

Imaginación Artificial y Neobarroco

Josep M. Català Domènech

Doutor, Catedrático emérito de la Universitat Autònoma de Barcelona. Autor de diversos libros sobre estudios visuales, cine y documental, entre ellos “La puesta en imágenes”, “Estética del ensayo”, “La imagen interfaz”, “El murmullo de las imágenes”, “Viaje al centro de las imágenes” y “Posdocumental. La condición imaginaria del cine documental”. Ha sido decano de la facultad de Ciencias de la comunicación de la UAB y director académico del Máster de Documental Creativo de esta misma universidad. Actualmente, se interesa por la relación entre la imagen y el pensamiento. E-mail: josepmaria.catala@uab.cat

Resumen: Cuando Calabrese acuñó el concepto de neobarroco, no imaginaba que la tendencia barroca de la visualidad contemporánea desembocaría en el poshumanismo. Más allá de la Inteligencia Artificial, aparece ahora la posibilidad de una Imaginación Artificial, impulsada por nuevos dispositivos generadores de imágenes a partir de textos. Se actualiza, pues, la relación entre texto e imagen que planteó el Barroco con las imágenes emblemáticas, lo que lleva a preguntarnos si, como afirma Braidotti, es factible un conocimiento posthumano humanamente complejo y por qué vías alcanzarlo.

Palabras clave: neobarroco, inteligencia artificial, imaginación artificial, posthumanismo, complejidad visual.

Imaginação Artificial e Neobarroco

Resumo: Quando Calabrese cunhou o conceito de neobarroco, não imaginava que a tendência barroca da visualidade contemporânea levaria ao pós-humanismo. Além da Inteligência Artificial, surge agora a possibilidade de uma Imaginação Artificial, impulsionada por novos dispositivos que geram imagens a partir de textos. Assim, atualiza-se a relação entre texto e imagem que o barroco estabeleceu por meio de imagens emblemáticas, o que nos leva a perguntar se, como afirma Braidotti, um conhecimento pós-humano humanamente complexo é viável, e quais os meios para alcançá-lo.

Palavras-chave: neobarroco, inteligência artificial, imaginação artificial, pós-humanismo, complexidade visual.

Artificial Imagination and Neo-Baroque

Abstract: When Calabrese coined the concept of neo-baroque, he did not imagine that the baroque tendency of contemporary visuality would lead to posthumanism. Beyond Artificial Intelligence, now the possibility of an Artificial Imagination appears, driven by new devices that generate images from texts. Thus, the relationship between text and image that the Baroque established by emblematic images is updated, which leads us to ask ourselves if, as Braidotti affirms, a humanly complex posthuman knowledge is feasible and what are the means to achieve it.

Keywords: neo-baroque, artificial intelligence, artificial imagination, posthumanism, visual complexity.

Si por algo podemos denominar barroca o neobarroca a la época actual es esencialmente por la complejidad de sus construcciones visuales. Todos los demás factores que la hacen barroca giran en torno a este eje cultural, estético y cognitivo que es el resultado de la transición de una cultura basada en el texto a otra fundamentada en la imagen.

Esta complejidad visual está focalizada de manera particular en dos elementos. Uno de ellos, estético, se centra en la forma en que están elaboradas expresamente las imágenes y, con ellas, lo que podríamos denominar la visualidad contemporánea; la otra, epistemológica, se refiere a la mirada que, de pasiva, ha pasado a ser eminentemente activa, a descomponer o deconstruir las unidades o conjuntos visuales previamente articulados, por medio de una actividad que debe ser tildada de reflexiva. Como afirma Christine Buci-Glucksmann (2013), puede haber una cierta locura en la visión, locura que solo puede estar instalada en la mirada y que es, por lo tanto, una forma desquiciada —por estar fuera de quicio o norma— de la práctica del ver. A todo ello contribuye sin duda el movimiento, tanto de la imagen como de la mirada.

El Barroco no ha tenido nunca buena fama. Ni ahora ni cuando en el siglo XVII fue calificado despectivamente con este adjetivo. Norbert Bilbeny (2022), que acaba de publicar un estudio sobre lo que denomina la moral barroca, aun reconociendo que en España el Barroco corresponde al Siglo de Oro, es decir, el momento cumbre de su literatura, las similitudes que encuentra entre esa época y la nuestra son generalmente negativas en ambos períodos:

individualismo y postureo, falta de imaginación social y sumisión al orden establecido; entrega a la relación virtual y preeminencia del miedo. Y a la vista está otro tiempo de ortodoxias imperiales, desigualdad social y pesimismo colectivo. Después de las crisis con las que se ha abierto el siglo XXI, nada es lo que se pensaba. Mientras tanto, la vida transcurre como en un tiempo detenido: sin esperanza de futuro ni nostalgia de pasado. Decidiendo solos, en la incertidumbre. (Bilbeny, 2022, p. XX)

Concluye esta introducción tan sombría a las coincidencias entre las dos etapas indicando que “ya no estamos en la época del Barroco, un período histórico y artístico que pasó. Pero sí en un tiempo que, en la moral al menos, vuelve en no pocos aspectos a ser barroco” (Bilbeny, 2022, p. 19). Lo que Bilbeny refiere a la moral, Calabrese, veinte años antes, lo entendía como relativo al gusto. Al preguntarse qué es el “neobarroco”, afirmaba que

consiste en la búsqueda de formas —y en su valoración— en la que asistimos a la pérdida de la integridad, de la globalidad, de la sistematización ordenada a cambio de la inestabilidad, de la polidimensionalidad, de la mudabilidad. Esta es la razón por la que una teoría científica que atañe a fenómenos de fluctuación y turbulencia y un film que concierte a mutaciones de ciencia-ficción tienen una relación porque cada uno de los ámbitos parte de una orientación común de gusto. (Calabrese, 1999, p. 12)

Donde Bilbeny encuentra decadencia, Calabrese halla creatividad. Vivimos en una época en la que ambas valoraciones pueden ser validas, lo que la hace aún más barroca, si cabe. Se trata de una certeza y una incerteza móviles, recurrentes. No de dos perspectivas enfrentadas ante las que es posible tomar partido, sino de una amalgama ética y epistemológica que las reúne a las dos en el seno de una especial ontología que podemos denominar neobarroca sin temor a equivocarnos.

De la descripción que hace Calabrese, podemos adivinar la existencia de una arquitectura de la visión que es también una arquitectura o disposición del pensamiento. Se trata de la producción de ensamblajes visuales o conceptuales destinados a recomponer la realidad para alcanzar una comprensión de esta que vaya más allá de las supuestamente estables apariencias. En su certero estudio sobre el Barroco español, Jeremy Robbins, profesor de la universidad de Edimburgo, indica que uno de los aspectos más destacados de ese período fueron las inquietudes por el conocimiento y la percepción, unos atributos que pueden encontrarse también

hoy en la cultura neobarroca actual, aunque ahora se hallen escondidos bajo formas aparentemente superficiales y tan impactantes que oscurecen su función básica. Robbins (2007) resalta el hecho de que son esos dos presupuestos

los que obligaron a los españoles a desarrollar diversas “artes de percepción”: estrategias perceptivas complejas diseñadas tanto para superar como para explotar problemas epistémicos que permiten que el individuo actúe con eficacia, como quiera que esta se entienda, en el ámbito moral, político, social. o en la esfera de la religión. (p. 1)

El neobarroco actual, más allá de lo que pueda ocurrir en España, está fundamentado en nuevas artes de la percepción, íntimamente relacionadas ahora con formas de pensamiento que son fundamentalmente visuales.

En la mitad de tanta efervescencia formal basada en una cultura de la abundancia que está siendo actualmente contestada, aparece, ajena en principio a cualquier consideración estética, pero con abundantes implicaciones éticas, los complejos planteamientos de un poshumanismo, cuya punta de lanza es la inteligencia artificial como emblema de un supuesto retorno al equilibrio y la frialdad neoclásicas. La inteligencia artificial vendría a terminar con toda incertidumbre y a instaurar una época gloriosa de la exactitud y la fiabilidad tecnocientíficas.

Al Poshumanismo le ocurre, en principio, como al Barroco, que aparece pertrechado con tantas luces como sombras. Hay toda una corriente de pensamiento feminista, desde Dona Haraway a Rosi Braidotti, que, con mayor o menor sustancia, encuentra en la deriva poshumanista la posibilidad de superar un humanismo pervertido por el patriarcado y el pensamiento colonial. Como indica Braidotti (2013), las

críticas radicales a la arrogancia humanista de la teoría feminista y poscolonial no son meramente negativas, porque proponen nuevas formas alternativas de ver lo “humano”, desde un ángulo más inclusivo y diverso. También ofrecen ideas significativas e innovadoras sobre la imagen del pensamiento que implícitamente transmite la visión humanista del Hombre como medida de todas las cosas, abanderado de lo “humano”. (p. 28)

Un proyecto intelectual de este tipo solo puede ser calificado, por su complejidad, de barroco. Braidotti (2020) es, por otro lado, una intensa y efectiva defensora de las virtudes de un conocimiento poshumano que está destinado a enriquecer una nueva versión de las humanidades.

Por otro lado, a principio de los años ochenta del pasado siglo, Donna Haraway publicó un controvertido manifiesto ciborg que se ha convertido en un clásico. Decía la autora que el ciborg era una criatura perteneciente a la vez a la realidad social y a la ficción, capaz de cambiar lo que significa la experiencia de las mujeres a finales del siglo XX. Pero, lo que, en ese momento se podía relacionar esencialmente con la ficción, desde la que se proyectaba a la realidad social, cuatro décadas después, pertenece en mucha mayor medida a la realidad social y, sobre todo, al imaginario social donde se enraíza no como una posibilidad, sino como algo plenamente efectivo. Haraway era especialmente perspicaz cuando adivinaba las contradicciones que planteaba no solo el concepto de ciborg en sí, sino también toda la deriva poshumana o transhumana que se adivinaba en el horizonte. Decía que, desde una de las perspectivas posibles,

un mundo ciborg trata de la imposición final de una red de control sobre el planeta, de la abstracción conclusiva encarnada en un apocalipsis de la Guerra de las Galaxias librado en nombre de la defensa, de la apropiación final de los cuerpos de las mujeres en una orgía masculina de guerra. Desde otra perspectiva, un mundo ciborg podría tratarse de realidades sociales y corporales vividas en las que las personas no tienen miedo de su parentesco con animales y máquinas, no tienen miedo de identidades permanentemente parciales y puntos de vista contradictorios. La lucha política consiste en ver desde ambas perspectivas a la vez porque cada una revela dominaciones y posibilidades inimaginables desde el otro punto de vista. (Haraway, 2016, p. 15)

Lo que en un principio se planteaba desde el punto de vista de una liberación del cuerpo, ha derivado hacia una perspectiva más problemática aún, puesto que se refiere a la mente, en concreto a la inteligencia, que el poshumanismo tecnocientífico propone complementar o quizá sustituir por una inteligencia artificial, en cuyo seno los procesos de pensamiento humanos, básicamente imaginativos, serían suplantados por estructuras algorítmicas que son mucho más valoradas por ese pensamiento al ser mucho más estables y certeras. Un problema añadido es que este supuesto avance se justifica precisamente por una creciente complejidad de lo real que se considera de otra manera catastróficamente incontrolable.

Dentro de este paradigma escindido, entre promesas de liberación y peligros de control y sometimiento, restaba un espacio que parecía no poder ser dominado por las utópicas propuestas de la inteligencia artificial. Este dominio era el de la imaginación, representado, en general, por la estética y especialmente por la actividad artística. Pero inesperadamente la IA avanzó también en esta dirección.

Fue en 2019 que la IA hizo sus primeras incursiones con éxito en el campo del arte. Pero, a pesar del sensacionalismo con el que los medios trataron el asunto, es discutible que ese tipo de operaciones supusiera una verdadera innovación estética. En primer lugar, por esas fechas, la compañía china Huawei declaró haber completado la Sinfonía inacabada de Schubert, a partir de un algoritmo de inteligencia artificial que utilizó la potencia de uno de los teléfonos móviles de la firma. Esta versión fue interpretada en Londres por *The English Session Orchestra*, dirigida por Julian Gallant, a quien le correspondió realizar el arreglo final de los resultados algorítmicos. Según manifestaron los promotores, la operación requirió no solo recopilar información sobre los dos primeros movimientos de sinfonía, sino incluir también datos sobre otras obras de Schubert, así como de diversos músicos que le habían influido. La conclusión de los promotores fue que la herramienta había aprendido a pensar como Schubert, lo que denotaba una cierta banalización del concepto de pensamiento, muy acorde con las pretensiones de los defensores de la IA, aparte de plantear una visión muy mecanicista de las relaciones entre pensamiento y creatividad. Es decir, ignorando la función imaginaria.

El mismo año, también causó sensación una *pintura* confeccionada mediante IA que fue vendida en una casa de subastas neoyorkina por cerca de medio millón de dólares. La obra, titulada *Edmond Belamy*, es un *retrato* impreso sobre tela que forma parte de una serie de imágenes que, bajo el título de *La Familia de Belamy*, fue confeccionada en París por el colectivo Obvious. También en esta ocasión el sistema algorítmico había sido alimentado por un conjunto de datos, referentes, en este caso, a miles de retratos pintados entre el siglo XIV y el XX. Si la operación musical había sido justificada recurriendo a una concepción simplista del pensamiento y la imaginación, con la pretendida obra de arte se forzaba absurdamente los conceptos de pintura y de retrato, de los que los dispositivos de IA no habrían producido más que sucedáneos.

No puede decirse que ninguna de las dos propuestas fuera realmente original o creativa, puesto que los instrumentos se habían limitado a producir síntesis o pastiches, un poco como puede hacer un artista carente de imaginación. El resultado no era tanto una copia, como un falso original. De ello, se podía deducir que la IA tenía un tope tanto por lo que se refiere a su capacidad de *pensar*, como a su posibilidad de ser realmente creativa. En ambos casos, era obvio que carecía de la facultad de imaginar, la cual continuaba siendo así un patrimonio exclusivamente humano.

La imaginación no implica solamente la capacidad de formar imágenes mentales de cosas ausentes, sino que es una facultad que interviene tanto en los procesos de pensamiento como en los de la visión, especialmente, en esa visión activa que es la mirada. Suponer que la imaginación solo se activa para sustituir la vista con procesos semi automáticos implica reducirla a mecanismos parecidos a los del sueño. Es cierto que durante el sueño se desencadenan procesos imaginativos, pero constituyen el reverso de las funciones que la imaginación puede desempeñar durante la vigilia y que tienen su mejor representación en la labor artística, donde se aúnan visualidad y pensamiento de manera efectiva. Desde este punto de vista, el arte y el sueño son como las dos caras de una misma moneda. Pero ello no quiere

decir que solo a través de este binomio trabajen los procesos imaginativos o que estos se reduzcan, como he dicho antes, a ejercicios inertes de simple visualización mental. La imaginación transita por todos los procesos mentales con distintas intensidades y diferentes modos en cada uno de ellos, determinando en todos una especificidad que creíamos esencialmente humana.

Sin embargo, incluso esta imposible frontera estaba dispuesta a traspasar la tecnología de la inteligencia artificial en un avance supuestamente imparable hacia la emulación y posible superación del ser humano. Hace relativamente poco, se han empezado a promocionarse a través de las redes una serie de producciones visuales confeccionadas mediante programas de IA, cuyos resultados parecen ser particularmente imaginativos porque no parten de parámetros ya conocidos, que el dispositivo asume o imita, sino que son el resultado de propuestas expresadas lingüísticamente. Al procedimiento se lo conoce como “text to image” (del texto a la imagen), ya que su función es transformar en imágenes expresiones verbales, con la particularidad de que de la técnica no se deriva una estricta correlación entre las enunciaciones verbales y el resultado visual. Por lo tanto, la principal novedad no consiste en el hecho de que sistemas como DALL-E o Midjourney produzcan imágenes a partir de inputs textuales, sino en que las visualidades que crean estos dispositivos son absolutamente inesperadas. El texto no funciona tanto como una serie de instrucciones, sino como lo que podría calificarse de una inspiración. El proceso opera de manera tan sorprendente que parece como si el mecanismo fuese realmente creativo, es decir, que tuviese imaginación, una imaginación estimulada por expresiones textuales que, tanto si son concretas como si son ambiguas, generan siempre imágenes que guardan una relación muy tenue con el enunciado. Con ello, la tecnología plantea una posible superación de la Inteligencia Artificial para adentrarse en el nuevo ámbito de la Imaginación Artificial.

Lev Manovich ha sido uno de los primeros teóricos de la imagen que se ha rendido incondicionalmente a esta nueva creatividad artificial. En una de sus reiteradas intervenciones en Facebook al respecto indica que:

Durante décadas, asumimos que describir una imagen con palabras era una limitación. Esta fue una importante suposición de las artes en la era moderna. Por ejemplo, uno de los objetivos clave del modernismo visual era deshacerse de la “historia”, haciendo que las pinturas exploraran sus propios lenguajes visuales. Y esta es también la razón por la cual “sin título” se convirtió en un título muy común para las obras de arte modernas. Rechazar las etiquetas semánticas que pueden limitar lo que un espectador vería en una imagen. Esta idea no se limitaba a las artes. Por ejemplo, Roland Barthes sugirió que los subtítulos del texto de un periódico fijan el significado de una fotografía de un periódico, lo que limita su ambigüedad potencial. Sin embargo, cuando uso herramientas de IA como #midjourney, mi experiencia es muy diferente. MJ “amplifica” tu frase corta, generando matices, detalles, atmósferas, significados, asociaciones y estados de ánimo que no fueron especificados y que, a menudo, el autor ni siquiera imaginaría. Dentro del paradigma de síntesis de imágenes de IA, cada imagen ahora tiene literalmente su código lingüístico, su programa: el mensaje de texto que generó esta imagen.¹

¹ Manovich, L. (2022, September 3).

Durante décadas, asumimos que describir una imagen con palabras era una limitación... [Status update]. Facebook.

Estos programas, que cobran cada día mayor actualidad, ya están siendo utilizados para sustituir, en muchos casos, a los diseñadores gráficos con el fin de confeccionar imágenes publicitarias o promocionales. Incluso alguna imagen de este tipo ha sido premiada en algún certamen, sin que el jurado conociera su origen. Por ejemplo, el artista digital Jason Allen presentó la obra titulada *Theatre d’Opera Spatial* a la Feria Estatal de Colorado en la categoría de “Artes Digitales / Fotografía Digitalmente Manipulada”, donde ganó el primer premio. Otros participantes le acusaron de actuar de forma engañosa, puesto que se había limitado, decían, a escribir en Midjourney lo que pretendía hacer, sin realmente contribuir para nada a la confección de la imagen. Pero la originalidad del sistema no reside en estas escaramuzas ni en el hecho de establecer una relación directa entre el texto a modo de ordenamientos para obtener un resultado preciso. Las consecuencias son mucho más interesantes, por ejemplo, cuando provienen de textos inconcretos, incluso de aquellos que podrían tildarse de absurdos. Observemos la imagen que resulta de un texto que propone ilustrar “el futuro de la humanidad, pintado por Francis Bacon” (Figura 1).

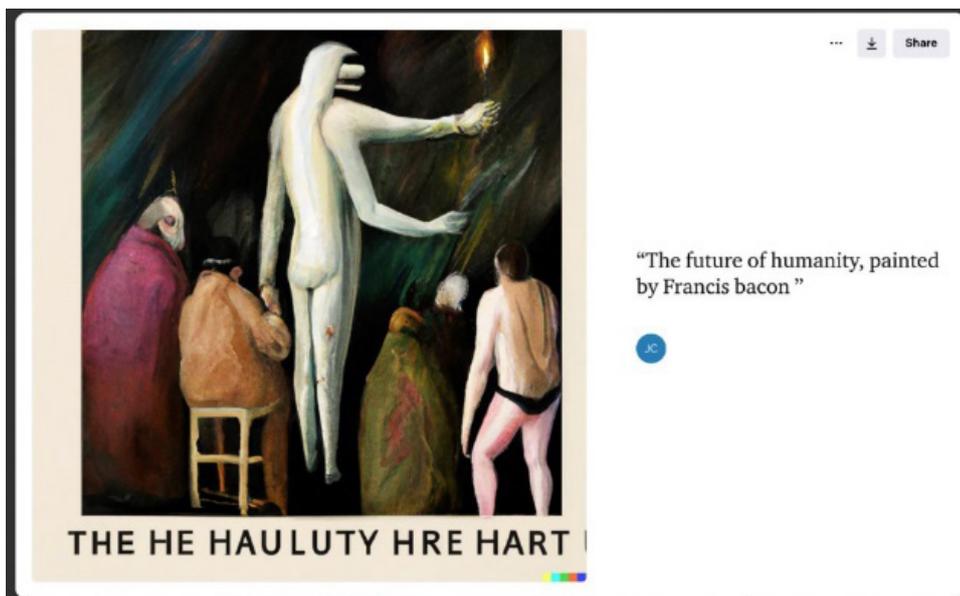


Figura 1 Sin título

Nota. La imagen es el resultado de operaciones efectuadas por Jorge Caballero, al que agradezco el que me haya permitido utilizarla.



Figura 2 Sin título

Nota. La imagen es el resultado de operaciones efectuadas por Jorge Caballero, al que agradezco el que me haya permitido utilizarla.

Quizá lo más distintivo de la propuesta, lo que abre las puertas a la complejidad, sea, en este caso, la referencia al pintor Francis Bacon. Pero este factor estilístico no parece actuar directamente en la plasmación de la imagen, en el sentido de producir un simulacro de un cuadro de Bacon, sino que lo hace como marco general a través del que se interpreta algo tan abstracto como “el futuro de la humanidad”. Más compleja y a la vez más absurda parece la propuesta que generó la imagen de la Figura 2 a partir de la siguiente indicación: “Las Meninas con retratos fotorrealistas de personas negras con ropas de diseño futurista”.

Por supuesto, la referencia a la tradición pictórica no es en absoluto obligatoria en estas operaciones, pero su mención aumenta el grado de complejidad del resultado visual, alejándolo de formas posiblemente más triviales.



Figura 3 Emblema de Alciato

Nota. Alciatus, Andrea. (1564) Emblemata. (emblème n. 114)

Otra característica relevante del sistema es la relación que el mismo establece entre texto e imagen, puesto que da paso a estructuras muy parecidas a las formas emblemáticas del período Barroco, las cuales acostumbraban a consistir en un conjunto compuesto también por un cuerpo visual y una enunciación epigramática. En la figura 3, se muestra un emblema de Andrea Alciato, datado en 1564, donde puede observarse una parecida ambigüedad entre lo que dice el texto y lo que muestra la imagen.

Con estos sistemas de Imaginación Artificial, se abre una nueva vía para analizar las relaciones entre el texto y la imagen, precisamente en un momento en que la cultura sitúa la imagen en primer lugar y el texto en una situación subsidiaria, como acabó ocurriendo con los emblemas barrocos. Este paralelismo entre ambas formaciones evidencia la cualidad neobarroca del sistema actual, así como pone de manifiesto la complejidad sustancial de ambas formas.

Sin embargo, no debe darse por cerrada la discusión acerca de si realmente estos sistemas artificiales son capaces de suplantar la imaginación humana o si, por el contrario, su capacidad sigue siendo limitada con respecto a esta. Al margen de ello, no cabe duda de que esta capacidad *creativa* de los algoritmos implica la posibilidad de establecer unas relaciones persona-máquina que van más allá de lo previsto. La vertiente artística, opuesta a la simple perspectiva ingeniera, permite pensar este tipo de dispositivos no tanto como poshumanos, es decir, destinados a una perversa superación de lo humano, sino como híbridos entre tecnología y ser humano, es decir, a modo de alianzas promotoras de un pensamiento ciborg. El concepto de interfaz, tan claramente barroco y complejo en sí mismo, alcanza, desde esta perspectiva y con las técnicas de la Imaginación Artificial, su verdadera efectividad, sobre todo teniendo en cuenta que existen nuevos dispositivos de este tipo que crean secuencias de imágenes en movimiento. A partir de la operatividad

de este instrumento artificialmente imaginativo, se adivina una posible simbiosis o hibridación entre dos tipos de pensamiento y de imaginación, los relativos al ser humano y los correspondientes a la máquina. Ambos potenciales actuarían en un marco que sería a la vez visual, textual, sonoro, algorítmico, corporal y mental, sin que, para la operatividad del sistema, ninguna de las dos partes, humana y tecnológica, quedase inútilmente supeditada a la otra. La gobernanza, sin embargo, seguiría siendo humana y estaría articulada principalmente a través de esa mirada activa, esa *locura* barroca de la visión que requiere la complejidad de nuestra época.

Cuando, hace más de medio siglo, Pierre Lévy (1991) adelantaba la posibilidad de un dispositivo denominado ideografía dinámica, ya indicaba que ese instrumento nos obligaría a examinar de nuevo el concepto de imaginación, ya que

no debía ser concebida como una simple proyección del imaginario de sus exploradores sobre una pantalla, sino más bien como una tecnología intelectual de ayuda a la imaginación . . . Por un lado, la ideografía dinámica traducirá, semiotizará, los cuasi-objetos indeterminados de la imaginación; de otra parte, fabricará signos destinados a ser introyectados y retomados por la actividad imaginante de los sujetos y los colectivos. (p. 75)

La visión de Lévy se hace posible ahora con las nuevas técnicas de los dos tipos de IA, pero subsiste la duda de si la cultura sabrá asimilar la novedad adecuadamente, superando la utopía de un Poshumanismo tecnológico radical. En este sentido, seguimos manteniéndonos en una posición moralmente ambigua que, a la vez que nos advierte de un posible desastre, nos anima a alimentar el germen de una nueva forma de entender la realidad. Tal como he indicado antes, esta misma dicotomía es un signo de la complejidad barroca en la que nos hallamos inmersos y que afecta por igual al pensamiento humano, en el que se incluyen las formas estéticas, como al funcionamiento de la tecnología.

Referencias

- Bilbeny, N. (2022). *Moral barroca: pasado y presente de una gran soledad*. Anagrama.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity.
- Braidotti, R. (2020). *El conocimiento posthumano*. Gedisa.
- Buci-Glucksmann, C. (2013). *The madness of vision: on baroque aesthetics*. Ohio University Press.
- Calabrese, Omar. (1999) *La era neobarroca*. Catedra.
- Haraway, D. J. (2016). The cyborg manifesto. In Haraway, D. J. *Manifestly Haraway* (pp. 117-158). University of Minnesota Press.
- Lévy, P. (1991). *L'idéographie dynamique: vers une imagination artificielle?* La Découverte.
- Robbins, J. (2007). *Arts of perception: the epistemological mentality of the Spanish baroque, 1580-1720*. Routledge.