

Kate Linker

Cinema and Space(s) in the Art of Judith Barry Cine y espacio(s) en el arte de Judith Barry

For Gilles Deleuze, Michel Foucault did not write a history of “subjects” so much as a history of the processes of “subjectivation.”¹ Foucault, he observed, saw the relations of power implicit in discursive practices and institutions as operating through simultaneously concrete and abstract “machines”—respectively, visible forms and invisible forces. Thus the panopticon in *Discipline and Punishment* was at once a tangible architecture (“an optical or luminous arrangement”) and an abstract diagram that “impose[d] a particular conduct on a . . . human multiplicity.”² A visible form was the expression of informal forces that both caused and exceeded it. Deleuze noted that the forces in Foucault’s diagrams mapped out different possibilities of interaction; they were “virtual, potential, unstable, vanishing and molecular” as well as “strategic” and “multipunctual.” In Deleuze’s reading these diffuse functions established the social field, constituting a kind of “human technology.” They operated as an immanent cause, directing the assemblages or mechanisms that executed their relations and producing effects that extended throughout society. Deleuze concluded by observing that in Foucault’s work, “machines are social before being technical.”

This duality of forms and formation provides an entry to the art of Judith Barry, who has investigated the way in which visual technologies both produce the social realm and diagram the modes of subjectivity by which we inhabit it. Using video and digital media technologies and calling on her extensive experience in architecture, advertising, and cinema studies, Barry has examined the effects and ideological functions of images in and on society. Her installations and writings, developed over two decades of practice, have charted the transformation of representation by different “machines” of image production, from the spatial ensembles of theater to computer and electronic technologies. Barry’s touch point in this process is the hold exerted over the popular imagination by the figure and representational structure of cinema.

Barry’s work is informed by the Foucauldian concept of film as an *apparatus*, a spatial and social instrument that constructs or produces its subjects. More generally, however, her art confirms a shift of the 1970s away from the analysis of films as discrete objects or “texts” to an attention to the different signifying practices that produce meaning in and through a given work. This semiotic approach, which roughly corresponds to poststructuralism, addresses the constitution of human subjects in specific viewing contexts and the social situations that allow or impede different discursive

Según Gilles Deleuze, Michel Foucault no escribió tanto la historia de los «sujetos» como la historia de los procesos de la «subjetivación»¹. Foucault, observó Deleuze, estableció que las relaciones de poder implícitas en las prácticas discursivas y en las instituciones operaban a través de «máquinas» que eran a la vez concretas y abstractas: formas visibles y fuerzas invisibles, respectivamente. Así, el panóptico de *Vigilar y Castigar* era a la vez una arquitectura tangible («un agenciamiento óptico o luminoso») y un diagrama abstracto que «impone una conducta particular en una . . . multiplicidad humana»². Una forma visible era la expresión de las fuerzas informales que la causaban, pero también la superaban. Deleuze señaló que las fuerzas de los diagramas de Foucault planificaban diferentes posibilidades de interacción; eran «virtuales, potenciales, inestables, evanescentes y moleculares», así como «estratégicas» y «multipuntuales». En la lectura de Deleuze estas funciones difusas determinaban el campo social, constituyendo una especie de «tecnología humana». Operaban como una causa inmanente, dirigiendo los dispositivos o mecanismos que ejecutaban sus relaciones y produciendo efectos que se extendían por toda la sociedad. Deleuze concluía observando que en la obra de Foucault «las máquinas son sociales antes de ser técnicas».

Esta dualidad de formas y formación sirve de introducción al arte de Judith Barry, que ha investigado la manera en la que las tecnologías visuales producen el ámbito social y trazan un diagrama de los modos de subjetividad por los que nos regimos para habitarlo. Utilizando la tecnología del video y los medios digitales y basándose en su amplia experiencia en arquitectura, publicidad y estudios sobre el cine, Barry ha examinado los efectos y funciones ideológicas de las imágenes de y sobre la sociedad. Sus instalaciones y textos, desarrollados a través de dos décadas de práctica, han registrado la transformación de la representación por medio de las distintas «máquinas» de producción de imágenes, desde los conjuntos espaciales del teatro al ordenador y las tecnologías electrónicas. El punto en común de la obra de Barry en este proceso es el control ejercido sobre la imaginación popular por la estructura figurativa del cine.

La obra de Barry está informada por el concepto foucaultiano del cine como *aparato*, un instrumento espacial y social que construye o produce sus sujetos. No obstante, de forma más general, su arte confirma el paso del análisis de las películas como objetos discretos o «textos» al interés por las diferentes prácticas de

formations. A key topic in poststructuralist analysis was the association of subject construction with the “machine” of cinema: the camera obscura, itself built around the geometric system of classical perspective, with parallel planes arranged so as to converge optically in space. As numerous writers have observed, the authority of perspective rests on the viewing point from which the rays of light originate, one that mirrors the vanishing point located on the other side of the plane or screen. In film, the spectator fills in or assumes this position, formerly occupied by the camera. As Mary Ann Doane has observed, the coincidence of viewing and vanishing points “stabilize[s] the representational logic [of the image], producing its readability, which is coincident with the notions of unity, coherency, and mastery.”³ The perspective system thus constructs a “punctiform” subject, located outside the represented scene, that is complicit with an ideological view of the self.⁴

Perspective’s construction of a transcendental subject—the “mastering” subject of consciousness—is responsible for its longstanding hold over Western representation. But its ocular regime, which privileges vision over other senses, also establishes a detached and disembodied subject, one whose unity through time and in space masks the division or disunity inherent in the body. As Barry has noted in her essay collection *Public Fantasy*, perspective displaces disparate perceptions and conflictual emotions “onto a kind of mechanics,”⁵ providing “a way to order the world in relation to the observer.”⁶ The multiplicity of senses—touch, smell, and hearing among them—and the irrevocable truth of “other” impressions cede to the unifying authority of a singular viewpoint.

Public Fantasy elucidates key themes in Barry’s oeuvre, offering a verbal gloss on her visual arts practice: works like *Casual Shopper* (1981) and *First and Third* (1987), for example, are discussed in chapters addressing consumption, desire, and spectatorship. A central theme is the development of forms of spectatorship out of the methodology of perspective, a methodology that has increasingly defined social life as well as determining individual viewpoints. A result of this transformation was a focus on the image as individually perceived but collectively experienced. Because architecture transcribes social relations into tangible forms, architectural history provides a concrete record of this change in the collective imaginary. Barry notes, for example, that the conventional theater, with a stage and an auditorium incorporating spectator seating, is a sixteenth-century invention that coincided with the development of perspective.⁷ With its sequence of changing scenes, the

significación que producen significado dentro y a través de una obra específica que tuvo lugar en los años 70. Este enfoque semiótico, que se corresponde más o menos con el postestructuralismo, aborda la constitución de los sujetos humanos en contextos visuales concretos y las situaciones sociales que permiten o impiden distintas formaciones discursivas. Un tema esencial del análisis postestructuralista fue la asociación de la construcción del sujeto con la «máquina» del cine: la cámara oscura, cuya construcción se inspira a su vez en el sistema geométrico de la perspectiva clásica, con planos paralelos colocados de modo que converjan ópticamente en el espacio. Como han observado numerosos escritores, la autoridad de la perspectiva reside en el punto de observación desde el cual se originan los rayos de luz, el punto que es imagen especular del punto de fuga localizado al otro lado del plano o pantalla. En el cine, el espectador ocupa o asume esta posición, anteriormente ocupada por la cámara. Como Mary Ann Doane ha observado, la coincidencia de los puntos de visión y puntos de fuga «estabiliza la lógica figurativa [de la imagen], produciendo su legibilidad, que coincide con las nociones de unidad, coherencia y dominio»³. El sistema de perspectivas crea así un sujeto «puntiforme», localizado en el exterior de la escena representada, que muestra complicidad hacia una visión ideológica del yo⁴.

El modo en que la perspectiva construye un sujeto trascendental —el sujeto «dominante» de la conciencia— ha sido la razón de su prolongado control sobre la representación occidental. Pero su régimen ocular, que privilegia la visión por encima de otros sentidos, establece asimismo un sujeto distanciado e incorpóreo, cuya unidad a través del tiempo y en el espacio enmascara la división o la desunión inherente al cuerpo. Como Barry ha señalado en su colección de textos críticos *Public Fantasy*, la perspectiva traslada las percepciones dispares y las emociones conflictivas «a una especie de mecanismo»⁵, proporcionando «un modo de ordenar el mundo en relación con el observador»⁶. La multiplicidad de los sentidos —el tacto, el olfato y el oído, entre ellos— y la irrevocable verdad de «otras» impresiones ceden a la unificadora autoridad de un único punto de vista.

Public Fantasy dilucida temas clave de la obra de Barry, ofreciendo una glosa sobre su práctica en las artes visuales: obras como *Casual Shopper* (1981) y *First and Third* (1987), por ejemplo, se debaten en capítulos que abordan los temas del consumo, el deseo y la experiencia del espectador. Un tema central es el desarrollo de distintas maneras de ser espectador más allá de la metodología de la perspectiva,



1

1: *First and third*, pp 108-109 in this catalogue.



2

2: *Casual shopper*, pp 30-33 in this catalogue.

Renaissance stage offered a window onto a represented world in much the same way as the simultaneously emerging science of pictorial representation. Vitruvius, Palladio, Serlio and other architects conceived of theater as a world space, a “*theatrum mundi*” in which the new urban life might be represented. Much as in later theaters for collective experience such as the cinema, each scene was individually accessible to multiple viewers through an optical construction that converged on the discrete “point” of the percipient. As a human technology, perspective thus constructed an isomorphism between “eye” and “I,” permitting the observer to be installed in a position of supremacy as master of the visual field.

Barry has compared the construction of this oculocentric technology with the shift from the haphazard, unstructured medieval street to the modern boulevard, whose perspectival construction “impos[ed] order from a fixed plan, demonstrating the illusion of harmony” and providing the itinerant viewer with an ever-emerging vista.⁸ During the expansion of consumer capitalism in the nineteenth century, the public dimension of spectatorship’s private experience became embodied in the shopping arcade. As a realm of spectacle dedicated to visual delectation as well as display, the arcade found its emblematic subject in the Baudelairean flaneur and its function in the practice of voyeurism. Strolling through a city now dominated by the commodity, experiencing the characteristic pleasure-in-vision of bourgeois capitalism, this new subject-flaneur submitted to what Marcel Duchamp would later describe as “the interrogation of shop windows.”⁹ The art historian Norman Bryson has remarked that the viewer/voyeur made use of perspective’s “personal” address, by which “the image recognizes (more accurately constructs) the viewer as a unitary subject, master of the prospect, unique possessor of the scene.”¹⁰ Hence the illusion of completion through consumption became the aim and practice of the disembodied subject. With the development of mass culture and the expansion of consumer society, the promised satisfaction of the image-world installed in the subject an endless, insatiable desire for images that Barry has called “vampyric.” Presenting what Johanna Drucker has called a historical analogue to Walter Benjamin’s “paradigmatic analysis of space as cultural formation,” her videotape *Casual Shopper* (1980–81) maps the transformation of the arcade into a contemporary equivalent, the shopping mall.¹¹ But she has also traced the rise of other spaces under the scopic regime of the disembodied eye, focusing on the museum (which developed in the nineteenth century to answer demands

una metodología que ha definido cada vez más la vida social, así como los puntos de vista individuales. Uno de los resultados de esta transformación ha sido la concentración en la imagen como algo percibido de forma individual, pero experimentado de forma colectiva. Dado que la arquitectura transcribe las relaciones sociales mediante formas tangibles, la historia de la arquitectura facilita un registro concreto de este cambio en el imaginario colectivo. Barry señala, por ejemplo, que el teatro convencional, con un escenario y un auditorio con asientos para el espectador, es una invención del siglo XVI que coincidió con el desarrollo de la perspectiva⁷. Con su sucesión de escenas cambiantes, el escenario del Renacimiento constituía una ventana abierta hacia el mundo representado de un modo muy similar a la ciencia de la representación pictórica, que estaba surgiendo en aquel mismo periodo. Vitrubio, Palladio, Serlio y otros arquitectos concebían el teatro como un espacio mundial, un «*theatrum mundi*» en el que podía representarse la nueva vida urbana. De un modo muy similar a los posteriores ámbitos de experiencias colectivas, como el cine, cada escena era accesible de forma individual a múltiples espectadores a través de una construcción óptica que convergía en el «punto» diferenciado de cada percceptor. Como una tecnología humana, la perspectiva construía así un isomorfismo entre el «ojo» y el «yo» que permitía al observador instalarse en una posición de supremacía como dueño y señor del campo visual.

Barry ha comparado la construcción de esta tecnología oculocéntrica con el tránsito de las calles medievales, irregulares y desestructuradas, a los bulevares modernos, cuya construcción en perspectiva «impone orden a partir de un plan prefijado, encarnando la ilusión de la armonía» y facilitando al espectador itinerante una vista siempre emergente⁸. Durante la expansión del capitalismo consumista en el siglo XIX, la dimensión pública de la experiencia privada del espectador se plasmó en la galería comercial. Como un reino del espectáculo dedicado al deleite visual además de a la exhibición, la galería encontró su sujeto emblemático en el *flaneur* baudelairiano y su función en la práctica del *voyeurismo*. Paseando por una ciudad dominada ahora por los bienes de consumo, experimentando el característico placer de ver del capitalismo burgués, este nuevo sujeto *flaneur* se sometía a lo que, más tarde, Marcel Duchamp describiría como «la interrogación de los escaparates»⁹. El historiador del arte Norman Bryson ha destacado que el espectador/*voyeur* hacía uso de la dirección «personal» de la perspectiva, por la cual «la imagen reconoce al espectador (o, con más exactitud, construye) como un sujeto unitario, el dueño

for pleasure and ocular “possession”) and the universal exhibition, a testimony to late-nineteenth-century colonialist power. In each case, architecture provided a coordinated public response to the demands of the period’s immanent ideology, offering “one controlling image serving many people.”¹²

As a material and ideological system, perspective ascribes to the observer a specific location outside the scene of representation. Maintaining a distance between the subject and the object of vision, it denies the viewer a place within the space of the image. As a result, the viewer, who inhabits the place from which the representation “makes sense,” invariably reduplicates preexisting meanings. This structural exclusion of the spectator is responsible for the naturalistic hold and ideological efficacy of cinema. Barry’s oeuvre contains a catalogue of architectural spaces or motifs developed within the ocular regime of perspective, including the billboard or screen (*In the Shadow of the City . . . Vamp r y*, 1985; *The Terror and possibilities in the things not seen*, 1997), the display case (*Dépensé: a museum of irrecoverable loss*, 1990), the street window or vitrine (*Border Stories*, 2000), the museum (*First and Third*, 1987), the universal exhibition (*The Work of the Forest*, 1992), and the corporate atrium (*Adam’s Wish*, 1988). If Barry’s use of these motifs underlines her insistence on the formation of human subjectivity in the varied “machines” of architecture, her deployment of disjunctive or dialectical devices accentuates the need to construct active roles for the spectator within dominant visual paradigms. Her approach—one of presentation and strategic disruption—is exemplified by *In the Shadow of the City . . . Vamp r y*, which establishes mutually contradictory viewpoints inside the same physical and visual space. In *In the Shadow . . .* deploys a double-sided screen lit up by images from separate projectors and penetrated by four smaller “windows,” also illuminated by projections. The dissociation of image from viewer plays out on multiple levels. On one hand the unsynchronized, alternating projections refuse a clear hold on the image; the spectator must navigate the two sides of the screen in space and through time. On the other hand, the small projections propose contrapuntal narratives that conflict with the larger views while simultaneously fracturing the integrity of the visual field. The visual irresolution constructed through this spatial and temporal multiplicity is paralleled in the viewing subject, who can gain neither a “window on the world” nor the subjective clarity and integrity such a window conventionally affords.

Barry’s attempt to locate subjective experience in the body of the viewer, breaking the hold of idealist visual paradigms,

de la perspectiva, el único poseedor de la escena»¹⁰. De ahí que la ilusión de plenitud experimentada a través del consumo se convirtiera en el objetivo y la práctica del sujeto incorpóreo. Con el desarrollo de la cultura de masas y la expansión de la sociedad de consumo, la satisfacción que prometía el mundo visual instaló al sujeto en un deseo interminable e insaciable de imágenes que Barry ha denominado «vampírico». Presentando lo que Johanna Drucker ha llamado una analogía histórica del «análisis paradigmático del espacio como formación cultural» de Walter Benjamin, su vídeo *Casual Shopper* (1980–81) traza el esquema de la transformación de la galería comercial en su equivalente contemporáneo, el centro comercial¹¹. No obstante, también ha descrito el auge de otros espacios bajo el régimen escópico del ojo incorpóreo, centrándose en el museo (que surgió en el siglo XIX como respuesta a las demandas de placer y «posesión» ocular) y la exposición universal, un testimonio del poder colonialista de finales del siglo XIX. En ambos casos, la arquitectura proporcionaba una respuesta pública coordinada a las demandas de la ideología inherente al periodo y ofrecía «una imagen de control que servía para muchas personas»¹².

Como sistema material e ideológico, la perspectiva asigna al observador una localización específica fuera de la escena de la representación. Manteniendo una distancia entre el sujeto y el objeto de la visión, deniega al espectador un lugar dentro del espacio de la imagen. Como resultado, el espectador, que habita el espacio desde el cual la representación «tiene sentido», reduplica invariablemente los significados preexistentes. Esta exclusión estructural del espectador es la causa de la atrayente impresión naturalista y la eficacia ideológica del cine. La obra de Barry contiene un catálogo de espacios o motivos arquitectónicos desarrollados dentro del régimen ocular de la perspectiva, incluyendo la valla publicitaria o la pantalla (*In the Shadow of the City . . . Vamp r y*, 1985; *The Terror and possibilities in the things not seen*, 1997), la vitrina (*Dépensé: a museum of irrecoverable loss*, 1990), el escaparate en la calle o el expositor (*Border Stories*, 2000), el museo (*First and Third*, 1987), la exposición universal (*The Work of the Forest*, 1992) y el vestíbulo central de las grandes empresas (*Adam’s Wish*, 1988). Si el uso que le da Barry a estos motivos subraya su insistencia en la formación de la subjetividad humana en las diversas «máquinas» de la arquitectura, su empleo de recursos disyuntivos o dialécticos acentúa la necesidad de construir papeles activos para el espectador dentro de los paradigmas visuales dominantes. Su enfoque —un enfoque de presentación y trastorno estratégico— está ejemplificado por *In the Shadow of the City . . . Vamp r y*, que



3



4



5

3, 4: *In the shadow of the city*, pp 144-147 in this catalogue.
5: *Border stories*, working title, from one place another, pp 160-161 in this catalogue.



6



7



8

6, 8: *Imagination, dead imagine*, pp 41-47 in this catalogue.
7: *First and third*, pp 108-109 in this catalogue.

is evident in a group of installations that extend from the 1980s through the early years of this century. Brian Wallis has described these ambitious works as proposing a “critical model of posthumanist subjectivity—one that is spectacular, specifically sited, always unfixed, always in the process of being produced.”¹³ A characteristic feature is their dependence for meaning on movement in and through space. In *Maelstrom: Max Laughs* (1988) Barry uses 3-D computer graphics to incorporate the subject in a post-perspectival visual environment that shifts with bodily motion. In *First and Third* (1987) the characteristic trail of light made by Western, “First World” cinema projectors is displaced through a hidden video projection of images of Third World immigrants, making their faces appear to hover without origin on the walls of the museum. The five-channel video tracks that the artist projects from the interior of a mirrored cube in *Imagination, Dead Imagine* (1991) similarly locate the image within the viewer’s space. If the mirrored cube is intended as an ironic play on Minimalism, which insisted on the viewer’s mobility in space, the videotaped imagery projected inside and over the cube—a loop of a androgynous head being covered with disturbing somatic fluids—violates the ocular focus of visual paradigms through its emphasis on the long-neglected body.¹⁴ In *Border Stories* (2001), designed as a site-specific installation in contiguous store windows, Barry staged the narrative development of four different videotaped stories according to a pedestrian’s motion down the street. Her emphasis on contradictory viewpoints and the viewer’s resolution of information in and through space is clearest, however, in several large, multipart installations that depend on the technical and heuristic strategies of collage.

These collaged images, culled from heterogeneous sources, illustrate Barry’s extensive research into the social and historical contexts of her installations. Topics range from the *converso* tradition of multivalent readings in late-fifteenth-century Spanish literature (*Study for the Mirror and Garden*, 2003 and 2005–6) to the contemporary gentrification of central London (*In Other Words*, 1991) and the social and physical economies of modern San Diego and Tijuana (*The Terror . . .*). Displaced from their original contexts and reinserted into new structures, the fragments reveal “hidden histories” and “minor” stories that are invisible to dominant perspectives. Although Barry has compared the effect of her disjunctive imagery and fissured narratives to the media practice of “switching channels,”¹⁵ at its core is a dialectical materialist vision that can be traced to the example of Walter Benjamin. One of the twentieth century’s great literary critics,

establece puntos de vista que se contradicen entre sí dentro del mismo espacio físico y visual. *In the Shadow . . .* despliega una pantalla de dos lados iluminada con imágenes provenientes de dos proyectores diferentes y en la que se abren cuatro «ventanas» más pequeñas, también iluminadas por proyecciones. La disociación de la imagen del espectador funciona en múltiples niveles: por un lado, las proyecciones asincronizadas y alternantes niegan la posibilidad de ver la imagen con claridad; el espectador debe desplazarse y recorrer los dos lados de la pantalla a través del espacio y el tiempo. Por otro lado, las pequeñas proyecciones proponen narrativas que sirven de contrapunto y entran en conflicto con las imágenes de mayor tamaño, a la vez que fracturan la integridad del campo visual. La irresolución visual construida mediante esta multiplicidad espacial y temporal se reproduce como una analogía en el sujeto que mira, que no puede obtener una «ventana al mundo» ni la claridad ni la integridad subjetivas que proporcionan convencionalmente ese tipo de ventanas.

El intento de Barry de localizar la experiencia subjetiva en el cuerpo del espectador, rompiendo con los paradigmas visuales idealistas, es evidente en un grupo de instalaciones que se extienden desde los años 80 hasta los primeros años de este siglo. Brian Wallis ha descrito estas ambiciosas obras como una propuesta de un «modelo crítico de subjetividad poshumanista; un modelo espectacular, diseñado específicamente para una localización, siempre cambiante, siempre en el proceso de ser producido»¹³. Un rasgo característico de las obras es su dependencia del movimiento dentro y a través del espacio para cobrar significado. En *Maelstrom: Max Laughs* (1988) Barry utiliza gráficos en 3-D para introducir al sujeto en un entorno visual post-perspectiva que evoluciona con el movimiento físico. En *First and Third* (1987), la característica estela luminosa creada por los proyectores de cine occidentales, «del primer mundo», es desplazada por una proyección de vídeo escondida de imágenes de inmigrantes del Tercer Mundo, que hace que sus rostros parezcan flotar sin origen en los muros del museo. Los vídeos de cinco canales que la artista proyecta desde el interior de un cubo de espejos en *Imagination, Dead Imagine* (1991), localizan igualmente la imagen dentro del espacio del espectador. Si el cubo especular pretende ser un juego irónico con el minimalismo, que insistía en la movilidad del espectador en el espacio, la imaginaria del vídeo proyectada dentro y sobre el cubo —un bucle de una cabeza andrógina que vemos siendo regada con inquietantes fluidos somáticos— viola el foco ocular de los paradigmas visuales con su énfasis en el cuerpo

Benjamin was, in no particular order, the inventor of the critical collage text, a prophet of the effects of new technologies on the society of the twentieth century, and an advocate for the liquidation of the idealist traditions inherited from the nineteenth. Barry's deployment of images to "read" the cultural formations expressed in different typologies and spaces shows an inspired appropriation of Benjamin's key insights.

The Work of the Forest (1992), for example, an installation developed for the Foundation for Architecture in Brussels, addresses the nineteenth-century use of Art Nouveau style and universal exhibitions to domesticate or cover over colonial expansion and the domination of African "otherness" by European nation-states. Drawing on the expeditions to the Congo organized by Belgium's King Leopold II and documented in the Universal Exhibition in Paris in 1878, Barry centers on the naturalization of "savage" exoticism through the cultural medium of style. Her focus is the way in which a model of subjectivity—individual, acquisitive, private, appropriative, colonialist—emerged in the nineteenth century and strategically allied itself with the industrialism and the aesthetics then developing. Here, the bourgeois interior exists as an image in a dialectical relationship with emerging industrial capitalism. Barry's key artifact—an ensemble made out of three curving Art Nouveau screens—is arranged so as to show three synchronized video tracks in the form of a continuous panorama. Because only two screens can be perceived simultaneously, the viewer's control over vision is precarious; similarly, the montage of fragments, which relates facts of African colonialism to late-nineteenth-century life, multiplies subject positions and points of view, encouraging the observer to construct disparate standpoints and historical interpretations. In this manner the reassuring comfort of monocular perspective is surrendered to subjective disorientation, as Barry undercuts the centered, private subject of humanism by refusing its visual coherence.

Dépensé, a work installed in the Glasgow Cheese Market in 1990 shortly after the building was abandoned, joins a Benjaminian allegorical vision to the writer's characteristic interest in ruins. The derelict vastness of the building, once an important center of commercial exchange, provided what Barry calls a "scene from Serlio," encapsulating both a past economy and the life-world of the Scottish city in the nineteenth century. The installation's context—a festival promoting the new prominence of Glasgow as a cultural capital—additionally permitted the viewer to read the city's industrial past through its postindustrial present. A

largamente descuidado.¹⁴ En *Border Stories* (2001), diseñado como una instalación concebida para un espacio concreto en escaparates contiguos, Barry presentaba el desarrollo narrativo de cuatro historias diferentes rodadas en vídeo siguiendo el movimiento de un peatón que baja una calle. Es, sin embargo, en varias instalaciones de múltiples partes que dependen de las estrategias técnicas y heurísticas del *collage* donde el hincapié de la artista en los contradictorios puntos de vista y en la resolución de la información por parte del espectador resulta especialmente claro.

Estas imágenes en *collage*, seleccionadas de fuentes heterogéneas, ilustran la amplia investigación de Barry de los contextos sociales e históricos de sus instalaciones. Los temas van desde la tradición de los conversos de las lecturas polivalentes en la literatura española de finales del siglo XV (*Study for the Mirror and Garden*, 2003 y 2005–6) a la *gentrification*¹ contemporánea del centro de Londres (*In Other Words*, 1991) y las economías sociales y físicas de las modernas San Diego y Tijuana (*The Terror...*). Desplazados de sus contextos originales y reinsertados en nuevas estructuras, los fragmentos revelan «historias escondidas» y «menores» que son invisibles para las perspectivas dominantes. Aunque Barry ha comparado el efecto de la imaginería disyuntiva y las narrativas fracturadas con la práctica de los medios de comunicación de «cambiar de canal»¹⁵, en esencia es una visión proveniente del materialismo dialéctico que puede encontrarse ya en el ejemplo de Walter Benjamin. Benjamin, uno de los mayores críticos literarios del siglo XX, fue el inventor (sin ningún orden en particular) del texto crítico en *collage*, un profeta de los efectos de las nuevas tecnologías en la sociedad del siglo XX y un defensor de la liquidación de las tradiciones idealistas heredadas del siglo XIX. El despliegue de imágenes de Barry para «leer» las formaciones culturales expresadas en diferentes tipologías y espacios revela una inspirada apropiación de las importantes reflexiones de Benjamin.

The Work of the Forest (1992), por ejemplo, una instalación creada para la Foundation for Architecture de Bruselas, aborda el uso del estilo Art Nouveau y las exposiciones universales en el siglo XIX para domesticar o cubrir cualquier expansión colonialista y la dominación de la «otredad» africana por parte de los estados-naciones europeos. Basándose en las expediciones al Congo organizadas por el rey de Bélgica Leopoldo II

1. El término describe el proceso por el cual ciertas áreas deterioradas del centro de la ciudad son ocupadas por grupos sociales de renta superior después de rehabilitada la vivienda y el consiguiente desplazamiento de los anteriores inquilinos, menos acomodados. (N. de la T.)



9



10

9, 10: *The work of the forest*, pp 60-61 in this catalogue.



11

11: *Rouen: touring machines/intermittent futures*, pp 110-113 in this catalogue.

large vitrine of the kind typically used for natural-history displays provided a screen for the projection of images of Glasgow's industrial past; scattered under and around the vitrine were thousands of once valuable commercial documents, transformed, through time and industry, into rubble. In *Dépensé* Barry presented not only a physical ruin but also the ruin of representation, demonstrating the replacement of a visual economy based on tangible presence by immaterial images and spectacle.

Barry's texts and comments document her attention to the role of emerging technologies in producing new configurations of space and social life. She has noted the changes introduced into her practice around 1987, when video eclipsed Super-8 film, replacing film's characteristic cone of light with seemingly self-engendered images.¹⁶ Similarly, the increasing primacy of illusory over "real" spaces, and of placeless subjects over the "grounded" subjects of humanism, is reflected in the displacement of older media like television and film by digital and other electronic technologies. Computer graphics, the imagistic strategies of advertising, and the unstable, irresolute effects produced by motion-sensor and fiber-optic technologies have confirmed the decline of the master shot and the mastering subject, as well as of the cinematic impression of inhabitable space. Barry remarks on this philosophical shift in *Public Fantasy*, observing that the multiple frames stored in a computer terminal now "delimit boundaries without attempting to recover a unified, or unifying subject, . . . provid[ing] a way to hold mutually contradictory viewpoints in the same space."¹⁷ An outcome of the interactivity of computer graphics, she notes, is to transform the observer into a "user."¹⁸ But the metamorphic spaces of electronic flows also desituate or dislocate the subject. One doesn't see "through" these spaces, as in the receding planes of classical perspective, nor do walls and windows anchor the coordinates of known space. Instead, space entertains dynamic relations between figure and ground, foreground and background, center and periphery. From within, the viewer sees a multiplicity of ephemeral and indeterminate images—in immaterial or "floating" spaces, replete with plural adjacencies, that induce or bring about what John Rajchman has called a "multiple everywhere."¹⁹ These are the virtual or "imaginary" spaces that, as Barry comments, have replaced architecture as the bearer of social meaning, transforming its formerly sturdy coordinates into a transparent screen, like a computer's.²⁰ They have also overtaken the public dimension of the street. In them, we enter new territory—a sphere that Paul Virilio has described as the "overexposed city," structured

y documentadas en la Exposición Universal de París de 1878, Barry se centra en la naturalización del exotismo «salvaje» a través del medio cultural del estilo. La artista pone el acento en el modo en que un modelo de subjetividad —individual, codicioso, privado, apropiativo, colonialista— surgió en el siglo XIX y se alió estratégicamente con el industrialismo y la estética que se estaba desarrollando en aquel momento. Aquí, el interior burgués existe como imagen en una relación dialéctica con el capitalismo industrial emergente. El artefacto clave de Barry —un conjunto compuesto por tres biombos Art Nouveau curvos— está preparado de modo que muestre tres películas de vídeo sincronizadas en forma de un panorama continuo. Debido a que solo dos de las pantallas pueden percibirse de forma simultánea, el control del espectador sobre la visión es precario; de igual manera, el montaje de los fragmentos, que relaciona hechos del colonialismo africano con la vida de finales del siglo XIX, multiplica las posiciones y puntos del vista sobre el tema, animando al observador a construir posiciones e interpretaciones históricas dispares. De esa forma, el tranquilizador confort de la perspectiva monocular se rinde a la desorientación subjetiva, ya que Barry debilita el tema centrado y privado del humanismo negando su coherencia visual.

Dépensé, una obra instalada en el Glasgow Cheese Market en 1990 poco después de que el edificio fuera desmantelado, une una visión alegórica benjaminiana al característico interés del escritor por las ruinas. La abandonada inmensidad del edificio, que una vez fuera un importante centro de intercambio comercial, facilita lo que Barry llama una «escena de Serlio», al encarnar tanto una economía del pasado como la vida mundana de la ciudad escocesa en el siglo XIX. El contexto de la instalación —un festival que promueve la nueva prominencia de Glasgow como capital cultural—permitía además al espectador leer el pasado industrial de la ciudad a través de su pasado posindustrial. Una gran vitrina de las que se suelen usar para exponer maquetas de historia natural servía de pantalla para la proyección de imágenes del pasado industrial de Glasgow; desperdigados por debajo y en torno a la vitrina había miles de documentos comerciales que una vez fueron valiosos y que habían sido transformados en escombros por el tiempo y la industria. En *Dépensé* Barry presentaba no solo una ruina física, sino también la ruina de la representación, poniendo de manifiesto cómo la economía visual basada en la presencia tangible ha sido sustituida por imágenes inmateriales y espectáculo.

around electronics and finance capital and connected by vertiginous speed-fed nodes, and that Deleuze has called “the brain city.”²¹

Barry’s imaginings about this virtual realm are evident in a group of brilliant projects that includes *Speedflesh* (1998), *Whole potatoes from mashed* (1993), and *Hardcell* (1994), among others. These works can be seen as addressing the idea of the virtual, which Rajchman has defined as offering “multiple potentials for new connections or unseen relations.”²² Yet Barry’s most cogent meditation on the topic may be the combined book and fiber-optic and video projection installation *Rouen: Touring machines/Intermittent Futures* (1993). Designed in two interrelated formats for exhibition in Rouen, the project asks a rhetorical question: What would it be like to live in the imagination? Using the pretext of Rouen’s past as the city made famous by Joan of Arc, Gustave Flaubert, Guy de Maupassant, and its cathedral, Barry answers with a hybrid space that joins together history, architecture, and literature, linking Rouen to many other places. Here Barry’s fictional “guidebook” serves as an analogue to Madame Bovary’s reading, which allowed Flaubert’s heroine to travel mentally far beyond her provincial circumstances to sample unexplored horizons and otherwise impossible situations. The “touring machine” is thus an imaginative vehicle, a mental motor that moves the armchair traveler through plural spaces and multiple times, allowing for relationships across and among different cultures and societies. As a result, Barry writes, the traveler is both “home in Rouen and with just a bit of thought is in any number of destinations.”²³ Composed of a mass of fiber-optic wires, the installation “actualizes” the guidebook, producing immaterial images and attesting to the “desituating”²⁴ effect of the new virtual spaces on the tourist/viewer. Like the cyberspace that it is, Barry’s “Rouen” allows the traveler to experience other subjectivities and to assume multiple and differing identities. As described in the preface, the installation initially appears as:

a tangle that could be the future. It doesn’t look like much, this mess of cables protruding in the room, but it has the capacity to deliver the world in Rouen. Right here. Off, it is dark, nothing happens. On, it sheds light. Pulsing and sputtering, “sampling” the guidebook. . . . Portraying imaginings. Churning and sputtering, the fibers come to life, drawing you in, at the speed of thought. You follow it. First one place, then the next.²⁵

As a site of imaginary multiplicity, Rouen/Rouen is an “ideal stage from which to assess the ever transforming

Los textos y comentarios de Barry documentan su atención hacia el papel de las tecnologías emergentes a la hora de producir nuevas configuraciones de espacio y vida social. Ha descrito los cambios introducidos en su práctica alrededor de 1987, cuando el vídeo eclipsó a la película de Super 8, reemplazando el característico cono de luz de la película con imágenes aparentemente autogeneradas¹⁶. De manera similar, la creciente primacía de lo ilusorio sobre los espacios «reales» y de los sujetos «sin lugar» por encima de los «conectados a tierra» del humanismo, se refleja en la sustitución de los antiguos medios como la televisión o el cine por los medios digitales y otras tecnologías electrónicas. La infografía, las estrategias imaginistas de la publicidad y los efectos inestables, irresolutos producidos por tecnologías con sensores de movimiento y fibra óptica, han confirmado el declive del plano master y del sujeto dominante, así como de la impresión cinematográfica del espacio habitable. Barry subraya este cambio filosófico en *Public Fantasy*, observando que los marcos múltiples almacenados en un ordenador ahora «delimitan fronteras sin tratar de recuperar un tema unificado o unificante, . . . ofrec[iendo] un modo de reunir puntos de vista contradictorios en un mismo espacio»¹⁷. Un resultado de esta interactividad de la infografía informática, señala la artista, es la transformación del observador en «usuario»¹⁸. Sin embargo, los espacios metamórficos de los flujos electrónicos también *des-sitúan* o desplazan al sujeto. No se ve «a través de» esos espacios, como en los planos que se van alejando de la perspectiva clásica, ni los muros y las ventanas fijan las coordenadas del espacio conocido. Por el contrario, el espacio establece relaciones dinámicas entre la figura y el fondo, el primer plano y el fondo, el centro y la periferia. Desde dentro, el espectador ve una multiplicidad de imágenes efímeras e indeterminadas: en espacios inmateriales o «flotantes», repletos de adyacencias plurales que inducen o dan lugar a lo que John Rajchman ha denominado un «todas partes múltiple»¹⁹. Estos son los espacios virtuales o «imaginarios» que, como comenta Barry, han reemplazado la arquitectura como portadora del significado social, transformando sus macizas y resistentes coordenadas en una pantalla transparente, como la de un ordenador²⁰. También han hecho suya la dimensión pública de la calle. En estos espacios virtuales, entramos en un nuevo territorio, una esfera que Paul Virilio ha descrito como la «ciudad sobreexpuesta», estructurada en torno a la electrónica y al capital financiero y conectada por medio de nodos que se comunican por sinapsis de velocidad vertiginosa y que Deleuze ha llamado «la ciudad-cerebro»²¹.

Las imágenes de Barry sobre este reino virtual son evidentes en un grupo de brillantes proyectos que incluye



12

12: Rouen: touring machines/intermittent futures, pp 110-113 in this catalogue.

urban fabric—that collection of flows and modal points that collude to make up the city.”²⁶ This metastasizing field—one that incorporates the observer into the observed—is also the site of a new problematic, posing the formidable challenge of how to represent an emerging order of unstable spaces and indeterminate, postcolonial subjectivities. Barry has risen to the challenge in her dispassionate address to this new atopia as it develops out of the historical dismantling of the cinematic paradigm. Much as Flaubert delineated the nineteenth-century intersection of printing technology with an unfolding industry of mass-produced novels, so Barry has located in these new spaces revealed by postindustrial electronic technologies the ineluctable force of what Foucault would call a “diagram.”

Speedflesh (1998), *Whole potatoes from mashed* (1993) y *Hardcell* (1994), entre otros. Puede considerarse que estas obras abordan la idea de lo virtual, que Rajchman ha definido diciendo que ofrece «múltiples potenciales para nuevas conexiones o relaciones ocultas»²². No obstante, tal vez la meditación más contundente de Barry sobre el tema sea la instalación combinada de libro y fibra óptica y videoproyección *Rouen: Touring machines/Intermittent Futures* (1993). Diseñada en dos formatos interrelacionados para su exposición en Rouen, el proyecto formula una pregunta retórica: ¿cómo sería vivir en la imaginación? Utilizando el pretexto del pasado de Rouen como la ciudad que hicieron famosa Juana de Arco, Gustave Flaubert, Guy de Maupassant y su catedral, Barry responde con un espacio híbrido que une la historia, la arquitectura y la literatura, vinculando Rouen a muchos otros lugares. Aquí la «guía» ficticia de Barry sirve como una analogía de la lectura de Madame Bovary, que permitió a la heroína de Flaubert viajar mentalmente mucho más lejos de sus circunstancias provincianas para probar horizontes inexplorados y situaciones, de otro modo, imposibles para ella. La «máquina de viajar» es, por tanto, un vehículo imaginativo, un motor mental que transporta al viajero de sillón a través de espacios plurales y tiempos múltiples, permitiendo que existan relaciones entre diferentes culturas y sociedades. Como resultado, escribe Barry, el viajero está a la vez «en casa en Rouen y, con un ligero esfuerzo mental, en un número indeterminado de destinos»²³. Compuesta por una masa de cables de fibra óptica, la instalación «actualiza» la idea de la guía, produciendo imágenes inmateriales y atestiguando el efecto «des-situador»²⁴ de los nuevos espacios virtuales del turista/espectador. Como ciberespacio que es, «Rouen» de Barry permite al viajero experimentar otras subjetividades y asumir identidades múltiples y dispares. Como se describe en el prefacio, la instalación aparece inicialmente como:

Un enredo que podría ser el futuro. No parece gran cosa, este protuberante embrollo de cables en la habitación, pero tiene la capacidad de entregarnos el mundo en Rouen. Justo aquí. Cuando está en «off», todo está oscuro, nada sucede. Cuando está en «on», da luz. Emitiendo pulsaciones y chisporroteando, «probando» la guía... Representando productos de la imaginación. Agitándose y chisporroteando, las fibras cobran vida, atrayéndote hacia ellas, a la velocidad del pensamiento. Vas siguiéndolo. Primero un lugar, luego el siguiente²⁵.

Como sede de una multiplicidad imaginaria, Rouen/Rouen es un «escenario ideal desde el que evaluar el siempre cambiante tejido urbano, esa colección de flujos y puntos modales que actúan en colusión para conformar la ciudad»²⁶. Este campo que se llena de metástasis —que incorpora el observador a lo observado es asimismo la sede de una nueva problemática al plantear el formidable desafío de cómo representar un orden emergente de espacios inestables y subjetividades indeterminadas y poscoloniales. Barry ha aceptado el desafío con su tratamiento desapasionado de esta nueva «atopía» a medida que ha ido surgiendo a partir del desmantelamiento histórico del paradigma cinematográfico. De un modo muy similar al utilizado por Flaubert para delinear la intersección acaecida en el siglo XIX entre la tecnología de la imprenta y la naciente industria de novelas producidas en masa, Barry ha localizado en estos nuevos espacios revelados por las tecnologías electrónicas posindustriales la fuerza ineluctable de lo que Foucault llamaría un «diagrama».

Notes

- 1 . Gilles Deleuze, *Foucault*, trans. Sean Hand (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1988), p. 116.
- 2 . Quotations of Deleuze used in this paragraph come from *ibid.*, pp. 33–40.
- 3 . Mary Ann Doane, "Remembering Women: Psychical and Historical Constructions in Film Theory," in E. Ann Kaplan, ed., *Psychoanalysis and Cinema* (New York: Routledge, 1990), p. 51.
- 4 . The term "punctiform" is the psychoanalyst Jacques Lacan's. For a discussion of Lacanian concepts in film theory, see, among others, my "Engaging Perspectives: Film, Feminism, Psychoanalysis, and the Problem of Vision" in Russell Ferguson, ed., *Art and Film Since 1945: Hall of Mirrors* (Los Angeles: The Museum of Contemporary Art, and New York: The Monacelli Press, 1996), pp. 216–43.
- 5 . Judith Barry, *Public Fantasy: An Anthology of Critical Essays, Fictions and Project Descriptions*, ed. Iwona Blazwick (London: Institute of Contemporary Art, 1991), p. 23.
- 6 . *Ibid.*, p. 114.
- 7 . *Ibid.*, p. 21.
- 8 . *Ibid.*, p. 23.
- 9 . Marcel Duchamp, *Salt Seller: The Writings of Marcel Duchamp*, ed. Michel Sanouillet and Elmer Peterson (New York: Oxford University Press, 1973), p. 74.
- 10 . Norman Bryson, *Tradition and Desire: From David to Delacroix* (Cambridge: at the University Press, 1984), p. 77.
- 11 . Johanna Drucker, "Spectacle and Subjectivity: The Work of Judith Barry," in Barry, *Public Fantasy*, p. 9.
- 12 . Barry, "Wilful Amnesia," in *Public Fantasy*, p. 77.
- 13 . Brian Wallis, "Judith Barry and the Space of Fantasy," in Barry, *Projections: Mise en Abyme* (North Vancouver: Presentation House Gallery, 1997), p. 24.
- 14 . See Barry's discussion of *Imagination, Dead Imagine* in "Corpses Don't Cast Shadows," *Public Fantasy*, p. 67.

Notas

- 1 . Gilles Deleuze, *Foucault*, trad. José Vázquez (Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, 1987).
- 2 . Las afirmaciones de Deleuze incluidas en este párrafo provienen de *ibídem*.
- 3 . Mary Ann Doane, «Remembering Women: Psychical and Historical Constructions in Film Theory», en E. Ann Kaplan, ed., *Psychoanalysis and Cinema* (Routledge, Nueva York, 1990), p. 51.
- 4 . El término «puntiforme» es del psicoanalista Jacques Lacan. Los conceptos lacanianos de teoría del cine aparecen tratados, entre otros, en mi artículo «Engaging Perspectives: Film, Feminism, Psychoanalysis, and the Problem of Vision» en Russell Ferguson, ed., *Art and Film Since 1945: Hall of Mirrors* (The Museum of Contemporary Art, Los Angeles y The Monacelli Press, Nueva York, 1996), pp. 216–43.
- 5 . Judith Barry, *Public Fantasy: An Anthology of Critical Essays, Fictions and Project Descriptions*, ed. Iwona Blazwick (Institute of Contemporary Art, Londres, 1991), p. 23.
- 6 . *Ibid.*, p. 114.
- 7 . *Ibid.*, p. 21.
- 8 . *Ibid.*, p. 23.
- 9 . Marcel Duchamp, *Salt Seller: The Writings of Marcel Duchamp*, ed. Michel Sanouillet and Elmer Peterson (Oxford University Press, Nueva York, 1973), p. 74.
- 10 . Norman Bryson, *Tradition and Desire: From David to Delacroix* (Cambridge University Press, Cambridge, 1984), p. 77.
- 11 . Johanna Drucker, «Spectacle and Subjectivity: The Work of Judith Barry», en Barry, *Public Fantasy*, p. 9.
- 12 . Barry, «Wilful Amnesia», en *Public Fantasy*, p. 77.
- 13 . Brian Wallis, «Judith Barry and the Space of Fantasy» en Barry, *Projections: Mise en Abyme* (Presentation House Gallery, North Vancouver, 1997), p. 24.

- 15 . Barry, "Wilful Amnesia," p. 78.
- 16 . See "Uncanny Installations: A Conversation with Judith Barry, Brian Wallis and Mark Wigley," in Barry, *Projections*, p. 40.
- 17 . Barry, "Eyestrain," in *Public Fantasy*, p. 116.
- 18 . *Ibid.*, p. 115.
- 19 . John Rajchman, *Constructions* (Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1998), p. 30. I am indebted to Rajchman's slim but powerful volume for many insights on the theme of the virtual in contemporary life.
- 20 . Barry, "Vamp r y," *Public Fantasy*, p. 84.
- 21 . Both quoted in Rajchman, *Constructions*, p. 6.
- 22 . *Ibid.*, p. 114.
- 23 . Barry, "For Those Who Travel Best by Remaining Stationary in a Chair," in Brad Miskell and Barry, *Rouen: Touring Machines/Intermittent Futures* (Rouen: Centre d'Art Contemporain, 1993), p. 37.
- 24 . The term is Rajchman's. See *Constructions*, p. 85.
- 25 . Miskell and Barry, *Rouen*, p. 9.
- 26 . *Ibid.*, p. 42.

- 14 . Véanse los comentarios de Barry sobre *Imagination, Dead Imagine* en «Corpses Don't Cast Shadows», *Public Fantasy*, p. 67.
- 15 . Barry, «Wilful Amnesia», p. 78.
- 16 . Véase «Uncanny Installations: A Conversation with Judith Barry, Brian Wallis and Mark Wigley», en Barry, *Projections*, p. 40.
- 17 . Barry, «Eyestrain», en *Public Fantasy*, p. 116.
- 18 . *Ibid.*, p. 115.
- 19 . John Rajchman, *Constructions* (The MIT Press, Cambridge, Mass., 1998), p. 30. Estoy en deuda con esta breve pero potente obra de Rajchman por las numerosas reflexiones de gran perspicacia que contiene sobre el tema de lo virtual en la vida contemporánea.
- 20 . Barry, «Vamp r y», *Public Fantasy*, p. 84.
- 21 . Ambos citados en Rajchman, *Constructions*, p. 6.
- 22 . *Ibid.*, p. 114.
- 23 . Barry, «For Those Who Travel Best by Remaining Stationary in a Chair», en Brad Miskell and Barry, *Rouen: Touring Machines/Intermittent Futures* (Centre d'Art Contemporain, Rouen, 1993), p. 37.
- 24 . El término es de Rajchman. Véase *Constructions*, p. 85.
- 25 . Miskell and Barry, *Rouen*, p. 9.
- 26 . *Ibid.*, p. 42.