



tsantsa
REVISTA DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS

UCUENCA

FACULTAD
DE ARTES/
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Nº14 Diciembre de 2023

Desafiando convenciones mediante la práctica artística: Laurie Anderson y su visión disruptiva

Challenging conventions through artistic practice: Laurie Anderson and her disruptive vision

MAR GARRIDO-ROMÁN
Universidad de Granada (España)
margr@ugr.es

Recibido: 29 de junio de 2023
Aceptado: 20 de noviembre de 2023

21

RESUMEN:

Este texto es una reflexión en torno a la obra de la inclasificable y polifacética Laurie Anderson (Illinois, EE. UU, 1947), cuya producción interdisciplinar rompe los límites entre vanguardia y cultura de masas, insertándose en procesos de modernización contemporáneos donde conviven artes visuales, sonido y palabra. Destacamos el enfoque creativo de una propuesta que abarca diferentes medios, resaltando la experimentación, el uso de la inspiración como motor creativo y su proyección sobre otros artistas. Se estudian las influencias filosóficas de Wittgenstein, la estética de la repetición de Beckett o las tácticas de recorte y fragmentación de Burroughs, así como el impacto de su obra en artistas como Douglas Gordon, Björk, o Pipilotti Rist. Se subraya cómo Anderson desafía las convenciones fusionando tecnología y narrativas transversales en un enfoque interdisciplinario, que trasciende límites y estimula la exploración de nuevas formas de expresión creativa.

PALABRAS CLAVE: Laurie Anderson, interdisciplinaridad, estratificación sonora y visual, tiempo, espacio.

ABSTRACT:

This text is a reflection on the work of the unclassifiable and multifaceted Laurie Anderson (Illinois, USA, 1947), whose interdisciplinary production breaks the boundaries between avant-garde and mass culture, inserting itself in contemporary modernization processes where visual arts, sound and word coexist. We highlight the creative approach of a proposal that encompasses different media, highlighting experimentation, the use of inspiration as a creative engine and its projection on other artists. We study the philosophical influences of Wittgenstein, Beckett's aesthetics of repetition or Burroughs' tactics of cutting and fragmentation, as well as the impact of his work on artists such as Douglas Gordon, Björk, or Pipilotti Rist. It highlights how Anderson challenges conventions by fusing technology and cross-cutting narratives in an interdisciplinary approach, which transcends boundaries and stimulates the exploration of new forms of creative expression.

KEYWORDS: Laurie Anderson, interdisciplinarity, sound and visual layering, time, space.

* * * * *

1. Introducción

Artista visual, compositora, poeta, dibujante, fotógrafa, cineasta y cantante, Laurie Anderson, es, además, una creadora comprometida con la sociedad en la que vive. Sus obras se adentran en problemáticas sociales y de género, reflexionando sobre el papel de la tecnología en la comunicación y en formas alternativas de expresión artística. Su extensa producción incluye: interpretación y construcción de instrumentos musicales; elaboración de audiolibros, dibujos, diarios personales de sus sueños; obras digitales interactivas y esculturas; recopilaciones de temas musicales basados en las sugerencias del lenguaje hablado; realización de *performances*; obras cinematográficas, poesía o *All the things I lost in the flood* (Anderson, 2018), libro donde la artista reflexiona sobre cuatro décadas de producción artística y cuyo argumento organizador es el sentimiento de pérdida, entendido como duelo, pero también como liberación y apertura. Su contenido que, incluye ensayos, dibujos, imágenes de *performances* y notas de archivo, pone de manifiesto la imposibilidad de categorizar su carrera en términos de un único medio o género.

Desde finales de los años sesenta Laurie Anderson lleva explorando los límites entre la alta cultura, el arte experimental y la cultura popular, utilizando la narración, la proyección de imágenes multimedia y su presencia escénica, para ahondar en las intersecciones de la cultura. El lenguaje, los medios de comunicación, la dimensión corporal y la influencia de las grandes corporaciones, forman parte de su complejo entramado *performativo*.

22

Es relevante que, con independencia del medio utilizado, Anderson experimenta con la forma de contar historias, utilizando su voz y el lenguaje para crear sentido y conciencia social mientras rebate nuestra percepción de la realidad, pues como nos recuerda Van Spanckeren, en una cultura donde las mujeres (y los niños) han sido educados para ser mirados sin ser escuchados, la voz de las mujeres se considera como una agresión (Van Spanckeren, 1985, p. 94). Laurie Anderson explora el lenguaje y la narrativa para indagar en los conceptos de tiempo, memoria y palabra, temáticas que abordará de manera reiterada en distintas obras a lo largo de su trayectoria. En este sentido, la artista establece una continuidad entre *If*, una *performance* de 1974, y *Heart of a Dog*, un fascinante ensayo cinematográfico inspirado en su terrier Lolabelle realizado en 2015, 41 años después. Ambas producciones afrontan la separación temporal de la experiencia del “ahora” mediante un ligero desfase existente entre una frase pronunciada en directo, con la misma frase grabada y reproducida. La oración que se articula en tiempo real se convierte en presente tangible, mientras que la reproducción grabada transmuta en una sombra, en un eco repetido de lo que se dijo originalmente. Esta manipulación intencionada de la sincronización provoca un estado de extrañeza y dislocación en la percepción del tiempo y la experiencia del espectador. Ambas producciones abordan un tema común, el ahogamiento de la infancia, y utilizan lenguajes formales semejantes. Explica la autora que cuando cree que ha inventado algo nuevo, si mira atrás, encuentra una versión fantasmal anterior. Con el paso del tiempo, decidió llamar recurrencias a esas historias (Anderson, 2018; 23).



Figura 1. Laurie Anderson, *Self Portrait into the Edge of a Mirror*, 1975 (John Kannenberg/Flickr, CC BY 2.0).

Nota: En la serie de *Autorretratos en el filo de un espejo*, Laurie Anderson teje una metáfora que se anticipa a su poliédrica producción y se entrelaza con la duplicidad visual de su propia imagen. A través de esta exploración, la artista evoca de manera poética la tensión que subyace entre el mundo interno y el externo, revelando las intrincadas facetas de la identidad humana.

Laurie Anderson nació el 5 de junio de 1947 en Chicago, Illinois. Estudió arte y violín hasta los 16 años, cuando optó por abandonar temporalmente la práctica musical para centrarse en el arte y la literatura. Estudió historia del arte en Barnard College, una universidad privada ubicada en Nueva York. Después de graduarse amplió su formación con Carl Andre y Sol LeWitt en la Escuela de Artes Visuales (SVA), también en la ciudad de Nueva York y en 1972 completó una maestría en escultura de la Universidad de Columbia. La ubicación urbana de estos centros de estudio, situó a Anderson muy cerca de los movimientos artísticos conceptuales contemporáneos, que constituyeron el contexto de gran parte de su obra temprana. Edgar Melville, Jules Massenet, Walt Whitman, Ludwig Wittgenstein, William Burroughs o Samuel Becket, son algunas de las fuentes de inspiración que conforman la etimología sociocultural de su lenguaje, de su voz, de sus silencios. Sorprendiendo a su audiencia como poetisa, escritora, escultora o violinista, Anderson reacciona con sus propuestas a los ideales

capitalistas del progreso y la racionalidad característicos de la modernidad, incorporando a su trabajo rasgos propios de la intertextualidad posmoderna que Fredric Jameson, interpreta como una dominante cultural “que permite la presencia y coexistencia de un abanico de rasgos muy diferentes, aunque subordinados unos a otros” (Jameson, 2001, p. 26).

Anderson se adentra en las particularidades del pensamiento posmoderno, cuestionando las dicotomías binarias que prevalecen y dominan la cultura de occidente. Eclecticismo y mezcla de medios; reflexividad y autorreferencialidad al tratar temas sobre la propia naturaleza del arte; indagación entre arte y tecnología; cuestionamiento de las narrativas culturales y políticas establecidas; fusión entre alta cultura y cultura popular y la utilización del humor como herramienta crítica para cuestionar normas, son algunas de las particularidades de la posmodernidad y también del trabajo de Anderson.

Aunque la profesora Kathryn Van Spanckeren argumenta que, bajo un aparente sentido del humor, la obra de Anderson podría compartir similitudes con la de Franz Kafka al explorar lo absurdo como un medio para abordar la angustia metafísica (Van Spanckeren, 1985, p. 97), asimismo se perciben indicios de humor provenientes del surrealismo y dadaísmo franceses en la paradójica relación que une los elementos de su trabajo.

Adaptándonos al modo de interpretar la realidad de Laurie Anderson, proponemos hacer un recorrido transversal a lo largo de su obra, de modo que iremos y vendremos en sus reflexiones a cerca la imposibilidad de la comunicación, la relación entre política y poder, la identidad, el tiempo asincrónico y la memoria. Se establecerá una continuidad cognitiva, destacando los referentes culturales de los que partió la artista, así como el impacto que toda su producción ha ido dejando en el arte reciente.

2. La ruptura con la linealidad del relato. Disolución de las nociones diacrónicas de tiempo y espacio

A través de su enfoque pluridisciplinar y un uso innovador de la tecnología, que Anderson evidencia cuando declara que la utiliza para amplificar o cambiar las cosas (Goldberg, p. 14) o, "Estoy interesada en la tecnología, principalmente como experimento. Puedes grabar cada sonido digitalmente y registrarlo en un sintetizador. Por eso me gusta experimentar con palabras, silbidos, voz de pájaros" (Torres, 1986), Anderson desafía la concepción lineal del tiempo y la percepción convencional del espacio. Su trabajo invita al espectador a sumergirse en experiencias inmersivas que trascienden los límites espaciotemporales generando otra comprensión de la realidad.

Desde sus comienzos artísticos en la década de los años 70, la obra de Laurie Anderson se anticipa en su reflexión sobre la experiencia del tiempo en una sociedad marcada por el continuo registro de los acontecimientos. Prensa, medios audiovisuales, redes sociales y grandes corporaciones, son los mecanismos que movilizan un circuito de sucesos capturados y reproducidos que desplazan el tiempo de la vivencia (*la durée* bergsoniana)¹ por medio del tiempo del registro. Igualmente, en su obra "Cultura y simulacro" (Baudrillard, 2001), el filósofo francés desarrolló una teoría que sostiene que, debido a los avances tecnológicos, la

¹ Bergson define la duración como la vivencia del tiempo como experiencia individual y subjetiva, un fluir de los estados mentales del “yo”. Por el contrario, el tiempo (*temps*), es una magnitud objetiva, mensurable y externa a la conciencia.

distinción entre realidad y simulacro se ha vuelto difusa. Baudrillard atribuyó este fenómeno a diversas influencias, como los medios de comunicación, la lógica del valor de cambio, el capitalismo global, la creciente urbanización y la opacidad del lenguaje.

Esta indagación sobre los límites entre tecnología y realidad y la pérdida de la experiencia del “yo”, forman parte del engranaje de los espectáculos multimedia de Laurie Anderson.

Una de las primeras obras que reflejan esta paradoja entre el tiempo de vivencia y el tiempo de registro es *Wind Book*. Un libro realizado en 1975, cuyas páginas transparentes movidas por un motor eléctrico, dejan ver simultáneamente diferentes momentos de la vida de la artista. Cada página es el testimonio de instantes desvanecidos, de un presente continuo que es vestigio recurrente de presencia y ausencia. Tal como apunta Anderson, su anticipación estaba dirigida hacia un evento que ya había ocurrido (Kardon, 1983, p. 12).

El pensador italiano Paolo Virno nos invita a considerar cómo la repetición de lo vivido y la simultaneidad del presente y el recuerdo, dan forma a nuestra experiencia del tiempo, afectando tanto a la comprensión de nosotros mismos, como al entendimiento del mundo que nos rodea: “hay un presente percibido y un presente del cual se tiene memoria” (Virno, 2003, p. 22). Existen por tanto dos formas de presente: un presente percibido que experimentamos directamente, y un presente recordado, que trasciende el instante actual y conecta con nuestro pasado.

Otro ejemplo significativo es la trilogía formada por *Happiness* (2002), *The End of the Moon* (2003) y *Dirtday* (2012), obras donde la artista combina música, narrativa, proyecciones de video y tecnología interactiva para crear una vivencia donde el tiempo parece desdibujarse. Mediante su voz y las imágenes proyectadas, construye un *collage* de momentos y recuerdos que se entrelazan en un relato no lineal, entendiendo la división del transcurrir del tiempo como la materialización de un constructo, otro más, que es: “útil para el crítico cultural o el historiador, aunque inevitablemente falsificador de lo real representado” (Guerra de Hoyos, *et al.*, 2012, 105).

Anderson fusiona momentos de su propia vida y experiencias personales con reflexiones universales sobre la existencia humana y el devenir temporal. La forma de entrelazar estas vivencias, yuxtaponiendo el pasado y el presente, contribuye a crear la sensación de un espacio tiempo en constantemente transformación. El sonido es una combinación de interludios de violín, sintetizadores, teclados, *samplers* y *loops*² (utilizados para reproducir y manipular audios pregrabados creando capas de sonidos en tiempo real), que separan los monólogos de la voz de Anderson modificada en directo mediante efectos y procesadores. Una de las herramientas más utilizadas para llevar a cabo esta alteración será el *vocoder*, un dispositivo que combina la voz humana con la síntesis electrónica, permitiendo transformar el sonido de la voz mediante el procesamiento de señales. Al combinar diferentes timbres y texturas vocales, Anderson consigue crear resonancias de la voz que no serían posibles de manera natural.

² El *sampler* es un instrumento musical electrónico al que se cargan sonidos grabados previamente para reproducirlos después con un teclado u otro dispositivo. El *Loop* -anglicismo empleado en música electroacústica que puede traducirse como bucle-, consiste en uno o varios *samples* sincronizados que suelen ocupar uno o varios compases musicales. Se reproducen enlazados en secuencia consecutivas para dar sensación de continuidad.

Happiness, la primera obra de esta trilogía en solitario de Anderson explora la cultura contemporánea abordando temas como el lenguaje sintético, la comunicación animal y el agotamiento tecnológico. Son destellos de experiencias recientes de Anderson que le han hecho recordar su pasado. Mark Swed cuenta que Anderson siempre ha sido una observadora atenta de personas y lugares y al describir la obra comenta como de manera intermitente Laurie toca su violín electrónico generando sonidos ominosos y reconfortantes. Después entona un estribillo inquietante, y en cierto momento, no puede contener la tentación de colocarse una bombilla en la boca; después de todo, es Laurie Anderson (Swed, 2002).

En cuanto a *The End of the Moon*, el segundo de estos trabajos que combinan historias y música, se caracteriza por la utilización de un entorno de baja tecnología para crear una ambiciosa gran imagen de la cultura estadounidense contemporánea. En parte diario de viaje, en parte teorías personales, historia y sueños, *The End of the Moon* analiza las relaciones entre guerra, carrera espacial, espiritualidad, estética, y consumismo, debatiendo sobre los significados contemporáneos de la libertad y el tiempo, así como las formas en que decidimos qué es la belleza. El tercero y último de su serie de obras de relatos, *Dirtday*, utiliza el humor para reflexionar sobre preocupaciones universales como el amor, la pérdida, la identidad, la naturaleza fluida del tiempo o el papel del arte como forma de comunicación y expresión de la experiencia humana.

En *Chalkroom*³, una instalación interactiva de Realidad Virtual creada en 2017, Laurie Anderson no solo indaga en la idea de presente continuo, también rompe nuestras certezas espaciales al situarnos en un vertiginoso mundo donde las leyes de la gravedad han sido eliminadas. *Chalkroom* que obtuvo el premio a la “Mejor Experiencia de RV” de la 74 Edición del Festival Internacional de Cine de Venecia (2017), es una obra creada junto al artista Hsin-Chien Huang⁴ donde, mediante unas gafas de realidad virtual, podemos adentrarnos y sobrevolar una enorme estructura formada por palabras, dibujos e historias que no dejan de formarse y transformarse.

Además, la sensación de ingravidez de *Chalkroom* se incrementa mediante su diseño de sonido. Anderson destaca que la mezcla del audio en tres dimensiones bien produce el giro de los sonidos en torno a la cabeza del espectador, bien hace que éstos permanezcan atrapados en su interior. El tiempo adquiere gran flexibilidad y la narrativa se entreteje con múltiples hilos. Esta experiencia representa una innovadora manera de concebir la narración (Anderson, 2018, p. 57).

Chalkroom, espacio en blanco y negro con rugosos dibujos de tiza pintados a mano que se aleja de la estética lisa y brillante de otros entornos virtuales, se expande en un viaje con múltiples cámaras, donde la voz indeleble de Laurie Anderson sirve de guía. Se trata de una voz que genera ideología, que: “conecta muchas de las corrientes contemporáneas de pensamiento que intentan entrelazar el pasado y el presente para visionar el futuro” (Peláez, 1999, p. 22).

³ *Chalkroom* (la habitación de tiza), curiosamente en italiano se denominó *La camera insabbiata* (la cámara mortuoria), tal vez haciendo referencia al viaje de la vida.

⁴ Laurie Anderson ha colaborado en varias ocasiones con Hsin-Chien Huang; el primer experimento compartido fue el CD-ROM interactivo *Puppet Motel*, de 1995 y en 2018 el espacio de Realidad Virtual *To the Moon*

En nuestro recorrido por las fuentes de inspiración de Laurie Anderson y la relevancia de su influencia en trabajo de otros artistas, subrayamos las similitudes en el uso de la voz como elemento unificador, tanto en la obra de Anderson como en la de Janet Cardiff y George Bures Miller (Cardiff & Miller). Ambas propuestas creativas emplean una narrativa poética que busca sumergir al público en una experiencia multisensorial e interactiva; exploran temas universales como la identidad, la memoria y la percepción del mundo y, utilizan la voz para desafiar las nociones tradicionales de tiempo y espacio. Las palabras con las que se describe la obra de Cardiff & Miller podrían aplicarse a la descripción de las *performances* de Anderson:

A través de un uso crítico y experimental del sonido y de la voz en combinación con elementos narrativos, escénicos y visuales, Cardiff & Miller crean instalaciones multisensoriales que exploran cómo se configura y mediatiza nuestra percepción de la realidad. Lo real y lo virtual se entremezclan propiciando el extrañamiento y la participación de los espectadores. (Apolonio & Garrido-Román, 2021, p.152)

2.1 Fuentes de Inspiración. Aproximando el pensamiento filosófico y literario al espectador

RoseLee Goldberg destaca la asombrosa capacidad de Anderson para acercar la reflexión filosófica a una audiencia mayoritaria, fusionando una intensa crítica cultural y política con la música y el arte visual en espectáculos que pueden ser observados por un amplio abanico de espectadores, desde teóricos del lenguaje y críticos culturales hasta público general (Goldberg, 2000, p.16). Sus temas musicales se pueden interpretar como deconstrucciones para mostrar los signos y significantes del pensamiento posmoderno, asociándose con la obra de Ludwig Wittgenstein, William Burroughs, Walter Benjamin, Julia Kristeva o Marshall McLuhan. Anderson es consciente y no intenta ocultar sus múltiples fuentes de inspiración, en su lugar, invita al espectador a observar cómo los elementos se influyen mutuamente, fomentando la atención sobre interconexiones e influencias.

Precisamente, la canción con la que Anderson hizo su entrada en la escena de la música pop en 1981, *O Superman (for Massenet)*, incluida un año después en su álbum *Big Science*, emerge como un ejemplo paradigmático de la fusión entre la alta cultura y la cultura popular, así como una exploración inquisitiva de las narrativas culturales y políticas dominantes.

Esta obra se distancia de los estándares convencionales de la industria musical en varios aspectos significativos. En primer lugar, su extensa duración de once minutos desafía la norma de las canciones más cortas y concisas que suelen prevalecer en el ámbito de la música comercial. Además, su fuente de inspiración cultural es notablemente inusual: se toma como base el aria "Ô Souverain, ô juge, ô père" (Oh Soberano, Oh Juez, Oh Padre) de la ópera *El Cid* del compositor francés Jules Massenet, compuesta en 1885.

Las líneas de apertura de la canción de Laurie Anderson ("O Superman / O Judge / O Mom and Dad") resuenan en sintonía con las líneas iniciales del aria original ("Ô Souverain / ô juge / ô père"). Este eco entre ambas obras resalta una contraposición provocadora: por un lado, se cuestiona la noción de autoridad estatal y patriarcado, y por otro, se evoca el ámbito familiar. A través de su narrativa, esta obra insinúa las consecuencias de la evolución tecnológica en la sociedad contemporánea, enfatizando el distanciamiento entre individuos, la creciente robotización de la vida cotidiana y la consiguiente sensación de aislamiento y soledad.



Figura 2. Cubierta del álbum de Laurie Anderson, *Big Science*, 1982 (Laurie Anderson, 1982). (Kevin Dooley/Flirckr, CCBY 2.0).

Nota: Laurie Anderson desafía las convenciones de género al elegir vestirse con una chaqueta y corbata en su representación personal. Este gesto se convierte en una declaración que aboga por la libertad de expresión individual y la igualdad de género al cuestionar estereotipos en la cultura.

La obra de Laurie Anderson emerge de la experimentación sonora con el lenguaje y la performance multimedia, generando discursos heterogéneos que coexisten y se entrelazan. Su trabajo se encuentra en la confluencia entre música y arte contemporáneo, donde las influencias de la poesía fonética de las vanguardias históricas se hacen patentes. Este influjo se manifiesta en su deseo compartido de desafiar las estructuras gramaticales y semánticas convencionales, con el propósito de engendrar modalidades comunicativas inéditas.

Adicionalmente, la producción artística de Anderson revela una disposición innata para explorar las potencialidades expresivas del lenguaje más allá de sus significados literales, estableciendo así un paralelismo conceptual con los fundamentos de la poesía fonética. En este

sentido, su enfoque artístico trasciende los límites convencionales, aportando una dimensión que converge en la intersección entre el lenguaje, la música y la vanguardia creativa.

Desde nuestro punto de vista, acercarnos a las preocupaciones recurrentes de la artista, implica necesariamente mencionar la influencia del filósofo Ludwig Wittgenstein en su obra, en particular en su análisis del lenguaje entendido como límite que obstaculiza la comunicación y en la disolución de las categorías de la temporalidad. Cuando el filósofo postula en la proposición 1 del *Tractatus logico-philosophicus*: "el mundo es todo lo que acaece" (Wittgenstein, L. 2019, 25), sugiere que, al darse un hecho en el tiempo, significa que este se amolda a las categorías de la temporalidad (antes, ahora y después). Laurie Anderson, al yuxtaponer e intercalar distintos momentos de la temporalidad parece preguntarse, de la mano de Wittgenstein, si ese discurso hegemónico e implantado en el mundo actual es la verdad.

En su álbum *United States Live* (Anderson, 1984), la autora dedica explícitamente una pieza al filósofo: *if you can't talk about it, point to it* (si no puedes hablar de ello, señálalo), utilizando la tecnología para crear un *collage* de sonidos y grabaciones de voz que exploran la identidad y el lenguaje como barrera para la comunicación. Otro ejemplo de la influencia de Wittgenstein sobre Anderson es su autobiográfica obra de teatro *The Nerve Bible* (Anderson, 1994), con referencias a la muerte de su padre y a la muerte de amigos, donde la autora utiliza técnicas de teatro multimedia para crear una experiencia inmersiva y desafiante que podríamos comparar con la acción de leer una obra de Wittgenstein.

Con relación a su película de 1986 *Home of the Brave*, Anderson menciona a que citó a autores como Wittgenstein, sobre el poder del lenguaje para crear el mundo, y Kierkegaard, al asumir el hecho de que la vida debe vivirse hacia delante, pero sólo puede entenderse hacia atrás (Anderson, 2018, p. 272). Mediante un montaje de vídeo con saltos temporales, *Home of the Brave* (que documenta un concierto de Laurie Anderson donde William S. Burroughs baila un tango con la artista), desarrolla una narrativa no lineal que explora preocupaciones compartidas entre los filósofos y la autora, tales como la memoria, la identidad, la subjetividad y la percepción.

Pensar sobre el tiempo nos confronta con una paradoja inevitable: solo podemos hacerlo desde nuestra posición actual, un presente que se ve progresivamente enriquecido por capas acumuladas del pasado. Esta densidad del "ahora" se ve incrementada, pero de igual forma se difumina, por la proliferación de imágenes en la que nos sumergen las nuevas tecnologías.

Igualmente, la literatura ha servido de impulso para las propuestas creativas de Anderson. En este sentido, el dramaturgo y novelista Samuel Beckett, es una influencia clave en términos de su enfoque en la exploración de la experiencia humana y la búsqueda de la verdad en un mundo caótico. Anderson deja constancia de ello en *Strange Angels* (Anderson, 1989), o en *The End of the Moon* (Anderson, 2006), performance basada en su residencia artística en la NASA, donde utiliza técnicas de repetición para crear un entorno que convierte su voz manipulada en un instrumento. Procedimiento similar al utilizado por Beckett en sus obras, donde los personajes se expresan a través de la repetición y una estructura narrativa fragmentada para crear una sensación de monotonía, frustración y pérdida. Así, en *Esperando a Godot* de 1953, Beckett proclama la naturaleza artificial de la representación. Mediante recursos como la repetición, logra que el público tome conciencia de que la aparente inmediatez de la dramatización, en realidad se erige como una mediación discursiva consecuencia de un

complejo artificio lingüístico. La repetición permite a los espectadores escuchar lo familiar, lo ya conocido, pero en una reiteración que, mediante la estética duplicativa, los lleva a reconocer que lo percibido como inmediato no es más que otra manifestación de la repetición. Un ilustrativo ejemplo de esta dinámica se encuentra en *Pasos* escrita entre 1975 y 1976, donde los dos personajes, May y la voz en off (un recurso que evoca inevitablemente las interacciones entre sonido en vivo y sonido pregrabado de Laurie Anderson), se relatan mutuamente una historia.

La repetición introduce por tanto una dinámica serial que se despliega más allá de lo lineal y lo progresivo, sin adherirse a límites temporales definidos. En este proceso, se revela un eco, las sutiles variantes de un reflejo, enmarcando un persistente y obsesivo ocultamiento de la imagen que lo origina.

Por otra parte, Anderson descontextualiza métodos y herramientas adoptando una táctica de recorte que toma prestada de William Burroughs, mentor que aparece en varias de sus obras como *Sharkey's Night* de 1984 o *The Voice of Authority* de 1986 (Hawkins & Wermer-Colan 2019, 149), Laurie Anderson revela su profundo interés en las ideas de Burroughs al esclarecer por qué uno de sus temas musicales de 1980, *Language is a Virus (from Outer Space)* adopta el título de una noción planteada por este autor. Siempre me pareció extraño que un escritor dijera que la lengua es una enfermedad que se transmite por la boca, comenta Anderson, pero para creer que el lenguaje es una enfermedad, primero hay que creer que está vivo. Entonces, ¿está viva la lengua? (Anderson, 2018, p. 170). La atracción de esta contadora de historias hacia el William S. Burroughs, no se limita únicamente a sus ideas, también se ve persuadida por las particularidades del sonido y la textura de su voz, explica Anderson que después de escucharla no pudo volver a leer sus libros sin oír esa imperiosa aspereza nasal en cada palabra (Anderson, 2018, 13). También aprendió de Burroughs a interactuar con el público: “Me enseñó lo que significa usar la palabra “vosotros”. Era un *performer* -refiriéndose a Burroughs-, y “vosotros” literalmente eran las personas del público” (Lahiteau, 2022).

Después del análisis de algunas de las fuentes inspiradoras que han dado forma a la obra de Laurie Anderson, estudiaremos cómo su creación ha dejado una marca significativa en otros destacados artistas.

3. Laurie Anderson: el legado de la estratificación sonora y visual

Como ya hemos visto, la obra de Laurie Anderson se caracteriza por una cuidadosa estratificación sonora y visual, que contribuye a la creación de experiencias artísticas multidimensionales ricas en matices. Esta convergencia de capas de imagen y sonido es, del mismo modo, la herramienta empleada por artistas como Douglas Gordon, Pipilotti Rist, Björk, Mariko Mori, o Sam Taylor-Wood. Dentro de este grupo de creadores en los que intuimos la huella de Anderson, nos centraremos en los tres primeros debido a restricciones de espacio. Mediante ejemplos concretos, exponemos algunas de afinidades compartidas y potenciales esferas de influencia de Laurie Anderson en la obra de los mencionados artistas.

3.1. Douglas Gordon

Douglas Gordon (Glasgow, 1966), cuya labor artística incluye diversas formas de expresión y disciplinas, se sumerge con su trabajo en la búsqueda de la memoria colectiva y la identidad. A

través de la utilización de elementos literarios, folclóricos y fragmentos de películas icónicas de Hollywood, combinados con sus propias imágenes, dibujos y escritos, logra alterar la dimensión del tiempo y la naturaleza del lenguaje, transformación perceptiva que comparte con Laurie Anderson. Este enfoque disruptivo se erige como un contrapeso a las interpretaciones hegemónicas, desafiando los paradigmas convencionales de la apreciación artística. Particularmente interesante nos parece la exploración en la percepción del tiempo de estos artistas. Ya hemos descrito los métodos adoptados por Anderson para diluir la percepción del tiempo, en obras como *Wind Book* (1975), *Happiness* (2002), *The End of the Moon* (2003), *Dirtday* (2012) y *Chalkroom* (2017), motivo por el cual nos centraremos en analizar, desde parámetros temporales y críticos, la obra de Douglas Gordon, un artista que ha hecho de la temporalidad el objeto de análisis e intervención en su producción artística.

En *24 Hour Psycho* (1993), Gordon ralentiza la película de suspense *Psycho*, (Hitchcock 1960), de los veinticuatro fotogramas por segundo habituales a dos fotogramas por segundo, ampliando así su duración original de 109 minutos a veinticuatro horas. Esta aparentemente sencilla alteración del ritmo habitual de la película, desencadena una inversión perceptual, generando un vacío simbólico que reconfigura la forma en que el espectador observa y aborda el contenido. Esto, a su vez, altera el proceso cognitivo del espectador, provocando un impacto en la manera en que percibe y se sumerge en la experiencia visual. El resultado es un continuo fluir entre el pasado y el futuro, creando una dinámica constante de desplazamiento temporal.

De igual modo, la modificación de la velocidad de ejecución crea un universo que oscila entre lo espiritual y lo inerte, transformando cada cuadro en una abstracción, desviando el enfoque hacia los detalles más sutiles del movimiento y acentuando de manera extrema las variaciones en la textura de la imagen. En cierto sentido, Gordon encapsula al espectador en un marco de expresiones y gestos congelados, dando forma a un sistema de conexiones emocionales que vincula a los actores de la película original con aquellos que disfrutaban de su adaptación. Esta trama emocional proporciona un tejido simbólico que enlaza las emociones y reacciones de los personajes con las del público, creando así un vínculo entre los dos.

Por otra parte, la lenta narración silenciosa, visible desde ambos lados de una pantalla translúcida situada en el extremo de una galería vacía, posibilita la inserción de un tiempo presente, tanto en la percepción del espectador como en el entorno físico que rodea a la instalación. Kate Monloch se pregunta cuánto tiempo se quedarán los visitantes para ver ambas caras de esta prolongada proyección, constatando la desvinculación entre el tiempo de proyección institucional y el tiempo de visionado (Mondloch, 2010, p.43). Incidiendo en esta singularidad de la obra de Gordon, la teórica británica de cine Laura Mulvey argumenta que *24-Hour Psycho* representa un punto de no retorno para el propio cine, marcando un cambio del *voyeurismo* colectivo del espectador a algo cercano al fetichismo (Mulvey, 2005, p. 136).

En cuanto a la interacción con el espectador, podríamos relacionar el enfoque de Anderson, para crear experiencias envolventes heredado de William Burroughs, con la forma en que Douglas Gordon aborda la narración y la interacción con el público en sus propias obras.

En *The Language of the Future* (1985), Laurie Anderson utilizó su distintiva técnica de superponer y combinar capas de elementos visuales y auditivos, dando forma a una experiencia inmersiva que instaba a la audiencia a contemplar cuestiones relacionadas con la comunicación y la tecnología.



Figura 3. Laurie Anderson interpretando *The Language of the Future* en Transmediale 2017 ever elusive en Berlín (Adam Berry/Flirckr, CCBY 2.0).

Pero al presentar esa misma *performance* en el año 2015 en BP.15 (Primera Bienal de Performance celebrada en Buenos Aires), la multimediática artista deconstruyó su propia obra reduciendo al máximo los elementos escenográficos que la integraban. El suelo del escenario del teatro Opera Allianz de Buenos Aires se llenó de velas. Un atril y un violín se situaron en el centro, a la izquierda, un sofá y un micrófono. Estos fueron los objetos que cobraron vida cuando Laurie Anderson entró en escena, fusionando su voz y su presencia física para dar vida a un ritual. Con este acto recuperaba una de las características centrales del arte de la *performance*: la insistencia en el artista como entidad escénica primordial. "La situación es casi tribal: una persona le cuenta historias con música a otras, reunidas a su alrededor. En una era de "ubiquitous listening" (categoría de la musicóloga Anahid Kassabian), donde la presencia de la música es constante (iPods, teléfonos, ascensores, publicidades), esta nueva obra performática de Laurie Anderson resulta un ejercicio de meditación colectiva, una forma de atención necesaria que venera el casi silencio y la media luz" (Schanton, 2015, p. 47).

Al detenernos en *Feature Film* (1999) de Douglas Gordon, que en esta ocasión se inspira en la trascendental partitura que Bernard Herrmann realizó para el clásico de Hitchcock *Vértigo* (1958), también se hace evidente la importancia del cuerpo humano y la gestualidad ritual como componentes fundamentales de la obra. La instalación consta de dos grandes proyecciones murales que muestran la misma grabación de las manos y el rostro de un director de orquesta. Gordon realizó dos tomas sin cortes de James Conlon⁵ mientras dirigía la partitura, una de ellas con tres cámaras fijas y la otra, con dos en constante movimiento. El ritmo de montaje de la película estaba determinado por el ritmo de la partitura. Gordon separó el sonido que escucha el espectador de la visión de la orquesta que lo crea, concentrándose en el cuerpo

⁵ Director Musical de la Ópera Nacional de París en la época en que se realizó la obra.

del director, lo que refuerza la naturaleza visceral de la música. Así describe Gordon la inquietud generada por la separación entre imagen y sonido:

Mientras miras *Feature Film*, siempre eres consciente de que es música de otra película... hay una imagen delante de tus ojos y otra dentro de tu cabeza. Puede que haya algún tipo de conflicto entre ambas y ese conflicto es lo que yo llamaría un juego interesante. (Brown, 2004, p.93)

Es la misma inquietud y extrañamiento que tiene lugar en las *performances* de Anderson, pues, aunque en la mayoría de las ocasiones si vemos cómo se produce el sonido que oímos, su presencia siempre está múltiplemente mediada: aunque oímos su voz, la escuchamos filtrada por *vocoders*, pasada por *loops* reiterativos, superpuesta a sí misma mediante secuenciadores (McClary, 1989, p. 109).

Ambos autores utilizan alteraciones de perceptivas para incitarnos a cuestionar el valor de lo real. Dejando a un lado el tema concreto que traten, constatamos que el interés compartido por estos artistas se orienta hacia la creación de un imaginario que no emite juicios críticos de manera directa, sino que más bien nos sumerge en una inmersión visual que nos permite observar y moldear nuestras creencias de manera crítica. Desde esta perspectiva, su labor podría encauzarse en una modalidad de reflexión crítica sobre el mundo. En consecuencia, estamos tratando con un arte que no solo produce, sino que también analiza y contempla; un arte que contribuye al entendimiento del mundo (Bal, 2001).



Figura 4. Douglas Gordon. *Self-portrait of You + Me (David Bowie 04)*, 2010, (Lux & Jourik/ Flickr, CC BY-SA).

Nota: A través de la fusión de la imagen de David Bowie con el reflejo de cada espectador, Douglas Gordon aborda la relación entre el artista y su público, adentrándose en exploraciones sobre cuestiones de identidad, celebridad y percepción.

3.2. Pipilotti Rist

También podemos identificar áreas e intereses comunes entre las obras de Laurie Anderson y Pipilotti Rist (Suiza, 1962). En primer lugar, las dos ingresaron en el ámbito artístico gracias a la música popular. Anderson con el exitoso tema *Oh Superman* de 1981 y Rist afirma que fue a través de John Lennon y Yoko Ono como pasó de la música pop al arte contemporáneo (Obrist 2001, p. 16). Otro aspecto compartido es la forma en que han abordado, mediante un enfoque irónico, temas de género e identidad en sus obras. A continuación, se presentan ejemplos concretos que ilustran la forma en que Anderson aborda estas problemáticas, para proseguir con el mismo análisis en el trabajo de Pipilotti Rist.

Beautiful Red Dress (Anderson 1982), es un tema musical que trata con sarcasmo la diferencia salarial entre hombres y mujeres, cuestionando la percepción de la feminidad mediante un icónico fetiche sexual, un vestido rojo.

En su obra multimedia de 2018 *All the Things I Lost in the Flood*, que incluye una exposición, de objetos personales, una instalación sonora y una publicación impresa, Anderson explora temas como la memoria, la pérdida y la identidad, con una perspectiva feminista. Fotografías, cartas y otros elementos de su pasado, sugieren la presencia de un mundo femenino que a menudo ha sido ignorado o minimizado en la historia del arte. Además, la obra incluye una instalación sonora que utiliza grabaciones de voz y sonidos ambientales para crear un ambiente inmersivo. En una de las pistas incluye el sonido de una multitud de mujeres que cantan juntas, creando una sensación de solidaridad y comunidad.

La artista suiza Pipilotti Rist, trabaja en video, música, diseño, video instalaciones y *performance*. Desde sus primeras obras con estética de video musical, hasta sus posteriores entornos con proyecciones inmersivas, el vocabulario artístico de Rist tiene sus raíces en la cultura popular, la tecnología y el videoarte feminista histórico. Pero, aunque las creaciones de Pipilotti Rist se desenvuelvan en el lenguaje visual difundido por los medios de comunicación de masas, su objetivo no radica en complacer ni en capturar la máxima audiencia. Rist emplea estas imágenes para concienciar acerca de las nociones preconcebidas que saturan las emisiones de televisión, las redes sociales y la publicidad, elementos que ejercen una influencia significativa en nuestra percepción del mundo real.

En *Ever Is Over All* (Rist, 1997), una de las primeras instalaciones a gran escala de Rist, que da dimensión espacial a su exuberante lenguaje visual, combina imágenes de los arquetipos femeninos (la protagonista camina orgullosa sobre unos zapatos de tacón alto moviendo las caderas y llevando un vaporoso vestido azul pastel), con imágenes realzadas de la naturaleza y lo cotidiano para crear mundos hipersaturados que son en parte realidad y en parte fantasía. Rodada en una sola toma con cámaras de vídeo de consumo, la obra pone de relieve las cualidades pictóricas del vídeo de definición estándar, en el que son visibles los píxeles o la textura de la imagen.

La instalación consta de dos proyecciones de vídeo. A la izquierda, una mujer camina por la acera de una ciudad. Lleva una enorme flor con apariencia de falo que también se ve en la proyección de la derecha. Ambos vídeos han sido ralentizados a un ritmo hipnótico, creando una sensación de calma que se interrumpe periódicamente cuando, en un inexplicable estallido de

violencia, la protagonista golpea con fuerza la flor contra la ventanilla de un coche aparcado, que se rompe dramáticamente; en un poético uso del realismo mágico, la flor es un arma lo bastante fuerte como para romper cristales. Mientras tanto, una agente de policía (el poder encarnado en una mujer) que se acerca sonrío y la saluda en señal de aprobación y complicidad. Rist transforma un impulso destructivo en un gesto esperanzador y catártico.



Figura 5. Pipilotti Rist. *Ever Is Over All*, 1997 (Dominio público).

Este enfoque irónico con el que la autora trata los arquetipos femeninos se hace evidente en *I'm Not the Girl Who Misses Much* (1986), donde constatamos elementos en común con la obra de Anderson, como la repetición y modificación de la velocidad.

El título es una adaptación de la frase inicial de la canción de los Beatles de 1968 *Happiness is a Warm Gun*, (No es una chica que eche mucho de menos). En un giro irónico, la propia Rist, vistiendo un ajustado vestido negro muy escotado -otra vez los arquetipos-, entona repetitivamente su interpretación del verso, infundiéndole a su entrega una energía frenética. La artista somete intencionadamente el video en postproducción a efectos de distorsión acelerando y ralentizando ciertas secuencias del metraje y la banda sonora para que su voz alternara entre un chillido agudo y "femenino" y un canto lúgubre (recordando las técnicas de *vocoder* empleadas por Anderson). Mientras canta, su enérgico baile hace que sus pechos se salgan del vestido. Agacha los brazos y levanta la falda por encima de la cabeza. Avanzando hacia la cámara, muestra una amplia sonrisa con los labios pintados. A medida que la banda sonora se ralentiza hasta convertirse en un gemido, ella se desliza por la pared casi fuera de la cámara, para reaparecer cuando el tempo se acelera hasta alcanzar un ritmo frenético de dibujos animados. "Las cómicas manipulaciones sonoras y la repetición interminable de la frase del título convierten las palabras que canta en un mantra sin sentido" (Taylor, 2004). Con esta obra, Rist proporciona una crítica metáfora visual sobre la erótica planteada por los medios.

Por último, analizaremos el trabajo de la cantante, compositora y productora islandesa Björk, otra artista para quien Laurie Anderson ha podido ser una influencia significativa.

3.3. Björk

Coinciden ambas autoras en compartir una cuidada formación musical clásica y una trayectoria que se distingue por la convergencia de numerosas disciplinas artísticas. Disciplinas que en el caso de Björk (Reikiavik, 1965), van desde el arte dramático, hasta la ilustración, las máscaras en 3D, la música, la danza, el diseño de moda, la creación de videoclips, la realidad virtual, la elaboración de aplicaciones interactivas y la *performance*. Hecho que la propia artista describe como "The Perfect Sphere" (la esfera perfecta) (Jefferson Hack, Björk, 2017). En este apartado centraremos el análisis de los puntos de confluencia entre las creadoras en dos puntos: la innovación tecnológica y la experimentación vocal.

Tanto Anderson como Björk son conocidas por su capacidad para incorporar la tecnología de manera innovadora en sus expresiones artísticas. Aunque en este texto ya describimos la utilización que la primera hace de los nuevos medios, recordaremos brevemente alguna de sus principales aportaciones.

En 1976, Laurie Anderson creó el "Viophonograph", un violín electrónico para manipular y procesar el sonido en tiempo real, permitiéndole así explorar nuevas texturas y efectos durante sus presentaciones en vivo. En el tema musical *O Superman*, utilizó *vocoders* y sintetizadores para modular su voz. En obras como *The Language of the Future*, combinó música, narración y el uso de un guante MIDI, que le permitió interactuar con la música y los elementos visuales durante el desarrollo de la pieza. Además, ha llevado a cabo instalaciones de Realidad Virtual como *To the Moon* (Anderson, 2018) y *Chalkroom* (Anderson, 2017), ambas en colaboración con el artista Hsin-Chien Huang.

En el caso de Björk, destacamos *Biophilia* (Björk, 2011) el álbum-*app* que es un hito en su investigación tecnológica. Este álbum marcó un punto de inflexión pues cada tema musical está vinculado con una aplicación interactiva diseñada para dispositivos móviles. *Biophilia*, disponible para descarga en iTunes para iPhone y iPad, fusiona el arte, la música, los medios multimedia, la tecnología, el diseño y los lenguajes inspirados en la naturaleza. Al utilizar la aplicación, el oyente-espectador inicia un viaje personalizado que moldeará según sus preferencias individuales. Para facilitar la comprensión y la experiencia, Björk ha compartido abundante contenido en su canal de YouTube incluyendo tutoriales del álbum-aplicación.

Björk también ha experimentado con la Realidad Virtual para crear experiencias inmersivas. Su proyecto *Björk Digital* es un recorrido de 90 minutos de duración que permite vivir, en primera persona, una experiencia sensorial, de conexión con la artista. Tecnologías como el vídeo panorámico, el sonido envolvente, la realidad virtual 360°, las imágenes 3D o los mandos y cascos de RV permiten interactuar con el universo Björk (CCCB, 2017).⁶ En piezas como *Black Lake*, Björk utiliza las impactantes montañas islandesas para transmitir su estado de ánimo.

⁶ Se pueden consultar todos los apartados de la experiencia en: <https://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/bjork-digital/226705>



Figura 6. Björk durante una actuación en All Points East, 2018 (Raph_PH/Flickr, CC BY-SA).

Otro punto de encuentro entre ellas es la experimentación vocal. Mientras Laurie Anderson tiende a utilizar la tecnología para crear paisajes sonoros envolventes, Björk abraza una amplia gama de registros vocales fusionando elementos naturales con la tecnología.

Algunas características y ejemplos de la experimentación vocal de Björk son:

En *Hyperballad* (1996), combina diferentes registros vocales para expresar los altibajos emocionales de la letra, alternado murmullos con momentos de *belting* (canto con fuerza y proyección produciendo una calidad sonora característica de los agudos del pop y del rock).

Björk emplea técnicas vocales no convencionales para agregar textura y emoción a sus canciones. Estas técnicas pueden incluir los suspiros, gruñidos, trinos, murmullos y cambios bruscos de tono, que tanto nos recuerdan a las experimentaciones sonoras de las vanguardias históricas. *Crystalline* es una pista perteneciente al álbum *Biophilia* de 2011, donde Björk utiliza estos métodos vocales para acompañar una producción electrónica compleja.

Además, Björk se aventura con una amplia gama tonal, desafiando los límites convencionales de las notas y las melodías. A menudo, su voz se desliza entre notas que están cercanas entre sí, creando un efecto microtonal distintivo (con intervalos musicales menores que un semitono). En *Pagan Poetry* del álbum *Verperine* del año 2001, se constatan estos cambios dramáticos en el tono y el registro de la voz de Björk.

Igualmente, Björk considera su voz como un instrumento musical en sí mismo que utiliza para crear patrones rítmicos y melódicos que se entrelazan con los arreglos musicales de

la producción electrónica. El tema *Hidden Place*, incluido en el álbum *Vespertine* (2001) es un claro ejemplo.

4. Conclusiones

Tras el análisis de las fuentes de inspiración de Laurie Anderson y su impacto en otros creadores, concluimos que Anderson se revela como una figura artística profundamente innovadora que ha demostrado una habilidad excepcional para fusionar diversas influencias, desde la música y la poesía hasta la tecnología y la filosofía, creando obras que desafían las fronteras convencionales del arte.

La obra de Laurie Anderson se erige como heredera legítima de las rupturas artísticas iniciadas en las Primeras Vanguardias. Sin embargo, su influencia trasciende el mero impacto conceptual y temático, extendiéndose hacia la propia presentación y experiencia del arte ante el público. Su destreza en la fusión de narrativa, música, elementos visuales y un audaz uso de la tecnología en sus actuaciones en directo, ha trazado un sendero evolutivo en la concepción y vivencia de las presentaciones artísticas en el escenario.

Laurie Anderson coincide con las particularidades del pensamiento posmoderno al rebatir con su obra las dicotomías binarias que prevalecen y dominan la cultura en occidente. Desconfía de las oposiciones verdadero y falso, cuerpo y espíritu, sociedad e individuo, libertad y determinismo, presencia y ausencia, dominación y sumisión, así como masculino y femenino.

Es relevante destacar cómo su maestría en la integración de elementos tecnológicos en sus actuaciones ha trazado una nueva dimensión en la relación entre el artista y la audiencia. Al hacerlo, ha logrado no solo involucrar a los espectadores, sino también desencadenar una transformación en la manera en que las presentaciones en vivo son conceptualizadas por otros artistas contemporáneos.

En este sentido, la obra de Laurie Anderson no solo se distingue por su contenido y concepto disruptivo, sino también por su capacidad para revitalizar el arte escénico. Su influencia se traduce en una revolución en la forma en que se piensa, crea y experimenta el arte en vivo, demostrando que la innovación artística no solo reside en las ideas, sino en cómo esas ideas se presentan y se comparten con la audiencia.

Su capacidad para trascender los límites entre géneros y medios ha inspirado a una nueva generación de artistas, quienes han adoptado su enfoque rupturista para explorar y comunicar sus propias ideas. Anderson ha demostrado cómo la convergencia de elementos aparentemente dispares puede generar obras de gran impacto y profundidad, lo que ha influido en la creación de experiencias artísticas inmersivas y multidimensionales.

En última instancia, la mirada de Laurie Anderson ha dejado una marca perdurable en el mundo del arte contemporáneo, desafiando convenciones, generando diálogo y abriendo nuevas posibilidades creativas. Su legado se refleja no solo en su propia obra, sino en la influencia que ha ejercido sobre otros artistas que han seguido sus pasos, explorando y expandiendo los límites del arte y la expresión creativa.

Bibliografía

- Anderson, L. (1975). *Self Portrait into the Edge of a Mirror* [Fotografía]. John Kannenberg/Flickr. CC BY 2.0. [Fecha de consulta: 12 de septiembre de 2023] Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/jkannenberg/7772149946>
- Anderson, Laurie (1982). Cubierta del álbum Big Science [Fotografía]. Kevin Dooley/Flirckr. CC BY 2.0. [Fecha de consulta: 10 de septiembre de 2023] Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/pagedooley/4039789138/in/album-72157622506203490/>
- Anderson, L. (1984). *United States Live* [Grabación de audio]. Warner Bros. Records.
- Anderson L. (1994). *Stories from the nerve bible: a retrospective 1972-1992* (1st ed.). Harper Perennial.
- Anderson, L. (Directora). (2015). *Heart of a Dog* [Película]. Canal Street Communications, Arte France, HBO Documentary Films, Field Office Films.
- Anderson L. (2018). *All the things I lost in the flood: essays on pictures language and code*. Rizzoli Electa.
- Anderson, L. Marranca, B. Laurie Anderson: Telling Stories in Virtual Reality. *PAJ: A Journal of Performance and Art* 2018; 40 (3 (120)): 37–44. doi: https://doi.org/10.1162/pajj_a_00432
- Apolonio, L., Garrido-Román, M. (2021). La estética de la escucha: diálogos sensoriales, lúdicos y poéticos con la ciudad. *Anales Del Instituto De Investigaciones Estéticas*, 43 (119), 11-48.
- Adam Berry. (2017). Laurie Anderson interpretando *The Language of the Future* en Transmediale 2017 ever elusive en Berlín [Fotografía]. Flickr. CCBY 2.0. [Fecha de consulta: 10 de septiembre de 2023] Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/transmediale/37178538686/in/photostream/>
- Baudrillard, J. (2001). *Cultura y simulacro / Jean Baudrillard* (6ª ed.). Kairós.
- Dixon, S., & Smith, B. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation / Steve Dixon; with contributions by Barry Smith*. MIT Press.
- Gordon, D. (1993). *24 Hour Psycho*. [Instalación artística]. Tate Modern.
- Gordon, D. (2010). *Self-portrait of You + Me (David Bowie 04)* [Fotografía]. Lux & Jourik/Flickr. CC BY2.0. [Fecha de consulta: 04 de septiembre de 2023] Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/happyfamousartists/6249221249>
- Guerra de Hoyos, C., Pérez Humanes, M., & Tapia Martín, C. (2012). *Temporalidades contemporáneas: incluido el pasado en el presente / [Coord. científica Carmen Guerra de Hoyos, Mariano Pérez Humanes y Carlos Tapia Martín; autores Carmen Guerra de Hoyos (et al.)]*. Junta de Andalucía, Consejería de Cultura.
- Gordon, M. (1991). Performance Artist/Art Performer: Laurie Anderson. In: King, B. (eds) *Contemporary American Theatre*. Palgrave Macmillan, London. https://doi.org/10.1007/978-1-349-21582-9_11
- Hack, J. Björk, Huang, A. (2017). Nowness - Björk and Andrew Thomas Huang in conversation with Jefferson Hack [en línea]. [Fecha de consulta: 04 de agosto de 2023] Recuperado de: <https://www.facebook.com/nowness/videos/10155942546587454>
- Howell, J. (1982, 19). Notes on Notes: Performance/Music/Records. *Performing Arts Journal* 5(6), 18-21. <https://www.muse.jhu.edu/article/655574>
- Jameson, F. (2001): *Teoría de la Posmodernidad*. Madrid: Trotta.
- Jiménez Arévalo, A. (2023). Producción de música electrónica y audiovisuales en el metamodernidad: (re)producción digital, identidades digitales, retrotecnia y technostalgia. *Popular Music Research Today: Revista Online De Divulgación Musicológica*, 4(2), 221–242. <https://doi.org/10.14201/pmrt.30298>.
- Lahiteau, L. (2022). Laurie Anderson en Filba: la mujer que no encaja [en línea]. [Fecha de consulta: 10 de agosto de 2023]. Recuperado de: https://www.clarin.com/revista-enie/literatura/laurie-anderson-filba-mujer-encaja_0_78eruBbDwT.html

- McClary, S. (1989). This Is Not a Story My People Tell: Musical Time and Space According to Laurie Anderson. *Discourse*, 12(1), 104–128. <http://www.jstor.org/stable/41389143>
- Mondloch, K. (2010). *Screens: Viewing media installation art*. University of Minnesota Press.
- Morse, M. (2008). From Medium to Metaphor. *American Art*, 22(2), 21–23. <https://doi.org/10.1086/591167>
- Mulvey, L. (2005). *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. Londres: Reaktion Books.
- Obrist, H. U. (2001). I Rist, You Rist, She Rists, He Rists, We Rist, You Rist, They Rist, Tourist: Hans Ulrich Obrist in Conversation with Pipilotti Rist. En P. Rist, H. U. Obrist y E. Bronfen (Eds.), *Pipilotti Rist* (pp. 8-28). London: Phaidon Press.
- Peláez Izquierdo, M J. (1999). *Hacia una escenografía del cuerpo y del género en la dramaturgia angloamericana* [Tesis doctoral inédita]. Universidad Complutense: Madrid.
- Ph, R (2018). Björk durante una actuación en All Points East, 2018. Raph_PH/Flickr, CC BY-SA [Fecha de consulta: 14 de agosto de 2023] Recuperado de: <https://flickr.com/photos/69880995@N04/42563937162>
- Rist, P. (1997). Ever Is Over All. [instalación]. Museo de Arte Moderno (MoMA). [en línea]. [Fecha de consulta: 14 de julio de 2023]. Recuperado de: <https://www.moma.org/collection/works/81191?>
- Rist, P. (1997). Ever Is Over All. Dominio público [Fotografía]. [Fecha de consulta: 14 de agosto de 2023]. Recuperado de: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a5/Pipilotti-Rist-Ever-Is-Over-All-1997-audio-video-installation-Glenstone-M_.webp?uselang=es
- Ross, C. (otoño/1999). Chasing the Whale. Moby Dick The Opera, *BOMB Magazine*, Issue 69: 60-66 [en línea]. [Fecha de consulta: 14 de julio de 2023]. Recuperado de: <https://bombmagazine.org/articles/laurie-anderson-1/>
- Saul, S. (2000). Mysteries of the Postmodern Deep: Laurie Anderson's Songs and Stories from Moby Dick. *Theater* 30(2), 160-163. <https://www.muse.jhu.edu/article/34101>
- Schanton, P. (2015). Laurie Anderson. El lenguaje del futuro. En: *Bienal de Performance Argentina* (pp. 45-55). Mecenazgo Cultural.
- Swed, M. (2002, 1 de febrero). Laurie Anderson's 'Happiness' Spins Stories out of Silence [en línea]. [Fecha de consulta: 12 de julio de 2023]. Recuperado de: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2002-feb-01-et-swed1-story.html>
- Taylor, R. (2004). Pipilotti Rist: I'm Not The Girl Who Misses Much [en línea]. [Fecha de consulta: 11 de agosto de 2023]. Recuperado de: <https://www.tate.org.uk/art/artists/pipilotti-rist-5465>
- Torres, R. (1986). Laurie Anderson: "Estados Unidos es un campo de prisioneros" [en línea]. [Fecha de consulta: 8 de agosto de 2023]. Recuperado de: https://elpais.com/diario/1986/05/04/cultura/515541602_850215.html?event_log=go
- Van Spanckeren, K. (1985). A Funny Thing Happened On The Way To The Apocalypse: Laurie Anderson and Humor in Women's Performance Art. *Studies in American Humor*, 4(1/2), 94–104. <http://www.jstor.org/stable/42573215>
- Virno, P. (2003). El recuerdo del presente: ensayo sobre el tiempo histórico. Buenos Aires: Paidós.
- Wittgenstein, L. (2019). *Tractatus logico-Philosophicus*. Editorial Linkgua USA. <https://elibro.net/es/lc/ugr/titulos/125992>
- Zubrow, K (2022). Artist and storyteller Laurie Anderson doesn't like to be boxed [en línea]. [Fecha de consulta: 25 de julio de 2023]. Recuperado de: <https://www.cbsnews.com/news/laurie-anderson-o-superman-hirshhorn-60-minutes-2022-07-24/>.