

Laurie Anderson e as apropriações estéticas da mídia e da tecnologia na arte da performance

Fernando Gonçalves¹

RESUMO

O presente artigo discute a relação entre a arte, como processo criador, e a produção social de subjetividade no campo da experimentação estética e da comunicação. Com base em uma breve análise da produção da arte-performance da artista americana Laurie Anderson, tenta-se evidenciar as possibilidades propiciadas pelo encontro entre arte e tecnologia para a formação de processos de singularização dos modos de vida e de percepção da realidade, no contexto dos distintos elementos que formam a cultura e a comunicação contemporâneas.

Palavras-chave: Comunicação; arte; tecnologia.

ABSTRACT

This paper discusses the relationship between art – as a creative process – and the collective production of subjectivity in the realm of aesthetic experimentation and communication. From a brief analysis of performance artist Laurie Anderson productions, we seek to show the possibilities offered by the articulation between art and technology to the formation of processes of singularization of modes of life and perception of reality, within the context of distinct elements which form contemporary culture and communication.

Keywords: Communication; art; technology.

¹ Doutor em Comunicação e Cultura pela UFRJ; professor da Faculdade de Comunicação da UERJ; pesquisador em Comunicação e Artes no grupo de pesquisa CAC (Comunicação, Arte e Cidade), vinculado ao Programa de Mestrado em Comunicação da UERJ, na linha Novas Tecnologias e Cultura. Foi pesquisador visitante na Tisch School of the Arts da Universidade de Nova York, em 2002, com recursos do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Há mais de trinta anos, a artista americana Laurie Anderson vem atuando em diversos campos da arte e operando com distintas linguagens e mídias. Com origem na vanguarda nova-iorquina dos anos 1970, Anderson produziu, ao longo de sua trajetória, um inédito e curioso diálogo com o circuito dominante/comercial de arte, a chamada *mainstream*.

Seu trabalho vem mantendo, porém, uma qualidade essencialmente conceitual e pode ser visto como uma espécie de “vanguarda *pop*”, que parte da escultura minimalista² e vai abraçar diversas formas expressivas (fotografia, filme, música, instalações) e mídias (TV, vídeo, CD-rom e Internet). Integradas em suas performances, essas distintas linguagens e mídias produzem uma arte capaz de produzir interessantes descosturas nos discursos e práticas ligados à mídia e à tecnologia na sociedade contemporânea.

Dentro das configurações da época atual, a artista parece querer fazer ressoar nessas narrativas (eletrônicas) uma dimensão criativa e também uma resistência, por meio de jogos que estabelece com as noções de “presença” e de “identidade”. Forjando uma espécie de “corpo eletrônico”, que a posiciona entre o masculino, o feminino e a máquina, Anderson parece articular com este uma “resistência cultural” contra os mecanismos modelizadores dos discursos de poder. Esses jogos parecem gerar em seus trabalhos processos comunicativos em que haveria uma permanente quebra e rearranjo de códigos capaz de resistir à produção destes e de criar singularidades.

No campo da comunicação, chamam a atenção nos trabalhos da artista precisamente os usos da tecnologia e da mídia, assim como seus discursos, que propõem a releitura de uma cultura apoiada na “supercomunicação” midiática e tecnológica de nosso tempo. Ao incorporar diversas tecnologias e mídias em suas performances, Anderson busca

² Anderson cursou mestrado em Escultura na Universidade de Columbia (NY), em 1972, e ganhou três títulos honorários de doutora em universidades americanas, nos anos 1990.

desconstruir os discursos dominantes apoiados nesses elementos e põe sob suspeita os processos de formação das narrativas numa “cultura midiaticizada”.

O estilo de Anderson nasce da hibridação dos elementos da vanguarda dos anos 1970 com elementos da cultura *pop* americana, com a qual mantém uma ligação até então improvável para uma artista com credenciais de *downtown*. Para Howard Smagula, Anderson representou, por isso mesmo, a indicação de uma nova tendência na arte contemporânea americana, tendência identificada por uma “distinta sensibilidade pós-moderna de seu trabalho”. Rompendo com o hermetismo formalista da vanguarda de sua época e disposta a realizar um trabalho que fica “entre a fácil compreensão, o formato *pop* e proposições significativas que questionam a natureza da vida contemporânea, Anderson sente que pode ser divertida, interessante e teatralmente viável sem comprometimento em termos de conteúdo, significado e eficiência” (Smagula 1989: 242).

Sua história familiar, suas experiências pessoais e artísticas, os meios de comunicação, a tecnologia e a cultura de massa são as principais fontes nutridoras de uma arte que se quer múltipla e distante de classificações. Sua originalidade está na forma como combina esses diversos elementos, subvertendo meios e práticas, transformando-os em elementos capazes de questionar os valores estabelecidos, incluindo as artes de vanguarda.

Anderson vem desde o início de sua carreira associando-se a artistas e músicos experimentais, como Philip Glass, na então fervilhante cena do Soho³, em Nova York, e engajando-se em vários trabalhos de performance em espaços de arte alternativos dos Estados Unidos e da Europa, com instrumentos musicais e equipamentos frequentemente concebidos por ela mesma. É interessante observar que seu trabalho é resultado de uma série de deslocamentos e

³ O Soho hoje perdeu praticamente todo o seu caráter alternativo e de experimentação e transformou-se num verdadeiro “shopping de luxo”, com cafés e galerias de arte sofisticados e caros.

acumulações realizados ao longo de sua trajetória, que foi documentada e discutida por historiadores da performance, críticos de arte e teóricos da cultura e da linguagem.

Os trabalhos da artista se situam dentro do que alguns estudiosos americanos convencionaram chamar de *contemporary multimedia performance*⁴ (McAdams 1996) ou *postmodern performance* (Connor 1993; Auslander 1997), categoria típica da performance nos anos 1980 e 1990, que é, na realidade, a etapa atual da longa história de uma forma expressiva denominada “arte da performance”.

A performance é uma expressão artística típica dos anos 1970, em que o corpo era utilizado como um instrumento de comunicação que tomava objetos, mídias, situações, lugares – naturalizados e socialmente aceitos – para ressignificá-los. Historicamente, é possível localizá-la como um fenômeno artístico “de fronteira”⁵, que representa o elo contemporâneo de um conjunto de expressões estético-filosóficas do início do século XX – da qual fazem parte o futurismo, o dada, o expressionismo e o surrealismo – e do pós-guerra, como o *happening* dos anos 1960 e a *body art*, dos anos 1970 (Cohen 1987). A performance representa esse conjunto de experiências artísticas e consubstanciou o que Glusberg chamou de um “fenômeno de arte-corpo-comunicação” (1987: 66), que embora se apóie em formas de teatro, música e dança, as retoma para desarticular seus elementos e se tornar outra coisa, que não é teatro, nem música, nem dança.

A partir dos anos 1980, com a consolidação do uso da televisão, do vídeo e de novas tecnologias em suas apresentações, em vez de privilegiar a presença imediata do *performer*, a performance passou a operar frequentemente com uma presença tecnologicamente mediada, como é o caso dos trabalhos de Laurie Anderson.

Os trabalhos de performance da artista, contudo, não se resumem ao uso dos dispositivos *high-tech* em megaperfor-

⁴ As características principais desse gênero artístico são a pesquisa de linguagem com mídias e novas tecnologias e a criação de uma “cena” que apresente e, ao mesmo tempo, discuta o espírito de nosso tempo, a questão do corpo, das imagens e os modos de percepção da realidade.

⁵ O termo “arte de fronteira”, atribuído por Renato Cohen (1987) à performance, designa a situação pela qual esse gênero artístico opera quebras e aglutinações e vai situar-se formalisticamente “no limite das artes plásticas e das artes cênicas, sendo uma linguagem híbrida que guarda características da primeira enquanto origem e da segunda enquanto finalidade” (Cohen 1987: 7).

mances, pelo qual ficou conhecida, a partir dos anos 1980. Tampouco é nos surpreendentes efeitos visuais e sonoros propiciados por esses dispositivos que reside a força de suas criações. Seu trabalho se coloca muito além da proposta comercial do *pop*, que é efetivamente uma outra face de suas apresentações.

No caso, as apropriações da tecnologia e dos discursos midiáticos (reproduções de imagens da mídia, de conversas em secretárias eletrônicas e de programas de TV e o uso de aparelhos para distorcer a voz, por exemplo) parecem exatamente caracterizar um processo de criação capaz de experimentar novas linguagens na música, no teatro e nas artes multimidiáticas.

Paralelamente ao uso de dispositivos técnicos, Anderson privilegia também o uso da comunicação oral, da narrativa em suas performances. Para Anderson, as histórias funcionam como um modo de questionar os valores dominantes de sua própria cultura. A artista costuma definir a si mesma como uma “observadora da cultura americana” e diz estar sempre interessada em “tentar definir as questões que caracterizavam o americano do final do século XX”. Afirma ainda que, como artista, sempre pensou em seu trabalho como o de uma “espiã”, que, usando seus olhos e ouvidos, tentava encontrar algumas das respostas.

Em “The night flight to Houston” (Anderson 1994: 144), por exemplo, Anderson conta que certa vez viajava de avião numa noite clara e que podia ver do alto as luzes de todas as pequenas cidades do Texas. Sentada a seu lado, uma mulher de 52 anos que nunca viajara de avião. Seu filho, conta Anderson, lhe mandara uma passagem e dissera: “Mãe, a senhora criou dez filhos. É hora de entrar num avião”. Sentada junto à janela, a mulher olhava fixamente para o lado de fora e falava o tempo todo da Ursa Maior, apontando para baixo. De repente, Anderson se deu conta de que a mu-

lher achava que estavam no espaço, olhando para estrelas lá embaixo. “Acho que aquelas luzes lá embaixo são luzes de cidadezinhas”, explicou delicadamente.

Para Jen Budney, a história é “um tocante retrato da fragilidade humana numa sociedade tecnológica” (1997: 160). Trata da situação de vulnerabilidade de uma mulher considerada forte, que se vê totalmente deslocada diante de uma realidade que não é a sua, ou sobre a qual desconhece – no caso, a experiência de andar de avião. A figura do avião (máquina) pode ser entendida como um símbolo para a tecnologia, algo que somos conclamados a dominar e a achar natural em nossas vidas⁶. Desse tipo de concepção poder-se-ia depreender que negar a tecnologia significaria tornar-se vulnerável numa cultura apoiada nas máquinas e na mediação técnica, como era o caso da mulher que não “soube” reconhecer o que via. O inusitado da situação está exatamente no fato de como algo aparentemente tão banal pode ser considerado tão estranho por alguém, o que nos permite, sem dúvida, pensar o que pode ser considerado “banal” e “por quem” e questionar, afinal, sobre o que se espera de nós numa “sociedade tecnológica”.

Porém, um dos aspectos mais marcantes do trabalho da artista é justamente a narrativa ser freqüentemente secundada por uma mediação tecnológica. É a tecnologia que viabiliza – estética e formalisticamente – a apresentação das questões que deseja discutir. É por meio da mediação tecnológica – distorção eletrônica da voz, tratamento digital de imagens que criam ambiências especiais para suas performances⁷, uso de próteses corporais e instrumentos sonoros que produzem sons inusitados – que ela retrata o processo de midiaticização da cultura americana e das sociedades eletrônicas, bem como a espetacularização da mídia e a banalização da comunicação e da própria tecnologia. Em suma,

⁶ A imagem do avião é um dos ícones recorrentes nos trabalhos de Anderson, sobretudo no filme-performance *Home of the Brave*, de 1985, in *Stories from the Nerve Bible*, 1989.

⁷ Em suas performances *high-tech*, como *United States I-IV* (1983), *Stories from the Nerve Bible* (1989) e *Stories from Moby Dick* (1999), Anderson canta e conta suas histórias com a ajuda de instrumentos musicais que são verdadeiros aparelhos eletrônicos e com telas de diferentes formatos e tamanhos, onde são projetadas imagens tratadas digitalmente, frases e citações que funcionam como espécies de subtextos para as narrativas, formando, em seu conjunto, uma atmosfera de sonho.

é por meio da técnica que Anderson investiga e desconstrói os sistemas de representação de sua própria cultura.

Um exemplo desse uso que faz da narrativa mediada eletronicamente é seu filme-performance *Home of the Brave* (1985), que ilustra seu trabalho com os fragmentos de idéias, ao mesmo tempo que explora as questões da própria linguagem. O filme começa com Anderson vestindo uma roupa branca e o rosto coberto por uma máscara branca, num solo de seu violino digital, que emite sons distorcidos⁸. Outros *performers* surgem e se espalham pelo palco, também mascarados, enquanto imagens animadas por computador (figuras de casas, telefones, aviões, relógios) aparecem projetadas no fundo de uma enorme tela – semelhante à de cinema –, como se estivessem caindo do céu⁹. Anderson se move no palco, dançando animadamente e tocando seu violino digital, os movimentos coincidindo com os sons e os ritmos das músicas e das projeções.

Gestos e movimentos corporais são, na verdade, marcações que dão colas para os outros *performers*, músicos e operadores de áudio e de iluminação. A um sinal feito com o arco do violino, a música pára, os *performers* saem de cena, a iluminação se modifica e Anderson começa com a primeira de suas histórias, *Lower Mathematics*. Nela, Anderson aparece, ou melhor, desaparece através de uma figura mascarada, que diz com voz grave e distorcida por um filtro eletrônico, a masculina “voz da autoridade”:

Boa noite. Bem, eu não sou nenhum matemático, mas gostaria de falar sobre alguns números que têm realmente me incomodado ultimamente. São eles zero e um. Primeiramente, vamos dar uma olhada no zero. Ser um zero significa não ser nada, um ninguém, um esquecido, um nada. Por outro lado, quase todo mundo quer ser o número um [...]. E parece haver uma estranha obsessão nacional com esse número em particular. Agora, em

⁸ Conectado a um computador especial chamado *synclavier*, no qual armazena sons e forma um banco de dados que fornece diferentes tipos de sonoridades para serem tocadas no violino.

⁹ Muitas dessas figuras funcionam como imagens de fundo para o filme-performance. Em algumas cenas, chegam a trinta ou quarenta projetadas por minuto; algumas, porém, chegam a permanecer durante toda uma história ou canção.

minha opinião, o problema com esses números é que eles são próximos demais – não deixam muito espaço para todos. Então, primeiramente, acho que deveríamos nos livrar do julgamento de valor atribuído a esses números e reconhecer que ser zero não é melhor nem pior que ser número um. Porque, na verdade, estamos olhando aqui para os pilares da Era Moderna dos Computadores. (Anderson, apud Goldberg 2000: 112)¹⁰

Mas a tecnologia em si mesma não tem o poder de incitar a criação. Nos trabalhos da artista, a tecnologia não remeterá apenas aos dispositivos técnicos em si, mas a um conjunto de procedimentos que articulam a produção desses dispositivos e seus modos de uso com determinadas intenções estéticas. O que caracterizaria a tecnologia nesse contexto seria então não a materialidade dos dispositivos – que diz respeito à concretização de um objeto técnico –, mas uma relação em que a tecnologia constitui ela própria uma engrenagem ou parte de uma engrenagem.

A tecnologia não seria, portanto, a essência de seu trabalho, e sim uma forma de estabelecer uma relação com a narrativa e de problematizá-la, o mesmo acontecendo com as referências à linguagem, à cultura, aos fatos do cotidiano etc., elementos que ela vai espalhar sobre outras constelações de sentido. O importante para a artista não é a mágica dos efeitos que a máquina pode gerar. Para ela, não há nisso nenhum mistério ou novidade. O que importa é o modo de agenciamento com a máquina. Daí, Anderson encarar a tecnologia como um teste à criatividade e como experimentação com outras formas estéticas e narrativas.

Isso corrobora o pensamento de Rogério Luz (1993: 191), quando afirma que “um novo meio exige do artista uma nova prática, e a uma nova prática deve corresponder a uma nova linguagem”. Luz reconhece exatamente que não é no *meio* em si que se encontrarão as respostas para os

¹⁰ Para facilitar a compreensão do que está sendo descrito, as histórias serão traduzidas e contadas na íntegra. Já os trechos das músicas serão transcritos como no original em inglês, para manter a fidelidade a seus efeitos poéticos.

desafios colocados pelos próprios processos de criação. Antes, será a concepção diferenciada de como um novo meio pode organizar ações que viabilizarão uma prática efetivamente nova.

Dois interessantes trabalhos que ilustram isso foram realizados em 1990, em vídeo, e concebidos para serem veiculados no canal público de TV de Nova York (PBS): *What You Mean We?* e uma série de pequenas histórias intitulada *Personal Service Announcements* (1990). *What You Mean We?* é um vídeo de trinta minutos, que integra a série para a TV *Alive from the Off Center* e no qual Anderson aparece contracenando com um clone¹¹ dela mesma, produzido digitalmente. Trata-se de um duplo transfigurado, com grande cabeça, bigode e corpo pequeno.

Na história (na verdade, uma vídeo-performance), Anderson afirma ter criado o clone para dividir com ela algumas de suas responsabilidades, uma vez que não sobrava mais muito tempo para fazer seu “trabalho de verdade”. Sua intenção, contudo, era usá-lo para substituí-la em situações que considerava embaraçosas, como lidar com a imprensa, dar entrevistas e participar de sessões de fotografia. A cena começa com Anderson sendo entrevistada num programa de televisão. Ela conta sobre a criação do clone e o chama em cena.

Depois de algum tempo, diz estar atrasada para um compromisso e o deixa sozinho para representá-la, enquanto ela vai fazer “seu trabalho”. Só que, a partir do momento em que Anderson deixa o clone sozinho na sala, ele começa a ocupar seu próprio espaço, de forma autônoma. Ele começa também a compor músicas, exige reconhecimento para seu trabalho, passa a ter sua própria opinião sobre Anderson e até a questiona quando ela insiste em querer usá-lo, quando Anderson diz que ele iria mais uma vez representá-la, naquela noite, num evento beneficente. “What you mean

¹¹ Ver Anderson, *Collected videos*, lançado em 1991 pela Warner.

we?”), a pergunta do clone a Anderson, cria um desfecho inusitado: sentindo-se explorado e sobrecarregado, o clone cria seu próprio clone – um subclone –, reproduzindo o gesto de Anderson. O resultado é outro duplo grotesco, que lembra agora vagamente a imagem de Anderson, apenas seu simulacro.

Já em *Personal Service Announcements*, Anderson faz uma crítica bem-humorada à TV e à publicidade. A ironia vinha simpaticamente estampada no lema gravado nos copos de café vendidos em Nova York, “It’s our pleasure to serve you” (“É um prazer servi-lo”), cuja imagem aparecia no intervalo das histórias, sob a forma de anúncios publicitários. Anderson faz do lema uma referência sarcástica aos “serviços prestados” pela mídia e pelo governo americano a seus cidadãos e uma forma de crítica, que então veicula pelo “serviço de utilidade pessoal” que ela presta por meio de seus próprios “anúncios”, todos constituídos por pequenas histórias que remetem às questões que ela propõe questionar.

Com isso, percebe-se que Anderson reflete em seus trabalhos a preocupação com o fato de que muitos dos processos comunicativos hoje parecem se colar a uma supercomunicação de fluxos instantâneos, que parecem trabalhar para uma repetição não criadora. Esses mecanismos – nos quais a mensagem se apaga em favor da informação e em detrimento de sua qualidade de acontecimento –, produzem apenas uma reverberação da informação em si mesma e enquanto efeito de discurso.

Talvez por isso Deleuze afirme que hoje “não sofremos da falta de comunicação, mas de seu excesso” (1992: 172). Porque também é feita de hiatos – e não apenas de redundâncias –, a comunicação deverá ser vista como modo de tornar possível o questionamento do que está dado e de instaurar novas formas de viver, sentir e pensar. Esse, o lugar onde comunicação e arte se encontram. Perceber o funcio-

namento da comunicação no campo criador da arte pode e deve fazer-nos refletir sobre as demais modalidades de comunicação, sobretudo a midiática, onde a linguagem frequentemente se inscreve nos limites de uma comunicação estandardizada.

A mensagem artística busca escapar a esse modelo e introduzir novidades na comunicação, questionando seu circuito. Não se constituindo nem na emissão, nem na transmissão, nem finalmente na recepção, como afirma Berger (1977: 132), esse gênero de mensagem nunca é um dado totalmente preestabelecido nem conta com critérios universais de decodificação. Não se verifica aí uma questão de cifrar ou decifrar, de reconhecer ou dar a reconhecer, e sim de criar e comunicar, onde comunicar “é já parte de um processo ativo de criação, que se efetiva na medida em que a corrente da comunicação se põe a atuar” (idem, ibidem).

Assim, partindo da arte conceitual, passando pela fotografia, pela arte narrativa, até chegar ao cinema, à performance, ao vídeo e à hipermídia interativa, Anderson busca sempre justapor e conectar distintas referências, ressignificando objetos, práticas e discursos. Reconhecendo a condição simbólica da cultura e da linguagem, a artista produz um corpo de obra que articula diferentes códigos, criando uma verdadeira rede sógnica que ela, então, vai manipular e colocar a serviço da criação e da comunicabilidade.

Para Anderson, o que importa é exatamente o uso daqueles elementos como *leitmotiven* que se relacionam semioticamente com questões que pretende discutir e com sensações que deseja provocar. Com esse procedimento, Anderson vai formar um verdadeiro “banco de dados”, onde fatos e objetos do cotidiano, de sua vida pessoal, da cultura americana podem ser recortados e acionados a qualquer instante como blocos de sensação e imaginação. Por meio da reiteração e do entrecruzamento desses fragmentos, Anderson parece

querer produzir, criar literalmente, através de músicas, histórias e da tecnologia, uma ambiência discursiva feita de imagens sensoriais, visuais, verbais e auditivas.

Por essa razão, seria possível afirmar que a tecnologia é uma das peças ou conexões que formam máquina em sua máquina estética. Nos trabalhos de Anderson, o elemento *técnico* se presta a uma experiência estética e sempre se associa à linguagem. Ao mesmo tempo, o *estético* geralmente está impregnado de tecnicidade. Isso faz com que objetos, instalações e performances se constituam a partir de uma relação com dispositivos técnicos que são importantes para produzir um efeito estético, mas, sobretudo, para efetivar certas condições de discurso.

Portanto, os usos e as apropriações da tecnologia e dos discursos midiáticos pela artista caracterizam exatamente um processo de subjetivação capaz de tornar possíveis novas escrituras, novas constituições de modos de vida não individuais, mas coletivos. Assim é que Anderson parece tentar neutralizar a “função-autor” em seus trabalhos, apoiando-se na apresentação de fatos corriqueiros que falam de uma certa forma de viver em sociedade e que são relatados aparentemente longe de um desejo de interpretação e verdade.

Essa é, aliás, a base da estratégia que a artista desenvolveu para preservar-se da superexposição midiática e subvertê-la: contra o excesso de uma “presença autoral” absolutizadora, que muitas vezes é anexada pelo sistema e se torna despotencializada, teremos um despistamento dessa “presença” por meio de formas particulares de aparição na mídia, como os *dummies* e clones – que Anderson chama de “alter egos” ou “duplos” –, que contracenam com ela em vídeo-performances veiculadas na TV, nas quais realiza paródias alusivas à própria cultura televisiva.

Com seus *dummies*, Anderson parece deslocar e diluir sua presença em cena, dando oportunidade a que uma série

de outros discursos possam ter lugar. São esses duplos que lhe permitem descorporificar-se sem sair inteiramente de cena e, assim, ceder o lugar a outras presenças e vozes, os *no bodies* – que Anderson invoca de suas experiências pessoais e cotidianas. Ao manipular esses elementos, Anderson vai tornar-se uma *persona*, uma figura sempre deslocada, cuja construção é parte de suas estratégias performáticas.

Finalmente, os usos e as apropriações da tecnologia e de elementos da mídia e da cultura de massa são formas encontradas por Anderson para estabelecer experimentações com os elementos da cultura contemporânea. Mas, ao mesmo tempo em que utiliza esses elementos, mantém deles uma certa distância, despistando-os sempre que necessário. Essa apropriação com afastamento parece ser apenas um dos modos possíveis de intervenção num momento em que não apenas a arte e a cultura se mercantilizam, mas também a própria subjetividade.

Ao utilizar a “cultura midiaticizada” como cenário, e a mídia e a tecnologia como objeto, Anderson cria possibilidades para se trapacear com esses elementos. Em vez de negá-los, vai realizar algo próximo daquilo que Deleuze & Guattari (1980: 139) chamaram de produção de “senhas”, ou seja, de contrapalavras de ordem, sob as próprias palavras de ordem. Nisto consiste sua esperteza: Anderson se camufla nesse campo de forças de forma a tentar despistar, mesmo que de forma efêmera, os mecanismos modelizadores. É assim que seu trabalho se comporta frequentemente como uma espécie de estratégia micropolítica de resistência, que cria rupturas nos padrões de percepção e sensibilidade dominantes e produz singularidades. Buscando desembaraçar-se das grandes mediações, seu trabalho tem o poder – talvez por isso mesmo – de comprometer a verdade, na medida em que evidencia certas constituições de modos de existência que podem então ser repensados.

O importante para Anderson é narrar, criar, transformar, imprimir à tecnologia e à mediação outros funcionamentos, atravessá-los com um outro desejo que não o de representar ou fazer encaixar, mas de experimentar, inventar, torná-los ferramentas para a criação. Seus trabalhos demonstram como a mídia e a tecnologia podem constituir vetores de singularização que ajudem a nos esquivar o quanto possível da lógica de padronização do capital e de suas instâncias de modelização.

Essa é, acredito, a maior contribuição do trabalho de Anderson para os estudos da comunicação: prover-nos, como sugere Suely Rolnik (1997: 33), de recursos cartográficos que nos permitam inventar novas formas de sentir, de viver e de comunicar que estejam mais de acordo com os desafios do momento atual. Ao tratar das estratégias estéticas de Anderson, buscamos justamente evidenciar como é possível singularizar usando e negociando com os recursos presentes na própria cultura contemporânea e com eles revisitar o que está dado para fazer emergir daí o diferente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMIRKHANDIAN, Charles. *Interview with Laurie Anderson*. In: SUMNER, Melody (org). *The guests go into supper*. San Francisco: Burning Books, 1986.
- ANDERSON, Laurie. *Stories from the Nerve Bible*. Nova York: Haper Perennial, 1989.
- . *The Ugly One with the Jewels and other stories*. CD, Warner Bros, 1995.
- AUSLANDER, Philip. *Presence and resistance: postmodernism and cultural politics in contemporary American performance*. Michigan: The University of Michigan Press, 1992.

- BERGER, René. *Arte e comunicação*. São Paulo: Paulinas, 1977.
- BUDNEY, Jen. *Terra Vision*. Parkett, Zurique, nº 49, 1997, p. 158-162.
- CAIAFA, Janice. *Nosso século XXI: notas sobre arte, técnica e poderes*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2000.
- COHEN, Renato. *Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de criação*. São Paulo: Perspectiva, 1989.
- CONNOR, Steven. *Cultura pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1993.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mille Plateaux*. Paris: Éditions de Minuit, 1980.
- . *Kafka: por uma literatura menor*. Rio de Janeiro: Imago, 1977.
- GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- GOLDBERG, Roselee. *Performance art: desde el futurismo hasta el presente*. Barcelona: Ediciones Destino, 1996.
- . *Laurie Anderson*. Nova York: Harry N. Abrams Inc., 2000.
- GUATTARI, Félix. *Caosmose*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- LUZ, Rogério. “Multimídia e linguagens contemporâneas”, in *Comunicação e cultura contemporâneas*. Compós. Rio de Janeiro: Notrya, 1993.
- McADAMS, Donna Ann. *Caught in the act: a look at contemporary multimedia performance*. Nova York: Farrar Straus & Giroux, October 01, 1996.
- ROLNIK, Suely. *Cultura e subjetividade*. São Paulo: Papyrus, 1997.
- SMAGULA, Howard. *Currents: contemporary directions in the visual arts*. New Jersey: Prentice Hall, 1989.