

# Neobarroco electrónico (el caso de “Rapsodia Inconclusa”)<sup>1</sup>

por Alejandro Schianchi  
schianchi@gmail.com

*ya no estoy solo. Hay otro. Hay el reflejo  
que arma en el alba un sigiloso teatro  
J. L. Borges*

La obra *Rapsodia Inconclusa* (2013) de la artista argentina Nicola Costantino manifiesta un desdoblamiento de roles, personalidades y referencias a través de una serie de instalaciones con recursos tecnológicos electrónicos. El juego de citas, apropiaciones y puesta en escena como pura representación continúa una búsqueda ya planteada por la artista en trabajos anteriores que la vinculan con lo *neobarroco*. En este caso, la multiplicación de su cuerpo, haciendo alusión a Eva Perón en distintas fases de su vida, se dispersa en un exceso de imágenes proyectadas en video que la conectan, a su vez, con características comunes a otras obras de arte con electrónica. Se propone, entonces, denominar *neobarroco electrónico* a una línea de producción artística que trasciende la obra de Costantino y combina elementos del neobarroco con la producción artística basada en tecnología electrónica. En particular, la posibilidad del descentramiento del observador a través del video y la multiplicación, mutabilidad y repetición de imágenes.

## Barroco y Neobarroco

José Lezama Lima describe el barroco como “un estilo excesivo, rizado, formalista, carente de esencias verdaderas y profundas, y de riego fertilizante” (Lezama Lima, 1993: 79) según se lo entendía en el siglo XIX. Una acepción en tono despectivo que fue transformándose a lo largo del tiempo -explica- en particular cuando se lo distinguió de acuerdo a una “manifestación estilística que dominó durante doscientos años el terreno artístico”. Para Severo Sarduy (2011) “lo barroco estaba destinado, desde su nacimiento a la ambigüedad, a la difusión semántica”. Al

---

<sup>1</sup> Texto publicado en Sarti, G. (2018) (comp.) Retóricas neobarrocas: imágenes tecnológicas en el arte argentino contemporáneo. Ediciones Arte x Arte.

igual que Lezama Lima rescata una caracterización peyorativa equivalente a una bizzarria chocante, estrambótica, extravagante y de mal gusto. Ambos autores, retoman las características del Barroco para proponer la categoría de Neobarroco “como la expresión propia de la cultura latinoamericana (y) de matriz mestiza”, como indica Graciela Sarti<sup>2</sup>. El Neobarroco se presenta entonces como una continuación de muchos aspectos del barroco pero en la contemporaneidad y sin una connotación negativa. Una reaparición de la inestabilidad, de la polidimensionalidad y del exceso, como señala Calabrese (1999).

Aunque Lezama Lima y Sarduy hayan sugerido el término Neobarroco en la década del cincuenta y setenta con perspectiva latinoamericana, y Calabrese la rescatara una década más tarde en clave global (como alternativa de “posmodernidad”), el concepto parece seguir vigente en la actualidad.

Como señala Sarti: “las prácticas del exceso, del kitsch, las transgresiones a los cánones del género, la mezcla de materiales, soportes y técnicas, la propensión general a la teatralización y el artificio son algunas de las notas de un escenario neobarroco que, no solo remite, sino que parece reactualizarse constantemente”.

Dentro de este escenario, analizaremos una línea de producción artística que incluye tecnología electrónica como un aspecto más que promueve y refuerza a leer el arte contemporáneo en clave neobarroca. Se describirán aspectos generales de lo *neobarroco* que puede encontrarse en las obras de arte con electrónica y, en particular, en la instalación *Rapsodia Inconclusa* (2013) de Nicola Costantino.

## Neobarroco electrónico

Hay algunas características del *neobarroco* que son comunes, surgen con frecuencia e incluso parecen potenciarse en la producción artística con electrónica.

El propio Calabrese, en una entrevista sobre su libro *La era neobarroca*, menciona “elementos de los medios de masas, -como el empleo del vídeo, o las instalaciones- que ingresan en el campo del arte” y forman parte de este universo estético (Larrauri, 1990).

En este sentido, cabe destacar que Umberto Eco vincula el texto de Calabrese con *Obra Abierta* (Eco, 1999). Y efectivamente en su obra se presentan características de ambigüedad, indeterminación y multiplicidad con referencias al barroco, por ejemplo cuando dice que “podemos encontrar un manifiesto aspecto de “apertura” [...] en la “forma abierta” barroca (Eco, 1985).

---

<sup>2</sup> Ver “Presentación” de Graciela Sarti (2018) en “Retóricas Neobarrocas: imágenes tecnológicas en el arte argentino contemporáneo”.

Es importante subrayar que el propio Eco declara que la escritura de su libro surge a partir de la relación con Luciano Berio, Boulez y Stockhausen, entre otros, mientras trabajaba en la RAI de Milán entre 1958 y 1959. De estos encuentros nace la obra sonora *Thema (Omaggio a Joyce)* (1958) de Luciano Berio. Una composición electroacústica para voz y cinta basada en la lectura del capítulo once del *Ulises* de Joyce. En la misma, se utilizan procedimientos electrónicos para alterar la voz, cortarla, multiplicarla y superponerla con otros sonidos. La obra trabaja con lo indefinido, la polidimensionalidad sonora, la mezcla, el puro artificio a través de la manipulación electrónica. Características afines a lo que proponemos definir como *neobarroco electrónico*. A pesar de tratarse de una obra sonora Eco dice: “yo me daba cuenta en aquel ambiente de que las experiencias de los músicos electrónicos y de la Neue Musik en general representaban el modelo más acabado de una tendencia común a las varias artes...”

Arlindo Machado (2006) también señala la relación entre la producción (tecno-mediática) contemporánea de imágenes y sonidos con el neobarroco. En contraposición al concepto de “especificidad” de cada medio prefiere pensar la convergencia e hibridación para “un tipo de escritura múltiple, en la cual texto, voces, ruidos e imágenes simultáneas se combinan y entrecocan para componer un tejido de rara complejidad [...] una estética de la saturación, del exceso [...] y también de inestabilidad (ausencia casi absoluta de cualquier integridad estructural o de cualquier sistematización temática o estilística)”. La división que podía existir entre distintos soportes y lenguajes -dice Machado- se disolvió, “las imágenes ahora son mestizas”.

Por último, Timothy Murray (2008) sugiere un *barroco digital* desde el cual revisar aspectos estéticos y conceptuales de obras de arte basadas en nuevos medios con la intención de alejarlas de las perspectivas tecno-romanticistas y dialécticas modernas con las que habitualmente se consideran y proponer, en cambio, atravesarlas según elementos propios del barroco. La acumulación, por ejemplo, la simultaneidad, la temporalización del espacio y el pliegue al infinito se aplican, según él, a obras en CD-ROM, instalaciones interactivas, videos y videoinstalaciones. Estos dos últimos formatos, pensados desde el neobarroco, serán útiles para reflexionar sobre *Rapsodia Inconclusa* de Nicola Costantino dado que son parte fundamental de sus recursos.

## Mutabilidad, repetición y complejidad

Tomemos algunas obras con tecnología electrónica en formato video y videoinstalación para trazar con mayor claridad la relación propuesta con el *neobarroco*. Dejamos de lado, entonces, producciones de videojuegos, fotográficas, Net Art, y en particular el aspecto de interactividad. No porque vayan en contraposición con el postulado, todo lo contrario, permitiría, sin duda, reforzar el vínculo entre el universo del arte electrónico con el del neobarroco<sup>3</sup>. Pero en favor de concentrar el estudio en la obra de Costantino, estos aspectos quedarán pendientes para retomarse en un próximo trabajo.

---

<sup>3</sup> En relación con la interactividad, los espacios virtuales hipermediáticos o de navegación en base de datos llevan “a la audiencia a un potencial infinito, o por lo menos múltiple” (Ndalianis 2004, p.25).

Puede notarse ya, desde algunas obras emblemáticas del arte electrónico en video como *Global Groove* (1973) de Nam June Paik la presencia de una de las características más evidentes del neobarroco: el exceso. El exceso audiovisual se presenta, en este caso, como un proceso continuo de mutación, inestabilidad y polidimensionalidad, a partir de una superposición de imágenes, a veces por incrustación, otras por transparencia, además de diversos efectos visuales que alteran formas y colores. La saturación alimenta un desorden en favor del pastiche y el desborde de imágenes y sonidos. Dubois (2001) habla de *mezcla de imágenes* en lugar de *montaje de planos* cuando desaparece la unidad del plano cinematográfico. En el lenguaje videográfico, en cambio, se presentan simultáneamente múltiples imágenes y sonidos perdiendo esa unidad espacio- temporal tradicional de la cinematografía para configurar un nuevo tipo de unidad, la *imagen totalizadora*. El término “plano” que para muchos teóricos significa la unidad fundamental del lenguaje cinematográfico se revela como cada vez más inadecuado para describir el proceso organizativo de las imágenes, pues en general hay siempre una infinidad de “planos” dentro de cada pantalla, encabalgados, superpuestos, recortados unos dentro de los otros (Machado, 2006).



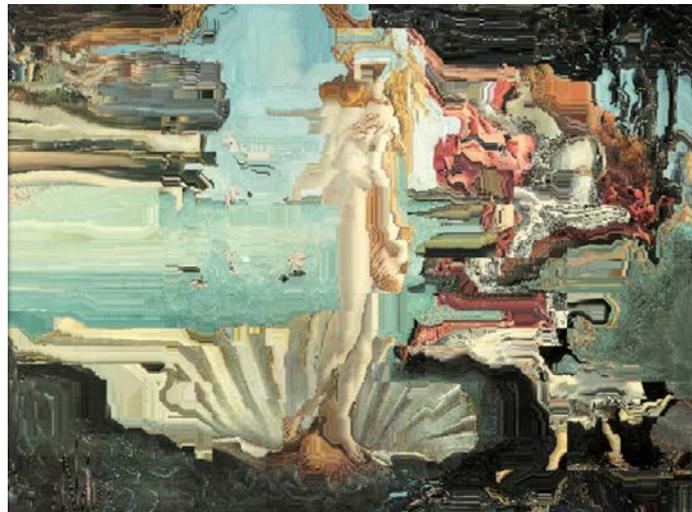
*Global Groove* (1973) de Nam June Paik

Esta propiedad de la imagen electrónica se puede vincular con lo que Sarduy (2011, p.17) describe como *condensación* y encuentra en la superposición cinematográfica. Los ejemplos que menciona son bastante más débiles que los que se utilizan en la producción artística con video. Sarduy hace referencia a la conexión entre elementos distantes y diferentes que “pierden su autonomía y no existen más que en la medida en que logran la fusión”, dada en la relación entre diferentes secuencias de un film. En la obra en video de Paik esto ocurre muchas veces en una misma imagen, en un mismo instante y de manera más exacerbada. Es decir que este aspecto se ve potenciado en la inclusión de procesamientos electrónicos de la imagen.

La referencia al barroco desde la producción artística con electrónica es todavía más directa en otra obra de Paik, *Baroque Laser* (1995), que consiste en la proyección de imágenes en el techo

de una iglesia barroca cerca de Münster, Alemania. Si la cita es otra de las características del neobarroco (Sarduy, 2011; Calabrese, 1999) aquí las imágenes son en realidad tomadas de una realización suya anterior (una práctica frecuente en Paik) en homenaje a Merce Cunningham. A su vez, se incluyen proyecciones láser que se reflejan en espejos y un circuito cerrado de video que captura una vela mientras se escucha música del siglo XVII y XVIII. Todos estos elementos hacen pensar -según Rudolf Frieling (2005) y Timothy Murray (2008)- en una *gesamtkunstwerk* (obra de arte total) en el sentido barroco wagneriano<sup>4</sup>.

La multiplicación de las imágenes hasta la saturación, su desbordamiento y en particular el desorden son también parte de la estética *glitch* que se basa en errores digitales de soportes electrónicos para la creación artística. El desorden de la información que conforma la imagen y/o el sonido, a veces de forma deliberada y otras por puro “acontecimiento” produce una alteración de sus formas, pero en muchos casos sin perder la *reminiscencia* del original (Sarduy, 2011). Se lo puede notar, por ejemplo, en la obra *Monster Movie* (2005) de Takeshi Murata donde el uso de “errores en los algoritmos de compresión de imagen en movimiento” deconstruye y reconstruye las imágenes, “produciendo una especie de “derramamiento de información”<sup>5</sup>. Algo similar ocurre en *Deconstruemento* (2015) de Kevin Kripper cuando a través de procesos de software las imágenes célebres de la historia del arte son transformadas en pura *mutabilidad digital*. Siendo testigos incluso de, cómo una obra del Renacimiento se “deforma” hasta convertirse, por medios digitales, en “barroca”.



*Deconstruemento* (2015) de Kevin Kripper

---

<sup>4</sup> La relación entre el concepto de “obra de arte total” postulado por Richard Wagner y el arte con electrónica tuvo su apogeo en la década de 1990 a través del término “multimedia”. De todas maneras el concepto de “Gesamtkunstwerk” también es utilizado por otros autores, como Boris Groys (2008), para reflexionar sobre el arte y la sociedad en la época estaliniana, por ejemplo.

<sup>5</sup> Para más información consultar “El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética” (Schianchi, 2014).

En ambos casos, la intertextualidad dada por el uso de imágenes ajenas construye un juego de citas en donde “el texto extranjero se funde al primero, indistinguible, sin implantar sus marcas, su autoridad de cuerpo extraño en la superficie, pero constituyendo los estratos más profundos del texto receptor, tiñendo sus redes, modificando con sus texturas su geología: la reminiscencia” (Sarduy, 2011, p.23).

El rasgo de mutabilidad que describe Calabrese (1999) se puede observar claramente en este tipo de obras. Las imágenes y los sonidos pueden convertirse fácilmente de una forma a otra. Surge la pérdida de la totalidad en favor del fragmento, y a partir del fragmento y el detalle lograr una nueva totalidad y frecuentemente esa nueva unidad (compleja) surge a partir de la *repetición*.

Los procesos de copiado de información, desde el emblemático *cortar y pegar* de cualquier soporte electrónico digital hasta la reproducción en *loop* como un continuo infinito contribuyen a la creación de nuevos *pliegues* y *ritornelos* en la forma de la obra (Deleuze, 1989; Deleuze y Guattari, 1997).

La facilidad de repetición en la reproducción de sonidos por medios electrónicos ha sido parte de los recursos utilizados por Pierre Schaeffer desde sus primeras composiciones de “música concreta” y ampliamente explotado en la música electrónica bailable. En el campo de la imagen, la posibilidad de trabajar con la repetición y el fragmento en el video permitió crear obras como *Passage a l'acte* (1993) de Martin Arnold donde un nuevo sentido surge desde la repetición obsesiva. Poder extraer de la repetición, la diferencia (Deleuze, 2006).

Otro aspecto de la repetición por medios electrónico aparece en producciones como *Vexation Island* (1997) de Rodney Graham donde el *loop* (reproducción en bucle) es parte fundamental de la concepción del video. Algo similar sucede en la actualidad con el formato GIF, distribuido mayormente por Internet, donde el fin de la secuencia de imágenes en movimiento se conecta con su comienzo y muchas veces se tiene en cuenta para producir los contenidos (tal como ocurría en diversos dispositivos precinematográficos).<sup>6</sup>

Podemos tomar dos obras de Douglas Gordon para reflexionar sobre un uso más complejo de la repetición en una videoinstalación. Tanto *Between Darkness and Light (After William Blake)* (1997) como *through a looking glass* (1999) presentan una temporalidad que se construye a partir del desfasaje en la repetición. El primer caso incluye dos films -*El exorcista* (1973) y *La canción de Bernadette* (1943)- proyectados sobre una misma pantalla y reproducidos en *loop*. Pero al tener diferentes duraciones, a lo largo de las horas la sincronía entre ambas se va modificando y produce una mutación constante. Cada bucle introduce una nueva desviación, un nuevo pliegue, una nueva *différence* (Deleuze, 2006). En *through a looking glass* (1999) se presentan dos pantallas, una frente a otra con un fragmento del film *Taxi Driver* (1976). La célebre escena donde Robert De Niro se pregunta frente al espejo “¿'You talkin' to me?'” se duplica en otra pantalla. La situación de monólogo/diálogo se multiplica en relación con el otro video en

---

<sup>6</sup> Lev Manovich (2006) hace una referencia a esta vuelta hacia el aspecto de reproducción en bucle en los nuevos medios. Aunque no desde el formato GIF sino un tipo de reproducción Quicktime que se utilizaba a fines de 1990 y principios del 2000.

reproducción y pareciera existir una doble conversación. A medida que pasa el tiempo, la sincronía entre ambos contenidos desaparece poco a poco. La esquizofrenia, el doble, el espejo, el monólogo como diálogo, el desfasaje y la interpretación de otro, un personaje, o mejor dicho un personaje de un personaje se presentan como pura representación.

El espectador queda ubicado en el “medio” del tenso y amenazante diálogo que se produce entre ambas pantallas. No hay un centro de atención determinado, sino que aquel que ingresa al espacio define su punto de atención y perspectiva durante la experiencia con la obra, así como el tiempo que le dedica.

En relación al video y las videoinstalaciones Rosalind Krauss (2006) habla de un cuerpo que queda “entre dos máquinas que son la apertura y el cierre de un paréntesis. La primera de ellas es la cámara; la segunda es el monitor, que vuelve a proyectar la imagen del agente con la inmediatez de un espejo”. En la obra de Gordon el entre paréntesis se conforma por las pantallas que funcionan como espejos (desincronizados) de otras dos situaciones con espejos. La multiplicidad de imágenes, personas, personajes y diálogos produce un descentramiento. ¿A quién le están hablando? ¿Al espectador? Pero si el espectador se aleja del centro, o incluso deja la instalación, las pantallas siguen “discutiendo” entre sí. ¿O no existe un diálogo entre ambas y es simplemente la retórica original de la escena del film, en definitiva, un monólogo en cada una de las reproducciones?

## **Descentramiento y multiplicidad**

Las videoinstalaciones son probablemente uno de los formatos de producción artística con electrónica donde mejor se observan aspectos neobarrocos.

En principio, la instalación ya fuerza un corrimiento del lugar habitual del observador. El “sujeto descentrado” (Bishop, 2008) debe explorar las múltiples perspectivas de la instalación puesto que subvierte el modelo de perspectiva renacentista que ubica al espectador en el centro del “mundo” representado, por ejemplo, en la pintura. Y donde el punto de fuga, además, se conecta con los ojos del espectador. En lugar del sujeto “humanista racional, centrado y coherente”, la perspectiva postestructuralista presenta “sujetos fragmentados, múltiples y descentrados” que coincide con la propuesta planteada por las instalaciones.

A su vez, cuando en la instalación incluye video, el descentramiento y la multiplicidad parecen potenciarse. A diferencia de lo que sucede con las obras en video (monocanal), en las videoinstalaciones ya no sólo importa el contenido de las imágenes, sino también su distribución en el espacio. A través de pantallas o proyecciones, con imágenes grabadas o dispositivos de captura en tiempo real, se presenta en combinación con diversos materiales en el espacio.

Como consecuencia de esta combinación entre el video y la instalación se despliega una duplicidad temporal y espacial de la obra: las correspondientes al contenido de la/s imagen/es reproducida/s en las pantalla/s y las del espacio y tiempo real del recorrido y visionado de la obra por parte del espectador.

La elaboración de cualquier videoinstalación obliga a que el artista no sólo tenga en cuenta ese “tiempo lineal inherente a toda imagen videográfica, sino que debe estar pensando, simultáneamente, en el espacio donde se mostrarán esas imágenes y en los posibles puntos de vista que adoptará el espectador. Se produce aquí un desdoblamiento, donde la experiencia del tiempo queda desplazada en mayor grado por la experiencia física del espacio, el artista trabaja las imágenes, a la vez, en el tiempo y en el espacio interno (de la cinta) y externo (del entorno). Pero si en la cinta de video predomina el factor temporal sobre el espacial, en la videoinstalación se suele invertir esa relación” (Baigorri, 2004).

Si la doble espacialidad y temporalidad introduce de por sí una complejidad nueva a la percepción habitual, en algunas videoinstalaciones se utilizan sistemas de circuito cerrado que pueden profundizar aún más el desdoblamiento no solo espacial y temporal, sino además de subjetividad.

Tomemos por ejemplo la obra *Pequeños mundos privados* (2001) de Gustavo Romano. Cuando nos acercamos a ver a través de un microscopio nos encontramos con un monitor de video donde se observa la espalda de una persona. Al fijar un poco la atención (o moviéndonos) nos damos cuenta que esa persona somos nosotros vistos desde un ángulo superior en ese mismo instante. Se presenta una forma de autocontemplación que se aleja de la vista frontal directa renacentista, un reflejo “opaco” que por medios electrónicos y la posibilidad del directo del video nos muestra una imagen de nosotros mismos poco reconocible: la constitución de una mirada “que se capta cuando el pensamiento abandona la perspectiva directa, frontal, para situarse oblicuamente con relación al texto, como ya lo sostenía Galileo” (Sarduy, 1987, p.67).

Cuando en las videoinstalaciones con circuito cerrado se incluye, a su vez, algún tipo de manipulación temporal surge una mayor complejidad debido a la multiplicación espacio-temporal que potencia el descentramiento. “El efecto time-delay significa que una persona puede ver su conducta varios segundos después en un monitor de video. Varios segundos después de haber realizado una acción se crea un feedback [...] con el video puedes ver tus acciones como un proceso continuo, más que como una imagen fija y congelada con una perspectiva renacentista” dice Dan Graham (citado en Pérez Ornia, 1991, p. 56). Un artista que supo valerse de los espejos para romper con la perspectiva renacentista en instalaciones como *Public Space / Two Audiences* (1976) y que podría perfectamente leerse en clave barroca. Otras de sus obras como *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* (1974) o *Present, Continuous, Past* (1974) permiten ser analizadas en términos de *neobarroco electrónico*. En ambas se mezclan reflejos “reales” de espejos con reflejos electrónicos producidos por un circuito cerrado de video, pero intervenidos electrónicamente para generar un retardo en la reproducción. El reflejo del espectador, por lo tanto, se ve multiplicado a nivel espacial y además temporal.

## Simulacro e intertextualidad en la obra de Nicola Costantino

El doble, el espejo, la pantalla, la copia, el simulacro, la falsificación; repetición, exceso, detalle, fragmento, inestabilidad, metamorfosis, laberinto, intertextualidad, complejidad y disolución son algunos de los elementos que encontramos en la obra *Rapsodia Inconclusa* (2013) de Nicola Costantino.

Muchos de estos aspectos pueden detectarse en obras anteriores y posteriores: el lugar del espejo como soporte para la reproducción de un video en *Vanity* (2011), el asunto del “doble” en *Trailer* (2010) y de la intertextualidad y cita en las series fotográficas en blanco y negro y color donde se retrata según el estilo de diferentes célebres pintores y fotógrafos. Así también en su último trabajo *El verdadero jardín nunca es verde* (2017) donde trabaja a partir de la referencia de la obra *El Jardín de las delicias* (c. 1500-1510) de El Bosco.

Por un lado el “doble”, que podría pensarse como una *retombée* acrónica, isomórfica no contigua, un parecido con algo que aún no existe (Guerrero, 2002). Por otro, la cita, la intertextualidad con la historia del arte en un puro artificio.

En *Nicola en el espejo, según Vermeer* (2010), por ejemplo, se introduce el elemento del espejo que será central en *Rapsodia Inconclusa*. Se presenta como una confirmación óptica de la falacia. Imágenes de un universo descentrado donde no hay ni pura verdad, ni pura mentira, sino artificialidad múltiple y puesta en escena, teatralidad.

Al respecto, Sarduy (2011, p.8) menciona la artificialización como un “proceso de enmascaramiento, de envolvimiento progresivo” que para desmontarlo se requiere “una operación análoga a la que Chomsky denomina metametalenguaje”. Hay una teatralización artificiosa, una puesta en escena explícita donde Costantino se presenta como pura representación. En simultáneo con este proceso de duplicación surgen relaciones de intertextualidad con artistas y obras emblemáticas de la historia del arte. Las citas plásticas (Sarduy, 2011, p. 23,24) se presentan paródicas y tautológicas. Cuando la observamos a Nicola Costantino sustituyendo a los protagonistas de esas imágenes célebres acontece el *simulacro*. El mecanismo de falsificación exhibe la naturalización de códigos de representación aquí también utilizados “pero únicamente para señalarlos en tanto que arbitrarios, que puro simulacro formal. Citas que se inscriben precisamente en el ámbito de lo barroco pues al parodiar deformándolo, vaciándolo, empleándolo inútilmente o con fines tergiversados el código a que pertenecen, no remiten más que a su propia facticidad.” (Sarduy, 2011, p.24)

## El neobarroco electrónico de *Rapsodia Inconclusa*



*Rapsodia Inconclusa, Eva. Los sueños* (2013) de Nicola Costantino

La mayoría de los elementos mencionados del *neobarroco* en la obra de Costantino en general, pueden reconocerse claramente en *Rapsodia Inconclusa*. La misma se presentó por primera vez en la Bienal de Venecia de 2013 inaugurando el pabellón argentino en el Arsenale. Se compone de cuatro instalaciones: “los sueños, el espejo, la fuerza y la lluvia”. Nos concentraremos en las dos primeras para articularlas con el concepto de *neobarroco electrónico*.

El espacio de *Rapsodia Inconclusa, Eva. Los sueños* se presenta como una videoinstalación donde se observan simultáneamente distintas fases de la vida de Eva Perón en el cuerpo de la propia Nicola Costantino.

Podemos decir, en función de considerar la obra como neobarroca, que la superficie destinada a funcionar como pantalla no tiene una forma plana y ni siquiera simétrica. No existe un centro, o lugar privilegiado desde donde observar la proyección en su totalidad, lo cual estimula el movimiento del espectador. Al alejarnos lo suficiente como para ver la mayor superficie posible lo que encontramos es, a lo sumo, una deformación oblicua de las imágenes proyectadas. “El círculo se deforma (anamorfosis del círculo, dirá Sarduy) y se vuelve una elipse” (Sarduy, 2011: 57). De esta manera “se niega precisamente la definición estática e inequívoca de la forma clásica del Renacimiento [...] La forma barroca es, en cambio, dinámica, tiende a una indeterminación de efecto (en su juego de llenos y vacíos, de luz y oscuridad, con sus curvas, sus líneas quebradas, sus ángulos de las inclinaciones más diversas) y sugiere una dilatación progresiva del espacio; la búsqueda de lo móvil y lo ilusorio hace de manera que las masas plásticas barrocas nunca permitan una visión privilegiada, frontal, definida, sino que induzcan al

observador a cambiar de posición continuamente para ver la obra bajo aspectos siempre nuevos, como si estuviera en continua mutación” (Eco, 1985: 78).

Al igual que en obras anteriores, aquí hay un juego de dobles y de representación que estimula la *reminiscencia* de Eva encarnada en Nicola. Pero en este caso, no es simplemente “una” representación, sino múltiples y simultáneas. Diferentes etapas de la vida de Eva son teatralizadas a través de su vestuario, su peinado y sus accesorios. Solo la superficie, no hay voz ni acción política en sus gestos, no hay una intención de representación “fiel” al estilo del trabajo de una actriz representando el papel de Eva Perón. Aquí se está “confrontando en un mismo plano de la realidad el objeto y su simulacro, como dos versiones de una misma entidad [...] no hay jerarquía de lo verosímil, es decir, prioridad ontológica”. (Sarduy, 1987: 79) Esta ambigüedad constitutiva del artificio es potenciada por las múltiples versiones que coexisten en un espacio y tiempo heterogéneo. Gracias a las posibilidades del video, se observan superpuestas unas con otras, desdibujadas, difusas a través de sobreimpresiones.

Se proyecta “una trama de relaciones de una complejidad inextricable, en la cual cada instante está marcado por la presencia simultánea de elementos heterogéneos y todo eso ocurre en un movimiento vertiginoso, que vuelve mutantes y escurridizos todos los sucesos, contextos y operaciones. Los recursos de edición y procesamiento digital permiten hoy jugar hacia dentro de la pantalla con una cantidad casi infinita de imágenes (más exactamente, fragmentos de imágenes), hacerlas combinarse en arreglos inesperados, para, enseguida, repensar y cuestionar esos arreglos, redefiniéndolos en nuevas combinaciones” (Machado, 2007).

Eva y Nicola se multiplican, mutan, en un constante proceso sin fin, sin centro, sin conclusión o cierre. La repetición en bucle (*loop*) del video alimenta este carácter procesual infinito. En medio del constante deambular, de las superposiciones, de las representaciones tangenciales, aparecen destellos de una *reminiscencia*. En la repetición de las distintas figuras por medios electrónicos se logra el exceso, el desborde. No hay una única representación, intentan ser tantas como sean posibles.



Detalle de video de *Rapsodia Inconclusa, Eva. Los sueños* (2013) de Nicola Costantino

El espacio “se agranda, y su aspecto visible: los cuerpos que parece contener. Sólo que éste, que apresan líneas casi borradas, como trazos de un lápiz distraído, no se abre a partir de un solo foco, no irradia a partir de un solo centro pulverizado y ausente, sino lentamente y a partir de varios, cuyas magnitudes de expansión difieren” (Sarduy, 1987: 105).

Detengámonos en el próximo espacio de la obra: *Rapsodia Inconclusa, Eva. El espejo*. Se trata de un ambiente que remite a un dormitorio, con una cama matrimonial, mesas de luz con veladores, un aparador, alfombras, cortinas y dos espejos enfrentados.



*Rapsodia Inconclusa, Eva. El espejo* (2013) de Nicola Costantino

Si el mecanismo del doble y la artificialidad estaba presente en el espacio anterior, aquí la ilusión del cuerpo ausente de Eva como pura representación del simulacro es aún mayor. En tanto vemos a través de la superficie de los espejos las imágenes que corresponderían a los reflejos producidos por ella (Nicola y/o Eva) si se ubicaran en el espacio (vacío) entre ambos objetos.

El efecto se logra por procedimientos de enmascarado del video proyectado en los espejos con el objetivo de producir la sensación que uno es reflejo del otro. Al estilo de la *catoptromancia*<sup>7</sup>, los espejos permiten adivinar imágenes de otro tiempo y espacio, pero para poder observarlas se anula su función especular como superficie para el reconocimiento. “El espectador ubicado

---

<sup>7</sup> La catoptromancia (del griego *κάτοπτρον*, espejo, y *μαντεία*, adivinación) es la adivinación por medio del espejo.

ante el espejo no se refleja. Se ha convertido en fantasma, ha perdido la identificación primaria del Yo, como sujeto. Aparece ante sus ojos ese otro que no soy yo, cuestionando las certezas, la realidad y develando el mecanismo del truco” (Alcino, 2015: 63).

En el proceso de descentramiento y multiplicidad ni siquiera tenemos la seguridad sobre nuestro propio rol como sujetos expectantes. Se nos propone observar una teatralización para que justo en el instante en que debería concretarse nuestra inclusión, el propio dispositivo nos rechace. Así como sucede en *Las Meninas* (1656) de Velázquez el espacio se abre y da lugar para recibimos, pero el espejo se vuelve opaco en el sentido tradicional para en su lugar contemplar otra imagen. Como una “máquina para hacer ver” según el concepto de *dispositivo* de Deleuze donde “la visibilidad no se refiere a una luz en general que iluminara objetos preexistentes; está hecha de líneas de luz que forman figuras variables e inseparables de este o aquel dispositivo. Cada dispositivo tiene su régimen de luz, la manera en que ésta cae, se esfuma, se difunde, al distribuir lo visible y lo invisible, al hacer nacer o desaparecer el objeto que no existe sin ella” (1990: 155).

En esta superabundancia de imágenes encontramos también el desperdicio, porque como señala Sarduy “el lenguaje barroco se complace en el suplemento, en la demasía y la pérdida parcial de su objeto” (Sarduy, 2011:32). Una “pulsión de simulación en virtud de la cual para ser, hay que hacerse figura y la figura siempre es otra [...] un código de representación [...] el surplus de la “presentación de toda presencia” (Sarduy, 1987: 84).

En el exceso de representaciones y de intentar agotar las posibles referencias a Eva, Nicola parece ser consciente de la relación ineficiente entre la realidad y su imagen fantasmática. “El suplemento -otra voluta, ese “¡otro ángel más!” del que habla Lezama- interviene como constatación de un fracaso: el que significa la presencia de un objeto no representable” (Sarduy, 2011: 33). La única forma de representación que surge de la instalación es la insistencia obsesiva y su fracaso constante. “La constatación del fracaso no implica la modificación del proyecto, sino al contrario, la repetición del suplemento; esta repetición obsesiva de una cosa inútil (puesto que no tiene acceso a la entidad ideal de la obra) es lo que determina al barroco” (Sarduy, 2011: 33). A través del reflejo, producido gracias a la proyección del video y la repetición de las imágenes sin fin (*loop*) que los medios electrónicos permiten realizar fácilmente, se potencia el intento del espejo por captar aquello que “le resiste, le opone su opacidad, le niega su imagen” (Sarduy, 2011: 34). Un infinito en potencia, desde los cuales observar, hacerse presente y representarse. El reflejo del deseo de alcanzar el objeto, pero que se esconde en lo que muestra la pantalla. Como señala Sarduy: “La mirada ya no es solamente infinito: como hemos visto, en tanto que objeto parcial se ha convertido en objeto perdido. El trayecto -real o verbal- no salta ya solamente sobre divisiones innumerables, sabemos que pretende un fin que constantemente se le escapa, o mejor, que este trayecto está dividido por esa misma ausencia alrededor de la cual se desplaza. Neobarroco: reflejo necesariamente pulverizado de un saber que sabe que ya no está “apaciblemente” cerrado sobre sí mismo” (2011: 35).

En este reflejo, el de los espejos del dormitorio, el de las múltiples representaciones en la videoinstalación de *Los Sueños*, aparece una fiel imagen de algo que nunca existió, una

resonancia neobarroca donde a veces el eco precede a la voz (Sarduy, 2011: 58). Un espectro que tal como menciona Derrida (2001) se puede pensar en relación a la imagen en la pantalla: “apariciones en las que, como en la caverna de Platón, el espectador cree, apariciones que a veces idolatra. Ya que la dimensión espectral no es la del viviente ni la del muerto, ni la de la alucinación, ni la de la percepción”. Y por lo tanto, -dice Derrida- su creencia no es asegurada ni desmentida.

Una *retombée* donde el modelo y la copia son dos aspectos de lo mismo: "retombée es también una similitud o un parecido en lo discontinuo: dos objetos distantes y sin comunicación o interferencia pueden revelarse análogos; uno puede funcionar como el doble -la palabra también tomada en el sentido teatral del término- del otro: no hay ninguna jerarquía de valores entre el modelo y la copia" (Sarduy, 2011: 59).

## Conclusión

Los aspectos de mutabilidad, repetición, complejidad, descentramiento y multiplicidad según el concepto de neobarroco de Sarduy, Calabrese e indirectamente Eco, además de su vigencia en la contemporaneidad<sup>8</sup>, se pueden encontrar en la obra *Rapsodia Inconclusa* de Nicola Costantino. A través del uso de medios electrónicos que potencian éstas y otras características del neobarroco, como ya lo han sugerido Murray y Machado, entre otros, se propone el término *neobarroco electrónico*.

Gracias a diferentes recursos electrónicos la instalación logra temporalizar el espacio en lo que Buci-Glucksmann identifica como la operación barroca por excelencia (citado en Murray, 2008: 7). Un tiempo heterogéneo, discontinuo, en el que conviven pasado y presente. Con el pliegue temporal-espacial convive el efecto de “doble suplementaridad” (Derrida, 2007: 356) muy notorio en la obra de Costantino, “siempre una réplica de más, un repliegue o una representación de más, es decir, también de menos” -señala Derrida- “re-señalamiento suplementario del pliegue”. Una representación que se muestra como representación, como ficción, como artificio y doble, más que las cosas “como son”. Este rasgo puede vincularse por un lado a la “problemática de la representación en el arte contemporáneo”, pero también “como los medios con los que cuenta el arte para narrar la identidad como algo múltiple, inestable, complejo” (Rosa, 2015).

Entre la obra de Costantino y el neobarroco surge otra relación posible con lo que Ángel Kalenberg advierte del artista latinoamericano. Uno que se sentiría cómodo con un arte de crisis “pues vive inmerso en una situación social, política, ideológica, de crisis permanente” (citado por Sarduy, 1987: 105). La referencia a un personaje político como el de Eva Perón podría suscitar cuestionamientos ideológicos y polémica, en particular por tratarse de la representación nacional

---

<sup>8</sup> Ver “Presentación” de Graciela Sarti (2018), op. cit.

en la Bienal de Venecia. Sin embargo, el aspecto difuso, abierto y múltiple propuesto en la obra rescata, en todo caso, ese componente latinoamericano sin caer en maniqueísmos.

Las posibilidades que brinda el video en las instalaciones *Rapsodia Inconclusa*, *Eva. Los sueños* y *El espejo* para exhibir las imágenes de Eva/Nicola en un proceso sin fin de multiplicidad de superposiciones en movimiento a gran escala. Así como el mecanismo por el cual los espejos se transforman en pantallas que la/s muestran desde diversos puntos de vista sin requerir de sus cuerpos presentes y negando nuestra propia imagen como espectadores contribuye a producir un *descentramiento* en torno a la figura de Eva. Carácter abierto de un homenaje conscientemente incompleto e inacabado.

Los dispositivos técnicos involucrados para procesar y proyectar las imágenes en estos dos espacios de la obra podrían dar lugar a reflexiones sobre el dispositivo cinematográfico (aunque en este caso es videográfico) como producción de un estado imaginario y de ensoñación (Baudry, 1974). Pero debemos advertir que de cualquier modo aquí se nos presenta una ensoñación lúcida. Debido a su carácter instalativo las imágenes no se observan en una pantalla plana aisladas de un entorno físico durante un tiempo establecido. No se trata de la situación de expectación cinematográfica emblemática para la teoría estructuralista: suspensión motriz en una sala oscura donde observamos a través de una ventana (siguiendo los cánones de la perspectiva) o la manifestación de nuestros deseos, sueños, miedos y pensamientos en una pantalla. Al poder trasladarnos por el espacio y establecer nuestros propios puntos de vista, incluso encontrando imágenes en movimiento en ambos lados de algunas superficies (espejos), las relaciones que se establecen entre las imágenes y nosotros como espectadores es absolutamente diferente.

Aunque el aspecto fantasmático siga presente, por las proporciones y características difusas del cuerpo proyectado, la red que se establece entre los diferentes elementos (discursivos, espaciales, políticos, filosóficos, lingüísticos) constituye un *dispositivo* en un sentido más amplio. Agamben (2014) lo revela como “cualquier cosa que de algún modo tenga la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes”. Lo que resulta de las relaciones entre los seres vivientes y los dispositivos -según Agamben- es el sujeto. Y de acuerdo a la “enorme proliferación de dispositivos en nuestra época” la subjetividad vacila y pierde consistencia. A tal punto que los procesos de subjetivación y los procesos de desubjetivación parecen volverse recíprocamente indiferentes y sólo dan lugar a la recomposición de un nuevo sujeto de forma larvada y, por así decir, espectral (Agamben, 2014). Desde esta perspectiva podemos pensar que el proceso de subjetivación correspondiente a la instalación (ésta y otras) en tanto dispositivo es la de la desubjetivación. El espectador finalmente se ve mejor que nunca reflejado en esos espejos que “funcionan” sin la necesidad de su presencia y muestran imágenes fantasmáticas, ya que él también se transforma en un espectro que deambula por los sucesivos espacios. Podríamos entender, entonces, la instalación en su conjunto en clave deleuziana como un conjunto multilineal “compuesto de líneas de diferente naturaleza y esas líneas del dispositivo no abarcan ni rodean sistemas cada uno de los cuales sería homogéneo por su cuenta (el objeto, el sujeto, el lenguaje), sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos siempre en desequilibrio” (Deleuze, 1990).

En definitiva, la instalación de Nicola Costantino se presenta como un “neobarroco del desequilibrio, reflejo estructural de un deseo que no puede alcanzar su objeto, deseo para el cual el logos no ha organizado más que una pantalla que esconde la carencia” (Sarduy, 2011:35). La obra, tal como describe Sarduy el trayecto neobarroco, “pretende un fin que constantemente se le escapa, o mejor, que este trayecto está dividido por esa misma ausencia alrededor de la cual se desplaza”.

Los rasgos neobarrocos son exponentes, al igual que en otras obras, con el uso del video o medios electrónicos en general, para producir descentramiento y multiplicidad. En este caso colaboran para generar una perspectiva abierta, tangencial o anamórfica de la figura de Eva Perón con alto grado de complejidad y en constante proceso de transformación.

## Bibliografía

- Agamben, G. (2014) *¿Qué es un dispositivo?* Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Alcino, V. (2015) "El deseo de ser de Eva y el deseo de ser Eva de Nicola Costantino. Una reflexión sobre la obra *Eva. El espejo*". En *Imagen / Deseo. Placer, devoción y consumo en las artes*, Buenos Aires: CAIA.
- Baigorri, L. (2004) *Video: primera etapa*, Madrid: Brumaria.
- Baudry, J. L. (1974) "Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base". En *Lenguajes*, Revista de Lingüística y Semiología, Nueva Visión, Año 1, nro. 2.
- Bishop, C. (2008) "El arte de la instalación y su herencia". En revista *Ramona*, número 78, marzo, Buenos Aires: Fundación Start.
- Calabrese, O. (1999) *La era neobarroca*, Madrid: Ediciones Cátedra.
- Deleuze, G. (1990) "¿Qué es un dispositivo?". En VV.AA. *Michel Foucault, filósofo*, Barcelona: Gedisa.
- Deleuze, G. (1989) *El pliegue. Leibniz y el Barroco*, Barcelona-Buenos Aires: Paidós.
- Deleuze, G. (2006) *Diferencia y repetición*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1997) *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia: Pre-textos.
- Derrida, J. (2001) "Le cinéma et ses fantômes" (entrevista realizada por Antoine de Baecque y Thierry Jousse) *Cahiers du cinéma*, n°. 556, Paris, abril 2001.
- Derrida, J. (2007) *La diseminación*, Madrid: Fundamentos.
- Frieling, R. (2005) "Paik, Nam June: Baroque Laser". En Media Art Net. Recuperado de: <http://www.medienkunstnetz.de/works/baroque-laser/> (consultado el 05/10/2017)
- Groys, B. (2008) *Obra de arte total Stalin (Gesamtkunstwerk Stalin)*, Valencia: Pre-textos.
- Krauss, R. (2006) "Videoarte: la estética del narcisismo". En Berta Sichel (ed.) *Primera generación. Arte e imagen en movimiento (1963-1983)*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, p.45.

Larrauri, E. (1990) ““Vivimos el barroco”, dice Omar Calabrese”, entrevista en Diario El País 05/10/1990. Recuperado de:  
[https://elpais.com/diario/1990/10/05/cultura/655081211\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1990/10/05/cultura/655081211_850215.html) (accedido el 09/10/2017)

Lezama Lima, J. (1993) *La curiosidad barroca* en “La expresión americana”, Fondo de Cultura Económica, México, p.79. Publicación basada en las conferencias de 1957 en el Centro de Estudios del Instituto Nacional de La Habana.

Machado, A. (2007) “Convergencia y divergencia de los medios”. En Revista Miradas, núm. 12, San Antonio de los Baños: EICTV.

Manovich, L. (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.

Murray, T. (2008) *Digital baroque : new media art and cinematic folds*, Minneapolis - London: University of Minnesota Press.

Ndalianis, A. (2004) *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, Cambridge - London: MIT Press, p.25.

Pérez Ornia, J. (ed.) (1991) “La imagen se hace escultura”. En “El arte del video”, Madrid: RTVE.

Rosa, M. L. (2015) “Reflejos fugaces o de cómo construir un relato autobiográfico con la biografía ajena” en *Rapsodia Inconclusa. Nicola Costantino*, Buenos Aires: Catálogo.

Sarduy, S. (2011) *El barroco y el neobarroco*, Buenos Aires: El cuenco de plata.

Sarduy, S. (1987) *Ensayos generales sobre el Barroco*, Mexico-Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Sarti, G. (2018) (comp.) *Retóricas neobarrocas: imágenes tecnológicas en el arte argentino contemporáneo*. Ediciones Arte x Arte.

Schianchi, A. (2014) *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*, Buenos Aires: Universidad del Cine / Elaleph.com.

Smith, V. (2011) “Rodney Graham: Temporality and Looping in Video Art”. En *Premières approches prise deux*, ALN | NT2 E-journal, nº5, Enero 2011. Recuperado de:  
<http://nt2.uqam.ca/en/cahiers-virtuels/article/rodney-graham-temporality-and-looping-video-art> (consultado el 04/10/2017)