

Elektroniczna performatywność: John Cage i Nam June Paik

Michał Krawczak

Teatralność, czyli koniec sztuki?

Teatralność to termin, który w XX wieku bardzo często zmieniał swoje znaczenie, projektując nowy wymiar interpretacji nie tylko poziomu dyskursywnego, ale również wykonawczego w różnych formach sztuki. Teatralność stała się kategorią, za pomocą której rozmaite dyscypliny nauki, jak i sztuki opisywały relacje pomiędzy dziełem i odbiorcą. Od społecznych koncepcji odgrywania ról w teatrze codzienności¹ przez polityczne manifesty dotyczące zdeprawowanego społeczeństwa spektaklu² aż do zwrotu performatywnego [performative turn]³, kategoria ta służyła do ujawniania, rozmontowywania i ponownego strukturyzowania takich pojęć jak: przedstawianie, pokazywanie, percepcja, doświadczenie, odkrywanie, itd. Jednym z bardzo ważnych tekstów, który stał się częścią tego dyskursu, choć jest często pomijany w performatywnych badaniach, był artykuł Michaela Frieda *Art and Objecthood*, opublikowany w „Artforum” latem 1967 roku. Autor skupił się w nim przede wszystkim na krytycznym omówieniu głównych założeń minimalizmu. Dokonana przez niego analiza tego kierunku obejmowała również inne formy oraz nurty sztuki końca lat 60. Teza Frieda była prosta: sztuka musi mieć „obiektość”, definiowaną jako przepływ tego, co materialne, autorskie, estetyczne. Każda sztuka pozbawiona tych cech nie może być nazywaną sztuką, staje się teatralna. Oznacza to, iż jest ona nastawiona na procesualność, akt percepcji i poznania, który jest jednorazowy i w dużej mierze zależy od odbiorcy.

Tekst Frieda stał się kanoniczną – z punktu widzenia historii sztuki – interpretacją

zarówno minimalizmu, jak też ważniejszych napięć między odchodzącym powoli modernizmem, a pojawiającymi się już nurtami neoawangardy czy postmodernizmu; między różnymi, ukonstytuowanymi wcześniej gatunkami sztuki, takimi jak: rzeźba i malarstwo (np. Robert Rauschenberg), architektura i rzeźba (np. Robert Morris), a także – co istotne, a nie zamierzone przez autora artykułu – pomiędzy doświadczeniem o charakterze codziennym, potocznym i sztuką. Ostatnią z wymienionych relacji Fried egzemplifikuje opisem doświadczenia Tony’ego Smitha, amerykańskiego rzeźbiarza i architekta:

(...) opis jazdy samochodem po autostradzie w New Jersey Tony’ego Smitha staje się wyjątkowo interesujący. Tym, co Smith odkrył tej nocy, była piktoralna natura obrazu czy nawet, można by powiedzieć, jego natura konwencjonalna. Smith wydaje się rozumieć to odkrycie nie jako czystą esencję sztuki, ale raczej jako zapowiedź jej końca. W porównaniu z nieoznaczoną, nieoświetloną, nieustrukturalizowaną autostradą – bardziej dokładnie, z autostradą, której doświadcza się od wewnątrz samochodu podróżującego po niej – sztuka uderza Smitha jako niemal absurdalnie mała, (...) ograniczona, konwencjonalna... Wydawało mu się, że nie ma możliwości uchwycenia jego doświadczenia z jazdy i zawarcia go w ramach sztuki. Nie można sprowadzić go do terminu sztuki czy zrobić z niego sztuki. Trzeba go doświadczyć tak, jak się to dzieje, takim, jakim to doświadczenie jedynie jest (...).⁴

Smith podkreśla zmiany, jakie zachodzą w sztuce lat 60. – nastawionej na przepływ

danych, transmisję, strukturę poznania, która jest czasowa. Takie cechy były dla Frieda – zwolennika modernizmu – jednoznaczne z końcem sztuki. W 1967 roku, kiedy pojawił się szeroko dyskutowany esej *Art and Objecthood*, obiekt nadal jeszcze pozostawał w obrębie zainteresowań artystycznych i kreowanych przez aranżerów sytuacji. Fried zauważył jednocześnie, że w tym czasie zaczynały następować powolne zmiany, które polegały na tym, że istnienie obiektu (jego kształt, prezentacja itp.) w coraz większym stopniu uzależnione zostały od odbiorców. Jak twierdził przywołany już tutaj Robert Morris, niezależnie od tego, że istnienie obiektu wciąż było niezagrażone, chodziło o to, by mniej kontrolować „całą sytuację” komunikacyjną.

Warto zauważyć – kontynuuje Fried – że określenie „cała sytuacja” zawiera te wszystkie czynniki, jak również ciało odbiorcy. Nie ma niczego takiego w jego polu widzenia, niczego, na co nawet on nie zwraca uwagi, co nie odnosi się do tej sytuacji, a zatem do samego doświadczenia odbioru. (...) Wszystko się liczy – nie tylko jako część obiektu, lecz także jako część sytuacji, w jakiej określana jest przedmiotowość i od jakiej ona zależy.⁵

O istocie obiektu decyduje więc „cała sytuacja” – wraz z fenomenologiczną percepcją widza. Przedmiot tak postrzeganej sztuki zostaje włączony w sieć podatnych na zmianę relacji. W zależności od wnoszonych w przestrzeń percepcyjną indywidualnych uwarunkowań, których źródłem jest cała sfera doświadczeń widza, samo dzieło dookreślone jest każdorazowo poprzez inny kontekst. W ten sposób

dokonuje się ważne przesunięcie percepcyjne. Rozumienie obiektu sztuki przekracza granice jego dotychczasowych definicji, by ostatecznie stać się przedmiotem ujawniającym się w sieci relacji pomiędzy: odbiorcami, innymi dziełami, rynkiem sztuki, historią, polityką, kulturą itd.

Według Frieda teatralność sztuki wiązała się z jej końcem, brakiem określonej historycznie i praktycznie „obiektowości” lub „przedmiotowości”. Historia drugiej połowy XX wieku pokazała jednak, że intuicje Frieda okazały się trafne à rebours. Eksperymentalna sztuka, i nie tylko ona, zaczęła eksplorować wątki związane z doświadczeniowością, percepcją, przepływem danych między dziełem i odbiorcą, negując wcześniejszą rolę i funkcję artysty. Teatralność jako kategoria również poznawcza dla tego typu sztuki wskazywała na czasowość, przypadkowość, somatyczność, nieprzewidywalność, jednorazowość aktów odbiorczych, które stawały się płynną strukturą nowego typu sztuki. Tak rozumiana teatralność doprowadziła – jako jedna z tendencji – do tak zwanego zwrotu performatywnego, który wskazywał na nową dynamikę wytwarzania kultury, w której akt postrzegania, poznania i doświadczenia stawał się dominantą sztuki.

W latach 60. pojawiły się symptomatyczne dzieła, które wyraźnie wskazywały na tendencje, o których mowa; rozbijając i dekonstruując klasyczne schematy postrzegania dzieła sztuki, skupiały się na eksperymentowaniu z doświadczeniem odbiorczym w czasie rzeczywistym, na interakcji, zaburzaniu stabilności czasu i przestrzeni, przekraczaniu dotychczasowych kategorii estetycznych i epistemologicznych.

Live electronics

W latach 60. XX wieku John Cage był zafascynowany ideami prezentowanymi wówczas przez Marshalla McLuhana i Buckminstera Fullera, kompozytor z uwagą śledził rozwój technologii telekomunikacyjnych, poszukując możliwości ich zastosowania w sztuce. W 1966 roku zaczął poważnie rozważać użycie w swoim nowym projekcie telewizyjnego satelity do transmisji transoceanicznej. Z wielu powodów okazało się to niemożliwe, zrealizował on jednak swoją ideę transmisji obecności na odległość w ramach *Variations VII*, które stały się częścią festiwalu 9 Evenings. Theatre and Engineering, zorganizowanego w październiku 1966 z inicjatywy Billy'ego Klüvera, jednego z inżynierów pracujących w Bell Laboratories w Nowym Jorku.

Pierwsza wersja *Variations VII* zakładała, że dźwięk wykorzystywany w spektaklu pozyskiwany będzie przez satelity – miał on pochodzić

wprost z przestrzeni kosmicznej, miał to być nie posiadający swojego konkretnego źródła na Ziemi, audialny zapis kosmicznej próżni transmitowany w czasie rzeczywistym. Cage z przyczyn technicznych ograniczył swój pomysł do projektu wykorzystującego globalną, łączącą różne kontynenty sieć telefoniczną, co niestety też okazało się zbyt trudne, więc ostatecznie ograniczono się do przestrzeni jednego miasta – Nowego Jorku.

Variations VII był ostatnim utworem z cyklu, którego realizację Cage rozpoczął w 1958. W *Variations III* przestrzeń audialna budowana była z nagłaśnianych dźwięków wykonywanych czynności (między innymi odgłos picia wody ze szklanki), z kolei *Variations V*, zrealizowane we współpracy z choreografem Mercem Cunninghamem, były eksperymentem wykorzystującym skomplikowany system elektroniczny, składający się między innymi z zestawu aktywnych anten zaprojektowanych przez Roberta Mooga, sieci fotokomórek wykonanych przez Billy'ego Klüvera, które, uruchamiane przez poruszających się w przestrzeni tancerzy, wywoływały określone sekwencje dźwięków (radia tranzystorowe oraz nagrania codziennych domowych odgłosów – jak na przykład wody spływającej do kuchennej umywalki). Całości towarzyszyły projekcje stworzone przez Stana Van Der Beeka oraz Nam June Paika. Dla Cage'a była to forma realizacji jego koncepcji teatru audiowizualnego, angażującego równocześnie percepcję wzrokową i słuchową. Widzowie zostali także uwolnieni od konieczności siedzenia w jednym miejscu – Cage zaplanował, że część widzów, będzie zmuszona do poruszania się po całej przestrzeni performansu ze względu na brak wystarczającej liczby miejsc siedzących. Ta aktywizacja miała wpłynąć na indywidualne poszukiwania i rozwijanie percepcyjnych doświadczeń widzów poprzez uczestnictwo i „od-słuchiwanie” zdarzenia z różnych perspektyw.

W intencji Cage'a *Variations VII* były kontynuacją poszukiwań zapoczątkowanych w części piątej, jednak w tym przypadku kompozytor nie wykorzystał żadnych zarejestrowanych wcześniej dźwięków, starając się raczej dokonać transmisji (za pomocą fal radiowych i linii telefonicznych) różnego typu dźwięków z wielu miejsc do jednej wspólnej przestrzeni. W ten sposób Cage chciał wpisać działalność artystyczną w obręb idei globalnej sieci komunikacyjnej opisanej przez McLuhana. Sferę audialną występu stanowiły dźwięki pochodzące z przestrzeni całego Nowego Jorku, transmitowane z różnych lokalizacji za pomocą linii telefonicznych (między innymi z przestrzeni restauracji, zoo, stacji wysokiego napięcia,

press roomu „New York Timesa”, schroniska dla psów, studia Cunninghama, w którym aktualnie odbywała się próba taneczna). W performansie wykorzystano także: dwadzieścia tranzystorowych radioodbiorników, dwa liczniki Geigera, oscyloskopy, sześć mikrofonów zbierających dźwięki z przestrzeni wydarzenia i takie urządzenia, jak sokowirówki czy miksery kuchenne. Wśród tej rozbudowanej audiosfery można było znaleźć także amplitudę sinusoidy, modulowaną przez wykres fal mózgowych – elektrody umieszczone były na głowie jednego z performerów. Symultaniczność transmisji z tak wielu źródeł sprawiała, że często brzmienie przypominało biały szum, a dominantę stanowiły dźwięki oscyloskopów. Audiosfera miała charakter interaktywny i zarządzana była systemem fotokomórek, zaprojektowanych już wcześniej na potrzeby *Variations V*. Przestrzeń performansu oświetlona była reflektorami scenicznymi, a sferę wizualną występu stanowiły dwa duże ekrany, na które rzucane były cienie wykonawców⁶.

To, co udało się zrealizować Cage'owi w *Variations VII* zapowiadało nowy wymiar sztuki performatywnej, która nie tyle będzie badała obszary semantycznych czy historycznych uwarunkowań, ale raczej wskazywała na sam akt transmisji i interaktywnych możliwości wpisania odbiorcy w całość zdarzenia; tym samym będąc coraz bardziej nastawioną na jednorazowy akt doświadczenia przepływu danych.

Live video

Pierwsza ogólnodostępna kamera wideo Sony Portapak została wprowadzona na rynek w roku 1967. Od tego momentu rozpoczyna się wspólna historia tego medium i sztuk performatywnych. Kamera, nie tylko w funkcji narzędzia dokumentującego, ale także współkreującego charakter sztuk performatywnych, stała się po pierwsze nieodłącznym elementem wielu form eksperymentalnych, po drugie wprowadziła falę innowacji, które miały generalne konsekwencje dla całej późniejszej sztuki. Wideo było praktycznym spełnieniem czarnego scenariusza Frieda. Stało się medium doświadczenia, którego odniesienie do rzeczywistości było nieoczywiste. Generowanie sygnału nie musiało posilkować się aktem rejestracji rzeczywistości (co w uproszczeniu jest niezbędnym elementem filmu i fotografii). W końcu, co oczywiste, stało się sztuką bez obiektu, istniejącą tylko w czasie transmitowania-oglądania, definiując siebie jako medium *live*. Ta swoista cecha bycia „na żywo” sytuuje wideo właśnie w obrębie

sztuk performatywnych, wyrażających się w formułach *time-based* i *event-based*, nie mających już nic wspólnego z modernistycznym modelem sztuki promowanej przez Clementa Greenberga i Michaela Frieda. Video stało się formą umożliwiającą projektowanie multi-sensorycznych elektronicznych doświadczeń, wprowadzając tym samym sztukę światową w etap *media generation*.

Dla wielu artystów bardzo istotny okazał się fakt, iż video umożliwiło bezpośrednią transmisję w czasie rzeczywistym pomiędzy rejestratorem a odbiornikiem. Jego obsługa nie wymagała szczegółowej wiedzy z zakresu techniki ani obróbki obrazu. Efekt możliwy był do osiągnięcia natychmiast, na zasadzie *plug and play*. Specyficzna narracja video wynika jednak z czegoś więcej niż tylko z możliwości bezpośredniej transmisji obrazu i układu optyki, stosowanego już przecież wcześniej w filmie i fotografii. Video jest medium elektronicznym, jego natura wynika z elektronicznego transferu sygnałów. Składa się z impulsów, które są w ciągłym ruchu. Są one generowane wewnątrz kamery video i mogą cyrkulować pomiędzy rejestratorem a systemem odtwarzającym w zamkniętej pętli. Mogą być dowolnie modyfikowane poprzez różnego typu procesory, syntezatory i równocześnie transmitowane w przekazie dźwiękowym i wizualnym. Video było pierwszym prawdziwym medium w pełni audiowizualnym. W przeciwieństwie do techniki filmowej – nie było obrazem w postaci jednostek (klatek), a więc pozbawione było materialności pojedynczej klatki filmu 35 mm. W odróżnieniu od filmu, w jednym zapisie kontaminowało ścieżkę obrazu oraz dźwięku i w ten sposób stało się medium zupełnie innym od swojego filmowego pierwowzoru. Wielu artystów, ze względu na techniczne podobieństwo z systemami rejestracji dźwięku, wskazywało na bezpośrednie powinowactwo video z muzyką. Bill Viola pisał:

Kamera video jest bardziej podobna w swojej funkcjonalności do mikrofonu niż do kamery filmowej. Dlatego uważam, że video ma bliższe związki z dźwiękiem lub muzyką, niż z mediami wizualnymi takimi jak film czy fotografia.⁷

Można powiedzieć, że video z natury to medium „abstrakcyjne”, a jego podstawowy

wyraz to elektromagnetyczny szum. Światło wpadające w obiektyw kamery video nie było „utrwalane” na materiale światłoczułym, ale przetwarzane na sygnały, które gromadzono w bazie lub przekazywano do urządzenia dekodującego. Zmienną i pulsującą piktoralność uzyskiwać można też przez takie czynniki, jak choćby rodzaj urządzenia dekodującego, skala i forma reprodukowanego obrazu. Zapis video był w pełni kodowalny w postaci sygnałów elektromagnetycznych, oznaczało to *de facto* bazę danych, którą należało najpierw zakodować, a później rozkodować. Ta techniczna specyfika zbliżyła technologię video do systemów rejestracji dźwięku. Wspólna metoda zapisu miała ważne konsekwencje estetyczno-ontologiczne. Audiowizualność video oznaczała nie tylko kontaminację dwóch ścieżek zapisu na jednym nośniku i możliwe równoczesne dekodowanie obrazu i dźwięku, ale co ważniejsze w tym układzie, obraz można było dekodować jako dźwięk, a dźwięk jako obraz. W tej technologii obraz i dźwięk można traktować jak dwie nierozdzielalne funkcje. Od zdefiniowania tego momentu jest już niezwykle blisko do eksperymentów transkodowania: wizualizowania form dźwiękowych i sonifikacji obrazu.

Video jako system transmisji elektromagnetycznych impulsów umożliwiło nowe eksperymenty w sztuce. Szczególnie ważną ich przestrzenią stało się konstruowanie obiegów zamkniętych: kamera – odbiornik. Pojawiające się w takim układzie zjawisko *feedback loopu* stało się często stosowanym zabiegiem manipulacji obrazem.

Do stworzenia zamkniętego obiegu pomiędzy kamerą (*input*) a wyświetlanym obrazem (*output*) niepotrzebny był sprzęt rejestrujący ani żadne specjalne urządzenia. Eksperymenty z zamkniętym obiegiem, jego dynamiczną piktoralnością oraz możliwymi wewnętrznymi manipulacjami czasem były bardzo łatwe do przeprowadzenia. Wystarczyło podpiąć kamerę pod odbiornik telewizyjny i nakierować jej obiektyw na ekran telewizora. W ten sposób tworzył się *loop*. Układ ten można było następnie poszerzać na przykład o zamknięty obieg dwóch kamer. Pierwsze tego typu eksperymenty przeprowadzano na żywo, a do ich zarejestrowania trzeba było użyć zewnętrznego urządzenia nagrywającego. Tego typu działania określano mianem *live feedback*.

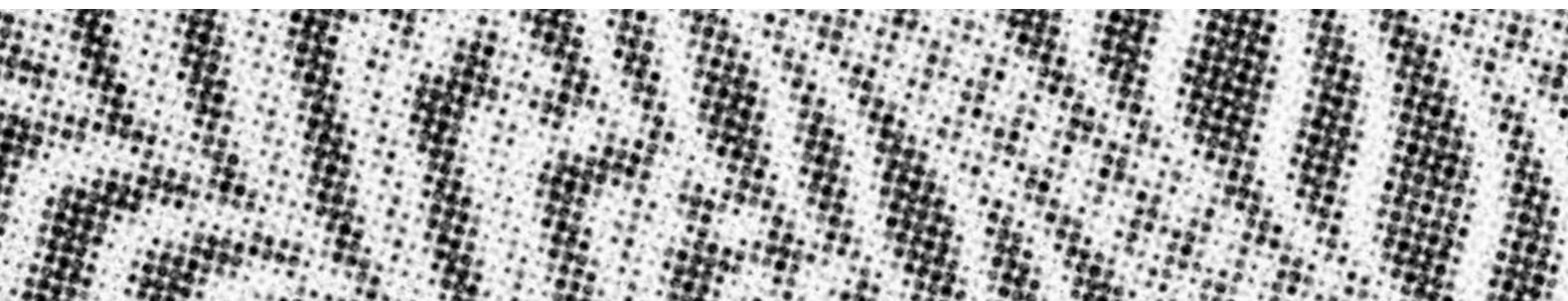
Poszerzone możliwości manipulowania sygnałem video w *live feedback* pojawiły się wraz z powstaniem pierwszych video syntezatorów, procesorów i przenośnych urządzeń umożliwiających kontrolowanie różnych parametrów obrazu. Twórcą jednego z pierwszych takich urządzeń był Nam June Paik. Projekt został zrealizowany we współpracy z Shuya Abem, technikiem i specjalistą telewizyjnym, w latach 1969–71. Syntezator umożliwił równoczesną pracę na siedmiu źródłach obrazu, które w czasie rzeczywistym mogły być montowane i modyfikowane. Każda z siedmiu podłączonych do urządzenia kamer rejestrowała tylko jeden kolor, następnie obraz miksowany był poprzez operacje wykonywane na syntezatorze. Możliwości syntezatora Paik opisał w manifestie *Versatile Video Synthesizer*, pokazując kilka wariacji technik konstruowania obrazu; osiąganym efektem nadał nazwy pochodzące od nazwisk wielkich malarzy z historii sztuki:

Urządzenie pozwoli nam kształtować płótno ekranu telewizora: precyzyjnie jak Leonardo, swobodnie jak Picasso, barwnie jak Renoir, wzniosłe jak Mondrian, agresywnie jak Pollock i lirycznie jak Jasper Johns.⁸

Już w 1966 Nam June Paik, szcycący się tym, że był pierwszym posiadaczem kamery Sony Portapak w Nowym Jorku (jeszcze przed jej oficjalnym wprowadzeniem na rynek konsumpcyjny), ogłosił manifest sztuki cybernetycznej:

Cybernetyka, nauka czystych relacji lub samych relacji jako takich ma swoje źródło w karmie. Słynne zdanie Marshalla McLuhana: „przekazem jest sam przekaźnik”, zostało wcześniej sformułowane przez Norberta Weinerja w 1948 w formie „sygnał, który zawiera informację, jest równie ważny jak sygnał, który jej nie zawiera” (...) Jeśli happening jest fuzją różnych sztuk, to cybernetyka jest eksploracją pograniczy różnych istniejących dyscyplin naukowych...

Buddyści również mówią:
Karma jest samsarą
Relacyjność jest metempsychozą
Znajdujemy się w otwartych obiegach.⁹



Audiowizualna rzeźba elektroniczna na żywo

Ikoniczne dzieło Paika *TV Buddha* z 1974 jest instalacją realizującą zasadę *feedback loopu*. Przed telewizorem siedzi posąg buddy, obserwujący swój własny obraz rejestrowany w zamkniętym obiegu przez kamerę wideo. W pewnym sensie praca ta jest realizacją Cage'owskiej idei pustej przestrzeni, w której wydarzają się dźwięki – tylko że u Paika zasada ta rozciąga się na szerszą sferę ciągłej oscylacji sygnałów audiowizualnych.

W drugiej połowie lat 60. Paik nawiązał współpracę z młodą wiolonczelistką Charlotte Moorman. Wspólnie wykonali kilkadziesiąt performansów, między innymi *Human Cello (Interpreting John Cage's 26'1.1499" for a String Player, 1965)*, *Opera Sextronique (1967)*, *TV Bra for Living Sculpture (1969)*. W każdym performansie Moorman grała na wiolonczeli lub jej substytucie – na przykład ludzkim ciele występującym w roli instrumentu. W *TV Bra for Living Sculpture* Moorman występowała nago, jedynym elementem jej garderoby były małe ekrany telewizorów, którymi zakryte były piersi artystki. W 1971 roku Paik zaprojektował obiekt, który wykorzystywała Moorman w czasie swoich występów – *TV Cello*. Pudło rezonansowe wiolonczeli Paik zastąpił trzema telewizorami, które ustawione były tak, aby zachowywać oryginalny kształt instrumentu. W czasie performansu na ekranach telewizorów pojawiał się, często także zapętlony, zniekształcony obraz performerki, instrumentu, uczestniczącej w wydarzeniu publiczności. „Jestem rzeźbą, a nie koncertem” – definiowała swój performans Moorman. I rzeczywiście, projekt Paika jest realizacją czegoś, co można by nazwać ideą audiowizualnej elektronicznej rzeźby, której istota wyraża się poprzez wykonanie na żywo i równoczesną transmisję. We wszystkich projektach Paika i Moorman na pierwszy plan wybija się problematyka transkodowania, instrumentem muzycznym staje się audiowizualne medium – telewizor sprzężony z kamerą wideo. Podobnie jak w *TV Buddha*, tak i tutaj odbiorca wciągany był w system przepięć, szumów i obiegu danych.

New media performance

W 1984 Paik napisał kolejny artystyczny manifest *Art and Satellite*, będący definicją współczesnej sztuki funkcjonującej w rzeczywistości usieciowionych mediów cyfrowych:

(...) odkrywamy nowe oprogramowanie... które nie jest nową rzeczą, ale nowymi myślami... i znów odkrywamy, a nawet tkamy nowe relacje pomiędzy wieloma myślami i umysłami... właściwie jesteśmy już po kolana w wieku postindustrialnym. Satelita, a szczególnie dwukierunkowy satelita transmisyjny, jest niezwykle potężnym narzędziem ludzkiej wideosfery... (...) tak jak Mozart mistrzowsko opanowywał nowo wynaleziony klarnet, artysta satelitów musi komponować swoją sztukę, dostosowując ją do jego wymogów technicznych i gramatyki. Sztuka satelitów w głębszym znaczeniu nie transmituje jedynie istniejących symfonii czy oper na różne kontynenty. Ale musi brać pod uwagę, w jaki sposób osiągnie dwutorową łączność pomiędzy przeciwnymi częściami Ziemi, jak nada dialogiczną strukturę sztuce, jak pokona różnice czasowe, jak będzie korzystał z improwizacji, wewnętrznego determinizmu, echa, sprzężeń, i pustych przestrzeni w sensie Cage'owskim. I jak natychmiastowo zarządzać różnicami w kulturze, uprzedzeniami i wspólnymi znaczeniami, które funkcjonują pomiędzy różnymi narodami. Sztuka satelitów musi w pełni wykorzystać te elementy (...), tworząc multyczasową, multiprzestrzenną symfonię...¹⁰

Performatywność, którą badała sztuka lat 60. i 70. dzisiaj, w sytuacji usieciwienia kultury, ekonomii, procesów politycznych, nabiera nowych znaczeń. Przepływ danych nie odbywa się już jedynie pomiędzy dziełem i odbiorcą, ale pomiędzy rozbudowaną siecią sprzężonych ze sobą nadajników i przekaźników. Sztuka tamtego czasu w pewnym sensie wypracowała podstawy tego, co później było możliwe do zrealizowania dzięki technologiom cyfrowym. Bez wątpienia eksperymentalna medialna sztuka tamtego czasu zbudowała fundament tego, co dziś jest rzeczywistością sztuki nowych mediów, tworząc performatywność na poziomie elektronicznym.

1. Erving Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. Datner-Spiewak, P. Śpiewak, Warszawa 2008.
2. Guy Debord, *Spoleczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, tłum. M. Kwatko, Warszawa 2006.
3. Doris Bachmann-Medick, *Cultural Turns. Nowe kierunki w naukach o kulturze*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 2012, s. 119-167.
4. Michael Fried, *Sztuka i przedmiotowość*, tłum. M. Ślifirz, „Arteon” nr 1/2008, s. 20.
5. Tamże, s. 19.
6. Dokładne opisy *Variations VII* oraz innych spektakli z cyklu *9 Evenings. Theatre and Engineering* dostępne są na stronie internetowej Daniel Langlois Foundation, posiadającej prawa do dokumentacji i opracowującej wszystkie materiały archiwalne *9 Evenings*: bit.ly/bEBVJr
7. Bill Viola, *Digital and Video Art.*, cyt. za: Tony Gibbs, *The Fundamentals of Sonic Art and Sound Design*, London 2007, s. 30.
8. Nam June Paik, *Video »n Videology 1959–1973*, Everson Museum of Art, Nowy Jork, 1974, s. 55.
9. Nam June Paik, *Multimedia from Wagner to Virtual Reality*, red. Randall Packer, Ken Jordan, Nowy Jork 2002, s. 41.
10. Tamże, s. 41-42.

