos para comprobar sus hipótesis: desde la pintura ignaciana de Andrea Pozzo —un “asalto sensorial” — o las máquinas de

ilusión de Atanasio Kircher, hasta las películas *Jurassic Park* de Steven Spielberg o el nuevo “teatro barroco del mundo” con *Star Wars*, concebido por George Lucas. En todos esos y otros casos citados, las artes visuales (neo) barrocas abren hipermundos infinitos, hacen ver lo invisible —efecto clave para la ficción religiosa impuesta por los jesuitas en la Contrarreforma— y celebran el colapso del marco representacional. En el teatro (neo)barroco se desencadenan el movimiento y el vértigo, efectos efímeros que generan una “locura de la visión” (Buci-Glucksmann). Sin embargo, esa maquinaria de ilusión funciona gracias a cálculos matemáticos fríos, desde la construcción compleja de la perspectiva hasta la informática moderna que organiza los píxeles de la imaginación.

Es una “seducción sensorial” (Jay) que favorece el efecto espectacular en lugar de la estructura narrativa. Y en la era neobarroca, esos efectos no se limitan a lo visual, sino que incluyen estímulos táctiles y olfáticos: la proyección de la película *Terminator 2* en los Estudios Universal de Orlando y Los Ángeles se realiza en 4D, y cuando hay una explosión tiemblan los asientos, el sonido se hace omnipresente por la instalación circular de bocinas en la sala y, como punto de culminación, actores vivos intervienen durante la proyección con sus actuaciones corporales. Últimamente experimentaron también con la escenificación olfática en las salas de cine —es decir, la libertad de percepción en los espacios imaginarios del cerebro se reduce considerablemente al efecto totalizador,

al convertirse en una dictadura estética del *entertainment*.

El quinto y último capítulo se dedica a la trascendencia de esos fenómenos culturales diagnosticados, bajo la idea de que la tecnología de la ilusión se convierte en la nueva ciencia neobarroca, donde los efectos especiales alcanzan una dimensión espiritual. En este sentido surgen líneas del desarrollo cultural desde la orgásmica representación de santa Teresa por Bernini (Santa Maria della Vittoria, 1645-1652, obra emblemática del barroco romano) hasta la tensión erótica en el ciberespacio de la novela paradigmática *Neuromancer* de Gibson, ambas basadas en el principio (neobarroco): “The main focus of neo-baroque spectacle is the conjuring of the sublime embodied in the vision that is made possible through effects illusions” (p. 218).

Después de una dispensable explicación de las dimensiones mágicas y monstruosas en el arte de la ilusión desde el siglo XVII, el capítulo cierra con la perspectiva de que el espectáculo neobarroco será perfeccionado consecuentemente por las tecnologías de la ilusión y la ficcionalización —un tema para la historia del arte convertida en ciencia de la imagen.

Cabe mencionar que la autora —reconocida profesora e investigadora de la Universidad de Melbourne, Australia, y directora del Departamento de Estudios Cinematográficos— abrió un camino interesante para nuestra disciplina, un tema todavía poco reconocido, pero de innegable importancia para los estudios de la cultura visual.