



COMO FAZER UM CORPO DESAPARECER E AO MESMO TEMPO SE MULTIPLICAR

Imagens da presença nas estratégias tecno-poéticas de Laurie Anderson

Fernando do Nascimento Gonçalves

Professor da Faculdade de Comunicação Social da UERJ e Universidade Estácio de Sa
Doutorando em Comunicação e Cultura pela UFRJ

Introdução

O trabalho da artista Laurie Anderson se situa dentro do que alguns estudiosos americanos convencionaram chamar de *contemporary multimedia performance* (MacAdams, 1996) ou *postmodern performance* (Birringer, 1991; Auslander, 1992; Connor, 1993)¹ categorias típicas das apresentações artísticas da performance nos anos 80 e 90. Suas características principais 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.

A *contemporary multimedia performance* é, na verdade, uma configuração específica de um gênero artístico denominado *performance art*. A performance poderia ser considerada, em princípio, uma manifestação artística em que o corpo é utilizado como um instrumento de comunicação e arte que se apropria de objetos, situações e lugares, quase sempre naturalizados e socialmente aceitos, para dar-lhes outros usos e significações.

Historicamente, é possível localizar a performance como um fenômeno artístico “de fronteira”, que representa o elo contemporâneo de um conjunto de expressões estético-filosóficas do século XX, da qual fazem parte o futurismo, o dadá, o expressionismo, o surrealismo do início do século e o happening dos anos 60 (Glusberg, 1987). A performance representa, assim, este conjunto de experiências artísticas e consubstanciaram 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 criar outra coisa que não é teatro, nem música, nem dança. Porém, a partir dos anos 80, com a introdução da

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



televisão, do vídeo e de novas tecnologias em suas apresentações, ao invés 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.

Estabelecendo uma *imageria visual* como parte integrante de suas apresentações, Anderson ficou conhecida como uma “performer multimídia”, ao lançar mão de violinos digitais, sintetizadores, *slides* e imagens geradas por computação gráfica, hologramas e simulações de tele-presença e outros recursos para criar sonoridades e imagens que por vezes constituem linhas são narrativas e por outras, simples fenômenos audiovisuais. Com esses recursos, Anderson constrói para si um corpo eletrônico, com o qual descorporifica sua própria presença – que ela pluga e despluga -, diluindo a autoridade de sua presença e se transformando, ao mesmo tempo, num potente *medium*. Suas criações se propõem a pensar as possíveis relações entre sociedade e tecnologia e a realizar experimentações com a linguagem através da junção de elementos da vanguarda com os da comunicação de massa e das novas tecnologias.

O objetivo desse trabalho é precisamente apresentar e discutir algumas das estratégias de Anderson e os usos poéticos que ela faz da tecnologia em sua arte-performance e evidenciar o poder propiciado por esses usos de questionar o que está dado e de retrabalhar percepções, visões de mundo, favorecendo o surgimento de novos possíveis da realidade.

Laurie Anderson e a performance multimídia

Por mais de 30 anos, Laurie Anderson vem atuando em diversos campos da arte e operando com suas distintas linguagens. Isso permitiu que, tendo origens na vanguarda nova-iorquina dos anos 70, tenha produzido a partir dos anos 80 um inédito e curioso diálogo com o circuito comercial de arte, a chamada *mainstream*. Seus trabalhos podem ser vistos como uma espécie de “vanguarda pop” e cumprem uma trajetória muito peculiar, que parte da escultura¹ conceitual e vai abraçar diversas formas expressivas (fotografia, filme, música, instalações) e mídias (vídeo, CD-rom e internet), integradas na interface *performance*.

Em seu percurso, Anderson atravessou tendências, concepções de arte e de vanguarda, que são reciclados para forjar um estilo próprio, apoiado tanto num viés teórico – ao qual, porém, não se limita – quanto em elementos do cotidiano e da cultura americana – com as quais mantém distância suficiente para fazer seus questionamentos. Seu *background* familiar,

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



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 invoca reiteradamente esses diversos elementos e os recombina, subvertendo meios e práticas, transformando-os em elementos capazes de questionar os valores estabelecidos, principalmente os da cultura americana.

Anderson vem desde o início de sua carreira associando-se a artistas e músicos experimentais como Philip Glass, na cena do Soho, em Nova York, e engajando-se em vários trabalhos de performance em espaços de arte alternativos dos Estados Unidos e Europa, com instrumentos musicais e equipamentos concebidos por ela mesma. Sua trajetória vem sendo documentada e discutida por diversos historiadores da performance, críticos de arte e teóricos da cultura e da linguagem.

Porém, seu trabalho não se resume ao uso dos dispositivos *high-tech* em mega-performances, pelas quais ficou mais conhecida, a partir dos anos 80. Tão pouco é nos surpreendentes efeitos visuais e sonoros propiciados por esses dispositivos que reside a força de suas criações. A tecnologia serve basicamente para a artista viabilizar a apresentação das questões que realmente deseja discutir. É por meio da mediação tecnológica que ela retrata a mediatização da cultura americana e das sociedades eletrônicas, a espetacularização e banalização da mídia e da tecnologia, e que investiga e desconstrói os sistemas de representação e suas palavras de ordem.

Ao invocar discursos e fragmentos de discursos e ao manipular a tecnologia, Anderson produz narrativas que resgatam uma forma artesanal de comunicação – a história -, embora de forma mediada. Graças a essa mediação, a narrativa recebe um tratamento que faz com que suas fabulações encontrem paradoxalmente no fragmento uma unidade própria, cujo efeito não depende, mas se apóia nos dispositivos técnicos. Como resultado, é através de sua arte de contar histórias que emergem questões caras à cultura americana, como o progresso, o poder da autoridade, a liberdade, o consumo, a tecnologia e a cultura de massa, que ela procura questionar com humor e ironia.

Ao atuar no âmbito do que se convencionou chamar de “performance multimídia”, o que Anderson fará não será, portanto, uma simples performance da técnica, mas uma performance através da técnica, por meio daquilo que a própria artista chamou de um “corpo eletrônico”.



A construção do corpo eletrônico

Os usos da tecnologia feitos por Laurie Anderson são uma forma de releitura da sociedade americana, em particular, e das sociedades eletrônicas em geral, de culturas baseadas na mediação. Mas o interessante é o modo como esse uso da tecnologia se dá. Para amplificar sua crítica, Anderson mimetiza o processo de mediação através da própria mediação e, com isso, “aborda muitas questões, incluindo representações de gênero e as implicações sociais de nosso ambiente mediatizado” (Auslander, 1992:111).

A partir da incorporação e manipulação da mídia e da tecnologia em suas performances, Anderson joga um jogo de desconstrução dos discursos dominantes apoiados na mídia e na tecnologia, e, através desse jogo, investiga o desenvolvimento das narrativas contemporâneas “de dentro delas”. É nesse sentido que considero seu trabalho como uma forma de resistência. Apesar de suas músicas e histórias serem bem-humoradas e reportarem a fatos do cotidiano, seu direcionamento não é ingênuo ou gratuito. Antes, essas estratégias podem ser consideradas uma micropolítica, no sentido em que o entende Guattari.

Se através da mimetização da mediação ele questiona valores, discursos e práticas dominantes, é pela tecnologia que ela vai recusar a autoridade de sua própria presença, tornando-se apta a amplificar sua crítica e, paradoxalmente, a produzir singularidades por meio da manipulação da representação.

Os dispositivos tecnológicos usados por Anderson em mega-performances como *United States* (1983) – seu maior trabalho -, cumprem um papel muito preciso, que é o de flagrar e evidenciar a configuração dos elementos da cultura e da sociedade americanas e suas transformações. Segundo Goldberg,

“*United States* era uma paisagem aplainada que a evolução os meios de comunicação haviam deixado para trás: projeções de ilustrações desenhadas à mão, fotografias ampliadas - tiradas da tela da televisão - e filmes formavam um cenário de fundo com dimensões operísticas para canções sobre a vida como “circuito fechado” (...) (Goldberg, 2000:190).

Artistas que cresceram sob os signos da TV, do *fast food*, do cinema B e do Rock, afirma Goldberg, passaram a examinar nos anos 80 “os efeitos da mídia na vida política e cultural americana, bem como em suas próprias vidas”. O formato de *United States* teria produzido condições para a discussão dessas questões. Sua forma de prender a atenção do

público era com um contínuo fluxo de imagens que parecia em alguns momentos simular os fluxos dos meios de comunicação de massa, até porque foram retiradas do cinema, de revistas ou da própria televisão, imagens que Anderson rearranjava e com os quais criava ícones para seu tempo. Para Anderson, *United States* representa a idéia “da América como utopia... uma visão muito ligada à tecnologia.” (Anderson apud Goldberg, 2000:90) e, por isso foi considerado por muitos como “uma alegoria precisa do que se tornava a América contemporânea” (Goldberg, 2000:13).

Em *United States*, as referências à mídia e à América eram feitas através do uso maciço de tecnologia, que foi, sem dúvida, um dos aspectos que mais chamou a atenção no trabalho, juntamente com suas histórias insólitas. Foi em *US* que Anderson fez pela primeira vez uso sistemático de suas máscaras eletrônicas. Com um filtro eletrônico que distorce a voz, Anderson cria o que chamou de *Voice of Authority*, a voz grave e masculina com a qual satiriza os discursos de poder. Foi também a primeira vez que transformou o próprio corpo em um inusitado *medium*: através de um “óculos auditivo” (*audio glass*) com sensores imbutidos que amplificavam sons, Anderson faz de seu crânio um verdadeiro sistema de percussão. Um estranho som reverberava a cada batida que dava com o punho fechado na cabeça e cada vez que trincava os dentes.

A cena final da performance, que traz a história *Lighting out for the Territories*¹, começa com Anderson usando os *headlight glasses*, óculos especiais cujas lentes emitiam luzes como lanternas e que tiravam sua visão. Com isso, Anderson caminha lentamente com os braços estendidos como os de uma sonâmbula, tateando com os pés as bordas da estreita passarela colocada na direção da platéia. Essa era uma metáfora para discutir a suposta infalibilidade da ciência e a crença cega que muitos depositam nela e em suas “verdades absolutas”. A figura da cegueira remeteria à idéia de que apesar de tantos “sinais”, muitas vezes continuamos sem saber onde estamos e como nos mover no espaço de uma sociedade tecnologizada.

Porém, como já dissemos, o trabalho de Anderson não se resume aos interessantes efeitos visuais obtidos pela manipulação da tecnologia. Antes, como afirma Auslander (1992:111), Anderson produz uma relação “ambígua” com a técnica ao utilizá-la para mimetizar os processos de mediação e para viabilizar sua crítica. Anderson usa equipamentos e dispositivos que amplificam sua figura, permitindo-lhe literalmente encher um palco com

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



sua voz e projeções de imagens. Com esses fragmentos de si - que ela manipula, espalha e mescla com outras imagens e sonoridades - Anderson cria verdadeiras camadas de mediação pelas quais passa a ser percebida.

Por outro lado, são essas camadas que fazem com que sua presença “nunca esteja imediatamente presente”, como afirma Auslander. Esse efeito é descrito por Herman Rapaport como “a minimização do performer como conteúdo e sua maximização como contato ou transmissão” (Rapaport, 1986: 347). Ou seja, Anderson dilui sua própria presença em cena para privilegiar suas mensagens. É por essa razão que Craig Owens afirma que “enquanto a tecnologia literalmente magnifica sua presença, ela também a destitui” (Owens, 1981:123). É que, por meio da tecnologia, Anderson neutraliza de certa forma sua identidade e presença para tornar-se um potente *medium*.

É importante entender, porém, que o que Anderson recusa não é sua presença em si, mas sua autoridade, o peso de sua função autoral. O uso que Anderson faz da tecnologia representa exatamente um meio de recusa da “autoridade da presença” (Auslander, 1992: 110) ou da neutralização daquilo que Foucault chamou de “função-autor”¹. Esse uso permite uma ampliação e, ao mesmo tempo, uma diluição dessa presença através de efeitos de voz e de projeções de imagens no palco que remetem não à sua figura, mas a fatos e situações envolvendo pessoas desconhecidas que ela destaca do cotidiano para discutir por meio de suas músicas e histórias.

Ao mesmo tempo, Anderson não hesita em trazer para dentro de seus trabalhos a “presença da autoridade”: toda vez que deseja fazer uma crítica ao poder, através da narração de uma história em que se reporta a um discurso de poder, Anderson usa uma voz “masculina” distorcida por um aparelho eletrônico chamado *vocoder*, que usa em suas performances (a “*Voice of Authority*”). Com esse recurso, Anderson incorpora uma crítica à autoridade fálica e suas conexões com nossa cultura, ao mesmo tempo que recusa qualquer tipo de concepção estável e reificada de “masculino” e “feminino”.

Na verdade, como afirma Jon Mackenzie, as situações e as pessoas que comparecem em suas narrativas são apenas “corpos” que falam, que encontram em Anderson um lugar para contar suas histórias: “Anderson agora permite que esses corpos falem mais frequentemente e eles produzem uma atmosfera estranha em suas histórias autobiográficas” (McKenzie: 1997:35). Para McKenzie, suas histórias funcionam como um jogo multimidiático que não

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

apenas documenta injustiças, mas que também “lê as regras que emergem das sociedades eletrônicas”.

Contra o excesso de uma “presença autoral” absolutizadora, que muitas vezes é anexada pelo sistema e se torna despoticizada, teremos um despistamento desta presença através de formas particulares de aparição na própria mídia. Na verdade, a tecnologia não é apenas usada para distorcer sua voz, mas também para desfigurar sua própria imagem, aprofundando seus deslocamentos narrativos. Um conhecido e divertido exemplo disso são seus *dummies* ou clones, que contracenam com ela mesma em performances em vídeo, nas quais realiza paródias alusivas à cultura televisiva¹. Com seus *dummies*, Anderson desloca e dilui sua presença em cena, dando oportunidade para se contar “histórias” nas quais uma série de outros discursos podem ter lugar.

Na vídeo-performance “What you mean we?” (1985) Anderson aparece ao lado de um clone¹ dela mesma, tratado digitalmente. Um duplo transfigurado, com grande cabeça, bigode e corpo pequeno. Na performance, Anderson afirma ter criado o clone para dividir com ela algumas de suas responsabilidades, uma vez que não sobrava mais muito tempo para ela fazer seu “trabalho de verdade”. Sua intenção, contudo, era usá-lo para substituí-la em situações que ela 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 o clone e o chama em cena. Depois de algum tempo, afirma 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 de Anderson e inclusive 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 we?”, a pergunta do clone à Anderson cria um desfecho inusitado: sentindo-se explorado e sobrecarregado, o clone cria seu próprio clone, reproduzindo o gesto de Anderson. O resultado é outro duplo grotesco, que lembra agora vagamente a imagem de Anderson, apenas seu simulacro.

Ao se apresentar com um clone, Anderson brinca com a noção de representação e seus efeitos numa cultura mediatizada¹, ao mesmo tempo em que questiona o destino da

¹ Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

representação quando é posta para circular no “mundo real”. Esse é apenas um exemplo de como sua presença é descorporificada pela mediação e como seu “eu artístico” é desautorizado pela construção de uma *persona*, que em si é o ponto de convergência de distintas vozes, vozes de *no bodies*, como ela chama. Ao mesmo tempo que ocorre esse apagamento, Anderson se amplifica e multiplica nesses fragmentos de discursos, passando a ser sua moderadora, seu canal.

Graças a esse procedimento, suas histórias podem operar como um jogo de linguagem que dá margem a uma série de discussões, como nossa relação com a tecnologia, conosco mesmos, sobre como é viver numa sociedade mediatizada etc. Esse procedimento também coloca Anderson numa posição de “entre”, que lhe permite plugar-se e desplugar-se dos diferentes fluxos com os quais se relaciona. Esse jogo produz o que McKenzie chamou de “adaptadores” e “resistores”, dispositivos com os quais Anderson tenta evitar definições fáceis para si e para seu trabalho e, acima de tudo, tenta despistar certas relações de força do sistema:

“Essencial para o corpo eletrônico de Anderson, com suas conexões, seus resistores e duplos, são seus adaptadores, mecanismos pelos quais seu corpo segue com o fluxo ao mesmo tempo em que investe contra ele (...) Através desse movimento de conexão e desconexão Anderson adapta incessantemente seus resistores às regras conflitantes desses distintos jogos performáticos (...)” (McKenzie, 1996:48)

Estas experimentações com a técnica permitem-lhe constituir para si uma espécie de “corpo eletrônico”, forjado nas interfaces homem-máquina, a partir das quais ela brinca com a questão da identidade e dos discursos de poder embutidos no uso da própria tecnologia. O uso do distorcedor de voz, a criação de clones eletrônicos – ao mesmo tempo bizarras e divertidas figuras masculinas que contracenam com ela em vídeo - fazem de suas produções de performance apresentações realizadas “por algo que é parte mulher, parte máquina”, afirma Craig Owens (1984:55). Nessas produções, “posicionando-se a si mesma entre o masculino e o feminino, entre a emissão e a recepção, ela faz séries divergentes momentaneamente convergir, comunicar” (ibid).

Este trabalho com a identidade e com a tecnologia presentes nas performances de Anderson evoca as discussões de Haraway sobre a “identidade cyborg”, que indicam condições para o estabelecimento de formas de resistência e de produção de diferença. O conceito de



cyborg desenvolvido por Haraway permite pensar as possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias em criar identidades decentradas e múltiplas, identidades que simultaneamente redefinem as fronteiras do humano e tornam possíveis a concepção de unidades híbridas.

Segundo Auslander, Anderson usaria seu “*status de cyborg* como uma posição a partir da qual articula uma resistência cultural” (1992: 116). No caso, um questionamento às formas de poder, ao uso acrítico da tecnologia e sua reificação em discursos e práticas do cotidiano. Os usos e as apropriações da tecnologia e dos discursos midiáticos feitos por Anderson representam um processo capaz de tornar possíveis novas escrituras, de pensar em novas constituições de modos de vida - não somente individuais, mas também coletivos.

Descorporificando a presença com palavras e bits

A performance ao vivo é o principal meio expressivo utilizado por Anderson, mas não é o único. Embalada por seu fascínio com os novos meios, lançou em 1995, pela Voyager – então maior empresa de produtos multimídia dos Estados Unidos -, um CD-rom interativo que abriga 30 quartos ou salas com recursos de áudio e vídeo, que ela afirmou ser “uma espécie de canção de amor para seu computador” (Gillen, 1995:64). Com *Puppet Motel*, Anderson investe mais uma vez em jogos de linguagem - e com a linguagem -, a exemplo do que fizera anteriormente com os meios expressivos *performance*, *história*, *escultura* e *instalação*.

Puppet Motel funciona como uma rede intrincada de sentido, onde Anderson documenta e apresenta trechos de músicas e trabalhos passados, instrumentos usados em performances, histórias, vídeos e alguns de seus ícones preferidos – cachorros, gelo, aviões, relógios, telefones, que funcionam como ativadores de significado, como em seus trabalhos anteriores. Porém, mais do que simplesmente documentar o trabalho, Anderson explora as potencialidades desse meio para criar uma atmosfera com imagem e som, na qual o público possa entrar e “performatizar”.

Nele, privilegiam-se as associações ou tipos de associações feitas pelos usuários, que implicam uma habilidade de fazer conexões entre idéias, a mesma requerida, segundo Jon McKenzie, para interpretar suas performances. Como afirma McKenzie, *Puppet Motel* é em si um jogo de linguagem, ao mesmo tempo em que produz jogos de linguagem, verdadeiras “séries disjuntivas de jogos que permitem aos usuários investigarem criativamente o estrato

performático à medida que ele é operado através dos próprios usuários” (McKenzie, 1997: 42).

O boneco de ventríloquo, que já aparecera em alguns dos trabalhos de Anderson, agora em sua versão digital, recebe os visitantes do hotel e convida todos a explorarem seu espaço virtual. Todos os quartos ou salas funcionam como locais onde os usuários são performers e criam jogadas a partir dos arquivos de Anderson, que constituem o que McKenzie chamou de um “guia para estratégias de produção recombinantes”, guia que mostra como “retrabalhar habilidades técnicas, bem como materiais culturais pré-existentes” – base do trabalho de Anderson.

Em algumas salas, como a *Cutting Room*, por exemplo, pode-se, através do clique do mouse, combinar recursos de áudio e vídeo para a criação de clipes musicais. Na *Writing Room*, é possível reescrever o primeiro capítulo de *Crime e Castigo*, de Dostoievski. Em *Love Line*, o usuário pode, caso tenha equipamento adequado, acionar com o mouse o ícone de um microfone para gravar mensagens de áudio e enviá-las pela internet. Esse tipo de operação possivelmente representou na época algo inovador em termos de proposta artística, mas não pareciam escapar muito ao modismo da interatividade que então se estabelecia. Anderson aparentemente creditou a esse aspecto interativo das novas mídias uma virtude de antemão, ao propiciar a simulação de suas operações de colagem, embora de forma um tanto precária, porque dentro de limites específicos e com elementos já estipulados.

Como observou Caiafa, esse tipo de proposta não é necessariamente criadora e as decisões que são tomadas nesse contexto geralmente logo se esgotam e banalizam. Muitas das experiências com essas novas mídias implicariam uma experiência mais quantitativa que qualitativa, mais uma disponibilidade e uma profusão que sacia do que propriamente uma duração que faz criar (Caiafa, 2000:26). Seria preciso, por isso, verificar se as ações de *Puppet Motel* não estimulariam algum outro tipo de engajamento.

A exemplo do filme *Home of the Brave*¹, de 1985, Anderson tentou, com *Puppet Motel*, fazer do próprio meio o elemento performático, abolindo o “potencial para o desastre em tempo-real” da performance ao vivo - que para ela é a essência de seu trabalho. Em sua essência, o material não propicia grandes novidades em relação a seus trabalhos anteriores, no que diz respeito aos jogos com a linguagem e à reiteração de referências a elementos de produções já realizadas. O que muda são o meio e os processos. *Puppet Motel* cumpre bem o

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

papel de documentação – como no filme - e propõe como “novidade” a participação virtual das pessoas na obra¹. Mas não se resume a isso. Essa participação, como se procurou indicar, não é necessariamente criadora, embora proclame o uso da criatividade. Para essa interação ser criadora, seria preciso, segundo Caiafa (2000:27), que ela seja capaz de gerar um processo de duração em que a força criadora da obra ressoe para além dela, ou seja, que essa interação nos faça “participar das ressonâncias da obra para criar”, sem, no entanto, desejar esgotá-la ou consumi-la com essa participação.

Em *Puppet Motel*, a intenção de Anderson não parece ter sido a de favorecer o consumo de seu próprio trabalho, embora ela própria não possa evitar que isso também aconteça. De todo modo, ao incentivar as pessoas a realizarem suas próprias combinações, o interesse de Anderson parece ser o de engajá-las em seus próprios procedimentos criativos e, com isso, trazê-las para dentro do universo de sua obra, embora ela já tenha feito isso de outras formas, em suas performances ao vivo. A conexão de idéias que ela incentiva parece estar imbuída, portanto, mais desse desejo de trazê-las para dentro de seu processo criativo do que de disponibilizá-la para o consumo.

A ação que mais chamou minha atenção, porém, é a que permite, a partir da navegação, remontar e acompanhar a lógica criativa de Anderson. Na sala *Ear*, aparece no canto esquerdo da tela o desenho de uma orelha com diversos pontos semelhantes aos da acupuntura, que remete à peça *Earshot* - da performance *Voices from the Beyond*¹, de 1991 - , onde ela trata do ouvido no contexto do corpo humano. No centro da tela, aparece a frase “I wanted you and I was looking for you”, um trecho da música *Walking and Falling*, do álbum *Big Science*, de 1982. No lado direito, aparece o desenho de uma outra orelha com um pequeno círculo no lóbulo, semelhante a um pequeno olho. De acordo com o comando dado, ao clicar em alguns pontos da orelha esquerda, aparece um trecho de uma história ou música usada em uma de suas performances ou então um instrumento, geralmente o violino. Cada operação provoca um movimento na orelha direita, que se move e vai mudando de forma até se transformar num feto.

De fato, em *Earshot*, Anderson (1994:46) afirma ter ouvido de um acupunturista que todo o corpo é representado pelo ouvido. Os ouvidos, teria dito o especialista, seriam vestígios de fetos, pequenas versões de nós mesmos, um feminino e outro masculino. O lóbulo seria a cabeça do feto e as linhas internas do ouvido, sua espinha dorsal. Daí Anderson

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

usar essas figuras para representar o corpo de seu trabalho e permitir a simulação de sua construção narrativa do mesmo modo como ele efetivamente se produz, por conexões. Cada ponto da orelha esquerda representa uma parte não apenas do corpo físico, mas do corpo de seu trabalho. Uma vez acionado, cada ponto remete a uma parte do corpo e mostra no centro da tela o trecho de uma história ou uma música - presente em trabalhos anteriores - que retrata especificamente essa parte do corpo. Os comandos alteram também o formato da outra orelha, que vai se transformando num feto.

Nessas conexões, é possível perceber como esses elementos (palavras, trechos de músicas e histórias) convergem em sentido ou se interconectam, demonstrando a lógica das associações feitas por Anderson em suas performances. As conexões formam uma linha narrativa que só se produz no próprio processo da navegação. A figura do feto sugere o surgimento de um corpo que se forma à medida que as operações associativas são efetivadas, ou seja, como um corpo narrativo que se forma a partir dessas operações associativas, como um protótipo do corpo do próprio trabalho de Anderson.

Em seu conjunto, *Puppet Motel* é cheio desses jogos de linguagem. Mas, as “estratégias de produção recombinantes” a que se referiu McKenzie - que Anderson apresenta no CD-rom - nada mais são do que uma atualização dos jogos já criados por suas performances, músicas, histórias e instalações. As combinações propiciadas pelo CD-rom seriam apenas um novo meio para a artista expressar duas de suas antigas táticas criativas: a apropriação e a colagem. Os questionamentos e as experimentações propostos por objetos e histórias – formas sutis de convidar a engajamentos – ganham um outro canal de expressão, por meio do qual Anderson tenta, de alguma forma, convidar os interessados a compartilharem da experiência de também realizar combinações.

É assim que as conexões e colagens mentais que Anderson realiza através de performances, esculturas e instalações encontraram em *Puppet Motel* uma continuidade. Aliás, esse é o aspecto mais interessante desse trabalho. Nele, os mecanismos do hipertexto e da interatividade compõem um “novo” conjunto de ações que reflete, porém, um mesmo projeto criativo, que ela conseguiu imprimir num meio que, em si, nada tem de artístico. Sendo assim, se ocorrer, o contágio de criação que Anderson propõe através das estratégias recombinantes ensejadas aos usuários se deverá muito mais às conexões de idéias propiciadas

pelo trabalho com as formas narrativas do que propriamente pelo jogo interativo do CD-rom – que é só um meio de efetivar essas combinações.

Fazer uma performance “sem estar imediatamente presente” é o modo pelo qual Laurie Anderson consegue “desaparecer” estando, ao mesmo tempo, em toda parte em seus trabalhos. A artista lança vozes autobiográficas, de pessoas anônimas, de alter egos, que se constituem dissonantes e invisíveis e que abandonam uma perspectiva individual para alçar o coletivo.

Consciente de que fala da fronteira entre a vanguarda e o pop, Anderson busca constantemente desafiar as estruturas do poder para fazer sua arte, negociando espaços para a produção de diferença a partir de um arriscado jogo de apropriações. Correndo o risco de ser contra-apropriada, Anderson, contudo, insiste, através da produção de brechas e linhas de fuga, na qual o uso da tecnologia se faz importante aliado.

Ao utilizar a cultura mediatizada como ambiente e a tecnologia como objeto, os trabalhos de performance de Anderson parecem tornar possível um distanciamento necessário para burlar os poderes aí constituídos. Ao invés de negar esse cenário, a artista parece preferir criar algo próximo daquilo que Deleuze e Guattari chamaram de “senhas”, ou seja, contrapalavras de ordem que se produzem sob as próprias palavras de ordem (Deleuze e Guattari, 1980: 139).

Nisto parece consistir o *trap*: ela se engajaria neste cenário para tomar suas estruturas e gerar uma não-presença e uma não-identidade com que tenta despistar os fluxos e os mecanismos modelizadores e se desembaraçar das “grandes mediações” através da própria mediação. Portanto, é possível considerar seus usos da tecnologia na arte como integrando processos de produção de sentido, em que sua capacidade de criar novas formas de percepção e de intervenção cultural pode gerar interferências em outras práticas sociais, que ela nos convida a questionar.

Notas finais

Os usos da tecnologia na arte-performance de Laurie Anderson opera, portanto, com uma dimensão criativa e com uma narratividade baseada num tempo intensivo, numa duração criadora, em contraposição à velocidade muitas vezes banalizadora propiciada pela técnica.



Sua arte produz interessantes experimentos com a tecnologia que remetem não à transmissibilidade, mas ao rearranjo de códigos e à produção da diferença. Essa perspectiva pode, em parte, ser explicada pelas novas situações do artista no contexto de mudanças por que passamos e por seu contato com a técnica na atualidade, embora isso não seja um privilégio de nosso tempo.

Novas formas expressivas são necessárias às novas experiências do sentir na sociedade tecnológica, preocupação que o trabalho de Laurie Anderson expressa a todo instante. Afinal, não é apenas com novos meios, mas com novas articulações do pensamento e da sensibilidade com a tecnologia e suas linguagens que o artista inventará o novo que tem que ser dito e experimentado. Se a arte é um pensamento do que pode existir e um “vetor de subjetivação”, como afirma Rogério da Costa (1997:65), a tarefa da arte que se apóia em tecnologia seria a de “instaurar a região de passagem que faz a dobra do humano com o não-humano, desterritorializando nossa percepção antes de reconectá-la sobre outros possíveis”.

Finalmente, acredito que Anderson, em suas experimentações com tecnologia, imagens e formas narrativas, consegue pensar e fazer-nos pensar a diversidade e a singularidade das demandas coletivas e das possibilidades abertas pela tecnologia. Anderson hibridiza linguagens e mídias para tentar dizer o *indizível*. O resultado não é nem música, nem teatro, nem dança, nem puramente um efeito high-tech: é uma arte de intervenção, de potencialização de atos da língua, dos movimentos, dos sons e das imagens, apoiados na apropriação e rearranjo de elementos do cotidiano e da cultura tecnológico-midiática contemporânea. Seus modos de intervenção cumprem, assim, uma importante tarefa, simultaneamente teórica, estética e política: a da participação e intervenção na diversidade dos estados da cultura e das novidades de nosso tempo para dela retirar suas forças e deflagrar novos campos criadores.



Referências bibliográficas

- ANDERSON, Laurie. *Stories from the Nerve Bible*. Nova York: HaperPerennial, 1994.
_____. *Collected videos*. Warner Bros. Reprise, 1990.
_____. *United States*. Nova York: Harper&Row, 1984.
- AUSLANDER, Philip. *Presence and resistance: postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance*. The University of Michigan Press, 1992.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mille Plateaux*. Paris: Éditions de Minuit, 1980.
- CAIAFA, Janice. *Nosso século XXI: notas sobre Arte, Técnica e Poderes*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2000.
- COSTA, Rogério da. *Do tecnocosmos à tecno-arte*. In: DOMINGUES, Diana. (Org.) *A arte no século XXI*. São Paulo: Unesp, 1997.
- FOUCAULT, Michel. *O que é um autor*. Lisboa: Vega, 1992.
- GILLEN, Marylin A. *Anderson spans a multitude of media*. Billboard, NY, 11/2/95, Vol. 107, n.6, p.64.
- GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- GOLDBERG, Roselee. *Laurie Anderson*. Nova York: Abrams, 2000.
- MCKENZIE, Jon. *Laurie Anderson for Dummies*. In: The Drama Review, nº 41, 1997.
- OWENS, Craig. *Sex and Language: In Between*. In: Kardon, Janet (Org.). *Laurie Anderson: works from 1969 to 1983*. Philadelphia: Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania Press, 1984.
- RAPAPORT, Herman. *“Can you say Hello?”: Laurie Anderson’s United States*. In: Theater Journal. Vol. 38, nº 3, outubro de 1986. p. 339-353.

Autorização para reprodução de texto já enviada.