

*Jan Stasieŕko***Peepshow, prompter, bluebox – trzy meta-metafory
relacji podmiot – infosfera**

W wielu badaniach w obszarze nowych mediów ujawnia się tendencja do poszukiwania wyjaŕnień ich funkcjonowania w przeszłości. Strategia ta każe autorom tych koncepcji szukać, często bardzo głęboko w historii mediów, egzemplifikacji, które mogą się przydać w wyjaŕnianiu teraźniejszych fenomenów. Wiąże się ona tym samym z postulatem wykazywania ciągłości między tradycyjnymi środkami komunikacji a obecnymi cyfrowymi technologiami komunikacyjnymi. W takiej perspektywie warto umieścić rozważania Lva Manovicha poświęcone archeologii ekranu komputerowego (2006) czy np. eksplorowanie przez Zigfrida Zielinskiego (2006) medialnych technologii z przeszłości, które okazały się nieudane lub zapomniane, bo to one zdaniem autora mogą dzięki swoistemu recyclingowi wiele powiedzieć o rozwoju mediów. Omawiana perspektywa towarzyszy także przedsięwzięciom badawczym Lisy Gitelman. Wraz Geoffreyem B. Pingreem zredagowała ona tom pt. *New Media 1740–1915* (2003), w którym autorzy lansują tezę, że historia mediów warta jest opisu, ponieważ każde medium było kiedyś nowe i śledzenie owych warunków „bycia nowym” może przydać się w opisie obecnie „nowych” (albo może „jeszcze” nowych) mediów. W kolejnej książce Gitelman (2007) pojawia się warta uwagi perspektywa porównawcza pomiędzy opisem dziewiętnastowiecznych technologii rejestracji dźwięku a rozwojem Internetu.

W cytowanych źródłach medialna przeszłość jest okazją z jednej strony do de-mentowania unikalności „nowych mediów”, które w perspektywie medialnego długiego trwania nie muszą jawić się jako całkowicie wyjątkowe czy odrębne. Z drugiej strony można uznać te historyczne potwierdzenia za takie, które formułowane są *expressis verbis* poprzez wskazywanie na bezpośrednie analogie między technologiami z przeszłości a technologiami obecnymi. W niniejszym tekście również chciałbym przyjąć opisywaną strategię odwoływania się do medialnej przeszłości dla lepszego rozumienia statusu nowych mediów, ale technologie, na których się koncentruję, chciałbym wykorzystać nie jako źródła bezpośrednich analogii, lecz jako metafory relacji pomiędzy użytkownikiem mediów cyfrowych a generowanymi przez te media znaczeniami. Owe metafory można wręcz określić jako meta-metafory, bo technologie służą tu wyjaŕnianiu funkcjonowania innych technologii. W pracy postaram się zaprezentować trzy medialne „wehikuły”, jakimi są peepshow, prompter i bluebox.

Infosfera = informacyjny bezmiar

Zanim przejdę do opisu wymienionych technologii, chciałbym zdefiniować kategorię infosfery, ponieważ to jej relacje z użytkownikiem będą komentowały formowane w tekście metafory.

Infosferę będę rozumiał jako:

- hiperzłożoną przestrzeń utrwalanych i generowanych cyfrowo informacji;
- tę część cyberprzestrzeni (noosfery – de Chardin 1995), która jest miejscem nieskończonego rejestrowania i cyrkulacji informacji.

Trudno w syntetycznym tekście zaprezentować wszystkie konteksty i inspiracje tej definicji. Osobnym i bardzo istotnym zadaniem, na które również brakuje w tym artykule miejsca, jest też przebadanie ewolucji infosfery, która stopniowo poszerzała się na przestrzeni dziejów. W kontekście jej „długiego trwania” teza o wyjątkowości naszych czasów jest oczywiście ryzykowna, jednak mimo wszystko ta wyjątkowość wydaje się do obrony w perspektywie obecnej, a wcześniej niespotykanej ilości generowanych za pomocą technologii cyfrowych informacji. W niniejszym artykule chciałbym się ograniczyć do wskazania podstawowych społecznych i kulturowych konsekwencji obcowania podmiotu z informacyjnym „bezmiarem”, poszukać metodologicznych wytycznych badania tej relacji, a wreszcie uformować sygnalizowane wcześniej meta-metafory, by zaakcentować wybrane aspekty tej relacji.

Owe konsekwencje to przede wszystkim nieuchronność bycia w relacji z przestrzenią informacyjną – porządki społeczne, kulturowe, polityczne czy interpersonalne zakorzenione są bardzo ściśle w infosferze i nie da się od niej uciec. Ponadto sprawą nieuchronną jest także przyrost informacji, wiążący się z rozwojem różnorodnych technik cyfrowej rejestracji, która często połączona jest z natychmiastową dystrybucją przekazu. Na ten przyrost ma wpływ także to, co Nicholas Negroponte określa jako bity o bitach (1997), a N. Kathrine Hayles jako stan wirtualności* (2009). Informacje obrastają kolejnymi meta-danymi, które pozwalają na łatwiejsze ich wyszukiwanie (tagi), sterowanie nimi (rozwój interfejsów) i ich badanie (gdy stają się złożonymi systemami danych). Nieuchronną sprawą staje się także nadawanie statusu cyfrowego (a więc informacyjnego) coraz to nowym porządkom, obiektom i strukturom, a niebagatelne znaczenie ma też fakt, że cyfrowo generowane znaczenia stają się strukturami hiperzłożonymi, wymagają więc specyficznej perspektywy badawczej uwzględniającej wszystkie elementy i procesy informacyjnego ekosystemu.

Opisywana nieuchronność bycia w infosferze może sygnalizować potrzebę skoncentrowania się na analizie strategii, jakie podejmuje podmiot wobec informacyjnego bezmiaru, rozumianych jako społeczne i kulturowe praktyki radzenia sobie z nim i w nim. Istotną sprawą jest także dyskusja nad psychologicznymi, a nawet neurologicznymi efektami owego bezmiaru dla ludzkiego podmiotu. Literatura przedmiotu obejmuje refleksję badawczą prowadzoną z punktu widzenia bardzo wielu dyscyplin szczegółowych. Często jednak opinie, które warto wykorzystać w opisie relacji podmiot–infosfera, wypowiedane są nie wprost, przy okazji analiz, w których akcent pada raczej na analizę relacji podmiot–technologia, podmiot

* „...wirtualność stanowi kulturową percepcję faktu, że obiekty materialne są przeniknięte układami informacji” (Hayles 2009: 237).

indywidualny – wiedza i aktywność kolektywna, podmiot–„ogólna” złożoność rzeczywistości. Trzeba je więc czasem z trudem wyłuskiwać, ale wydaje się, że pozwalają na wyróżnienie trzech typów postaw wobec informacyjnego bezmiaru.

Spora grupa ocen, formułowanych między innymi przez psychologów i neurologów, to opinie negatywne, które wiążą się z traktowaniem infosfery jako przestrzeni, mogącej doprowadzić do przytłoczenia podmiotu, redukcji jego możliwości poznawczych, nawet do sprowadzenia go do roli algorytmu (Kittler 1993). Pojawiają się tezy o jego sformatowaniu, wyrażane między przez Jarona Laniera, który przy okazji krytyki systemów Wiki (2003) wypowiada tezę o konieczności redukowania się ludzkiej inteligencji do poziomu interakcji z komputerem, co w perspektywie relacji podmiot–generowany cyfrowo sens daje się uzupełnić o wniosek, że ta redukcja pozwala lepiej sensy absorbować*. Ciekawe opinie na temat reakcji na „technologiczną zmianę”, jaka wiąże się z rozwojem technologii cyfrowych, formułują Samuel J. Umland i Karl Wessel (2003). Ich koncepcję da się również rozszerzyć na relację podmiot–infosfera. Posługują się oni kategorią podmiotu autystycznego, pokazując, że reakcją na złożoność utechnologizowanej współczesności jest postawa autystyczna – przejawiająca się silną specjalizacją i obsesyjnym zamiłowaniem do detali oraz do tworzenia kolekcji, potrzebą redukcji systemów złożonych do najprostszych elementów, naukową potrzebą „mówienia prawdy” oraz zapewnianiem sobie bezpieczeństwa przez kultywowanie regularności. W perspektywie relacji podmiot – dane ta koncepcja może służyć wyjaśnianiu zachowań kompensacyjnych, które mogą być taką autystyczną reakcją na hiperzłożoną przestrzeń informacyjną.

Reakcje na informacyjny bezmiar opisywane w perspektywie korzyści i przystosowania (raport CIBER 2008) oraz częściowo badania przygotowane dla Disneya (2009) są diagnozą dobrego radzenia sobie z infosferą przez przedstawicieli generacji, która dorasta w sytuacji powszechności technologii cyfrowych i Internetu. Użytkownicy wielkich ilości danych, nazywani w raporcie CIBER generacją Google, a w raporcie Disneya generacją XD, nabierają według tych raportów specyficznych zdolności. Generacja Google posiada zdaniem autorów badań takie umiejętności, jak *multitasking*, chomikowanie (*squirreling*), czyli gromadzenie dużych ilości danych „na później” itp. Można by do tego dodać jeszcze powszechność odbioru „zapperskiego” (który pozwala na równoległe śledzenie wielu różnych ciągów narracyjnych) czy też odbioru „przez lidyzację”, a więc traktowanie lidów, początków, abstraktów czy nawet tytułów jako całości dzieł muzycznych, filmowych czy tekstów. Podmiot ujmowany jest także jako nosiciel znaczeń. U Oliviera Dyensa (2001) pojawia się koncepcja ciała kulturowego jako takiego właśnie nośnika, które stanowi swoisty ekosystem składający się z ściśle ze sobą powiązanych elementów biologicznych, technologicznych i informacyjnych.

Trzecia z postaw określana może być przez strategię konkurencji – podmiot wchodzi w relacje z cyfrowo generowanymi znaczeniami, które przypominają rywalizację, pojawia się sytuacja przegranej i wygranej, a co równie istotne, można mówić także o wchodzeniu obu wymienianych instancji w specyficzne i okresowe sojusze z technologią. W takiej sytuacji chciałbym usytuować swoje badania, ponieważ

* Lanier ma skłonność do silnego przeciwstawiania sfery cyfrowej podmiotowi w postaci manifestów, podobne sądy i kształt wywodu pojawiają się w jego późniejszej książce pt. *You Are Not a Gadget. A Manifesto* (2010).

omawiana strategia oprócz tego, że mniej obecna w refleksji badawczej, pozwala też zająć mniej skrajne (optymistyczne lub pesymistyczne) stanowisko.

Omawiane wyżej specyficzne cechy podmiotu zanurzonego w „morzu danych” w szerszym sensie można by określić jako nabycie umiejętności cyfrowego, a więc nieciągłego postrzegania rzeczywistości i działania w niej. Cyfrowość wydaje się bowiem paradygmatem „głębokim”, a więc obecnym nie tylko na poziomie technologii formującej przekaz, ale staje się też dość często wykładnikiem warstwy symbolicznej. Owa nieciągłość ujawniająca się na tym głębszym poziomie praktyk społecznych i kulturowych dla niektórych przestaje być problemem, u innych natomiast wywołać może sprzeciw wobec cyfrowości, wynikający z chęci przywracania aktom komunikacji i zachowaniom kulturowym charakteru ciągłego – analogowego.

Badania nad relacją podmiot-infosfera – propozycje metodologiczne

Przytoczone wyżej koncepcje dają też okazję do podjęcia rozważań na temat aparatu badawczego, który mógłby służyć opisowi relacji podmiot – informacyjny bezmiar. Ów aparat jest w niektórych obszarach już dosyć rozwinięty, w innych zaś ledwie zarysowany. Spróbujmy zestawić podstawowe metodologiczne kręgi budowane wokół tej relacji.

Pierwszy nurt badań można by określić jako dyskurs krytyczny i to często w dosłownym sensie, kiedy to rozwój infosfery i pogłębianie się jej skomplikowania jest ukazywany jako sytuacja niekorzystna. W tak określone ramy wpisywałyby się np. badania informacyjnego przeładowania reprezentowane obecnie głównie przez: psychologię, teorię zarządzania (McKinnon and Bruns 1992), ekologię informacji (Davenport 1997) czy architekturę informacji (Wurman 2000), a także cała gama bardziej lub mniej ścisłych naukowo koncepcji, które zamykane są metaforami: smog danych (Shenk 1997), bomba informacyjna (Virillo 2006), przepełniony mózg (Klingberg 2008) itp.

Kolejną perspektywą badawczą, którą warto byłoby przyjąć, jest etnografia wielkich magazynów informacji budowanych indywidualnie lub kolektywnie przez użytkowników, czyli baz danych w sensie najogólniejszym, które mogą przyjmować formę kolekcji utworów muzycznych, pdf-ów, plików wideo. Istotne będzie w tej perspektywie określanie związków użytkowników z tymi kolekcjami, sposobów korzystania z nich, jak również form i kanałów ich magazynowania (np. w perspektywie rozwoju chmur danych). Podejście etnograficzne byłoby w tym wypadku istotne z tego względu, że pozwalałoby poprzez rejestrację specyficznych kulturowych praktyk określić intymny stosunek użytkowników do danych.

Relacja podmiot – informacyjny bezmiar mogłaby być również interpretowana w perspektywie hiperzłożoności. W takiej sytuacji kolejnym kręgiem dosyć intensywnie rozwijanym na świecie jest infoestetyka, zajmująca się opracowywaniem nowoczesnych metod prezentacji danych. Jej związek z badaną relacją wynika z faktu, że bardzo często poszukuje się nowych form wizualizacji wielkich ilości danych, dzięki czemu udaje się je w oryginalny i być może bardziej precyzyjny sposób interpretować, nie mówiąc o sytuacjach, w których wizualizacje te pozwalają sformułować zupełnie nowe, wcześniej niemożliwe wnioski. Ten sposób korzystania z wielkich ilości danych (kulturowych? społecznych?), które interpretowane są przez wykorzystanie z jednej strony algorytmów, z drugiej zaś oryginalnych form

wizualizacji, wpisuje się w koncepcję postrzegania technologii cyfrowych jako narzędzi pozwalających opanować (w wypadku infoestetyki zrozumieć) złożoność. Takie sądy formułuje między innymi L. Qvortrup (2003), a od strony praktycznej wprowadza w życie m.in. L. Manovich*.

W sytuacji postępującego rozwoju infosfery, przyrostu ilości danych bez wątpienia cyfrowo generowane znaczenia można uznać za taką determinantę funkcjonowania ludzkiego podmiotu, jaką wcześniej były i nadal są natura czy technologia. Uciekając jednak od jednokierunkowego determinizmu w analizowaniu relacji podmiot–infosfera, należałoby przebadać wiele złożonych i dwukierunkowych relacji pomiędzy tymi instancjami, budując aparat analityczny choćby na podstawie schematu skonstruowanego w ramach nurtu Social Shaping of Technology (por. Williams, Edge 1996). Tak zbudowany aparat można by w tej perspektywie określić jako Social Shaping of Information.

W niniejszym artykule chciałbym tytułem swego rodzaju wstępu poszukać pewnych wytycznych do analizy relacji podmiot–infosfera w jeszcze innym miejscu, czyli właśnie w historii mediów, a ściślej ująć tytułowe technologie w perspektywie ich ewolucji, tak aby ich stan obecny tłumaczył pewne aspekty tej relacji. Metodologiczną podbudową analizy będzie także odwołanie się do dwóch sfer, które w teorii nowych mediów mają już pewne reprezentacje. Pierwszą z nich jest refleksja nad teatrem (Laurel 1993, Murray 1997), natomiast drugą obszar badań nad nowomediальnymi kontekstami seksualności (Heim 2001, Waskul 2005, Lynn 2005). Perspektywa teatralna wynika z wpisanej w funkcjonowanie omawianych urządzeń sytuacji odgrywania roli, a nierzadko mistyfikacji. Natomiast seksualność wydaje się być nierozłącznie związana przede wszystkim z pierwszym z omawianych urządzeń, jakim jest peepshow, ale w sensie ogólniejszym wpisuje się w nurt rozważań nad erotycznym charakterem technologii podejmowanych w perspektywie posthumanistycznej i technokulturowej.

Peepshow – cyfrowy wehikuł rozkoszy

Peepshow jest szczególnym rodzajem wizualnej atrakcji, której historia przecina się z rozwojem przemysłu erotycznego. Związki te będą miały bardzo istotne znaczenie dla potraktowania peepshow jako metafory relacji podmiot – infosfera, w której to relacji da się odnaleźć wiele aspektów erotycznych.

Pod koniec XIX wieku prace nad ruchomym obrazem filmowym doprowadziły m.in. do powstania takich urządzeń, jak edisonowski kinetoskop oraz jego lepsza wersja – mutoskop, wynaleziona przez Hermana Caslera. Będą one przedłużeniem popularności wcześniejszych urządzeń stanowiących atrakcję wizualną, takich jak rare show, boite d'optique, mondo nuovo, które prezentowały obraz nieruchomy (choć niektóre odwoływały się do symulacji trzeciego wymiaru). Ich kariera rozpoczyna się w XVII wieku. Pokazy tego typu będą popularne zarówno w Europie jak i w Azji, gdzie do dzisiaj można spotkać wędrownych artystów posługujących się peepshowami. Ręcznie malowane przezrocza pokazywane w tego typu urządzeniach

* Manovich jest koordynatorem projektu *Analityka kulturowa* w ramach programu Software Studies, który polega na użyciu interaktywnych wizualizacji i analizie dużych ilości danych kulturowych, co pozwala wychwytywać ukryte wzory i trendy kulturowe zob. <http://lab.softwarestudies.com/2008/09/projects.html>

powoli zastępowały w XIX wieku fotografie. Pewną ich część stanowiły z czasem zdjęcia erotyczne. Interesującym aspektem funkcjonowania wszystkich tych urządzeń jest sytuacja odbiorcza. Ujawnia się w niej charakterystyczna podwójność, która wiąże się z jednoczesnym podglądaniem i byciem w sytuacji publicznej*.



1. Reklama mutoskopu z 1899 r.

Źródło: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/a/a8/Mutoscope%2C_1899.jpg [24.01.2010]



2. Człowiek zaglądający do peepshowu

Źródło: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d6/DonaldsonvillePeepShow1938.jpg/150px-DonaldsonvillePeepShow1938.jpg>, [24.01.2010], lic. Attribution-Share Alike 2.0 Generic.

Mutoskop i kinetoskop pojawiły się zaledwie kilka lat przed kinematografem braci Lumière i musiały, jak pisze Richard Balzer (1998), z nim rywalizować, proponując repertuar erotyczny (popularny w Anglii cykl filmów *What Butler's Saw*). Początkowo warunki odbioru były w tym wypadku podobne do tych, które wiążą się z używaniem klasycznego peepshowu prezentującego nieruchome obrazy. Wynalazek ten więc przez swoje warunki odbioru idealnie pasował do realizacji potrzeb seksualnych, zwłaszcza że z czasem powstawały coraz bardziej komfortowe wersje, pozwalające odseparować się od otoczenia. Ważnym momentem w „erotycznej” historii takich maszyn było bez wątpienia wprowadzenie do nich aparatów wrzutowych, używanych w automatach wydających gumę do żucia czy w budkach telefonicznych. Automatyzacja doświadczenia seksualnego związana z samodzielnym uiszczaniem opłat amatorów tego typu pokazów dawała poczucie bezpieczeństwa, ponieważ wyeliminowała kontakt z obsługą urządzenia.

Moment ten wydaje się ważny także dlatego, że obok wideobudek erotycznych zaczęły pojawiać się budki z żywymi tancerkami. Pokazy erotyczne polegające na striptizie czy uwodzicielskim tańcu przed widzami nie są oczywiście niczym nowym, ale nowa jest sytuacja wpisania tego aktu w porządek technologiczny, kiedy to tancerka staje się „widzialna” po wrzuceniu monet. Warto zauważyć, że w tym wypadku

* O prywatno-publicznym charakterze pokazów świadczy seria rycin zamieszczonych w pracy *Peepshows. A Visual History* Richarda Balzera (1998), które utrwalają powtarzający się zwyczaj okradania widzów zaglądających w obiektyw peepshowu.

erotyczny porządek zawłaszczył także samą nazwę peepshow, która obecnie jest używana głównie w odniesieniu do tych pokazów.

Niezwykle interesującym materiałem pozwalającym analizować relacje między podmiotem a technologią (a jak się okaże także „przekazem”) ujawniające się w trakcie erotycznego peepshowu są wyczerpujące i bardzo precyzyjne wpisy na blogu Pagan Moss, tancerki, która kilka lat pracowała w takim miejscu (www.peepshowstories.com).

Spójrzmy, jak odbywa się ta technologiczna redukcja podmiotu. Moss opisuje warunki funkcjonowania (egzystowania?) tancerki w budce:

Budka, w której pracujemy, ma mniej więcej metr na metr. [...] Budka składa się z jednej ściany, dwóch okien (jedno wychodzi na korytarz, drugie na klienta) i drzwi do garderoby. Po lewej stronie, naprzeciwko klienta znajduje się głośnik, przez który możesz do niego mówić. Na szczęście klient słyszy cię nawet wtedy, kiedy jesteś daleko od mikrofonu. Po prawej stronie okna znajduje się ekran, na którym pokazywany są cztery pierwsze litery twojego imienia. Świetnie, kiedy twoje imię składa się z czterech liter. W pracy posługuję się imieniem Natalia, więc na ekranie można przeczytać Nata. Prawdopodobnie zmieniłabym imię, gdybym wiedziała o tym wcześniej, ponieważ ciągle muszę wyjaśniać, że mam na imię Natalia, a nie Nata. A i tak są faceci, którzy tego nie „łapią”, więc kończą nazywając mnie Natalie albo Natasza. Znam kilka dziewczyn, które mają naprawdę wspaniałe imiona, ale klienci nigdy nie potrafią ich wymówić albo je przekręcają, więc kończy się na tym, że tancerki je zmieniają (Moss 16.06.2003, <http://peepshowstories.com/2003/06/inside-my-booth-outside-booths-inside.html>)

Następny fragment jest rozwinięciem opisu kondycji podmiotu „cyborgicznego”

Poniżej ekranu znajdują się przyciski. Kiedy pojawiaasz się w pracy, wpisujesz kod tymi przyciskami, dzięki czemu twoje imię pojawi się na wyświetlaczu. Budki są podłączone do programu komputerowego, który śledzi ilość pieniędzy wpadających do maszyny. Komputer jest na ladzie przed budkami i sprzedawcy monitorują go. Pod koniec dnia sprzedawcy płacą nam. Patrzą w komputer i sprawdzają, ile pieniędzy figuruje pod naszymi imionami. Potem idą do budek, wydają pieniądze i liczą je [...]. Jest też guzik do wyzerowania czasu, który pozwala klientowi skończyć wcześniej i przycisk do zamknięcia budki na koniec dnia (Moss, j.w.)

Kolejny fragment ukazuje redukcję doświadczenia seksualnego, któremu zostają wyznaczone konkretne ramy czasowe:

Kiedy klient opłaca występ, ilość czasu, który wykupił, pokazuje się na wyświetlaczu, gdzie normalnie wyświetla się twoje imię. W ten sposób możesz śledzić, ile jeszcze czasu zostało i przypominać klientowi, kiedy czas mu się kończy... szczególnie wtedy, kiedy jeszcze nie doszedł. Jest wielką sztuką sobie z tym poradzić. Nie chcesz przecież być zbyt obcesowa (lub w zasadzie nie chcesz), bo facet może stracić wątek albo nawet erekcję. (Moss, j.w.)

Peepshow jawi się w prezentowanych fragmentach jako skrajnie technologiczny wehikuł rozkoszy, który wyznacza, a może nawet narzuca podmiotowi ściśle

ramy działania. Analiza funkcjonowania owej maszyny daje jednak również okazję nie tylko do formułowania wniosków z poziomu podmiot – technologia, ale także na poziomie podmiot – znaczenie, w którym pojawiają się dwa istotne aspekty.

Po pierwsze, peepshow wskazuje na możliwość zaistnienia takiej technologicznie wspólnej płaszczyzny, na której sens wygenerowany przez medium może być zestawiony z żywym, działającym podmiotem. Ta rywalizacja może mieć charakter bezpośredni, jak pokazuje Moss:

(Tam gdzie pracuję) znajduje się również mniej więcej 10 budek wideo. Powinam je policzyć przed napisaniem tego posta, ale co tam. Wideobudki są prywatne i bardzo podobne do budek z peepshowem na żywo. Kosztują 1\$ za kilka minut [...]. Kiedy wchodzisz do takiej budki, widać dwa ekrany telewizyjne – jeden na drugim. Kiedy wideo się zaczyna, ekrany dzielą się na kilka sekcji, więc właściwie oglądasz kilka filmów w tym samym czasie. Wydawało mi się to trochę dziwne, dopóki nie odkryłam, że są tam przyciski, którymi możesz zaznaczyć wybraną sekcję, wtedy wciskasz następny guzik i wideo rozciąga się na cały ekran. Pokazywane filmy co jakiś czas się zmieniają, żeby klient nie musiał oglądać tego samego filmu cały czas (Moss [21.06.2003] <http://peepshowstories.com/2003/06/wall-of-porn-video-booths-there-is.html>).

A więc amator tego typu doświadczeń seksualnych ma możliwość wyboru mechanizmu zadowolenia seksualnego – raz jest nim żywa tancerka, a raz film wideo. W sytuacji określonej wyżej jako informacyjny bezmiar da się pokazać bardzo wiele przykładów zaistnienia takiej sytuacji rywalizacji podmiotu i znaczenia.

Drugi aspekt relacji podmiot – cyfrowy sens, ujawniający się w funkcjonowaniu peepshowu, należałoby określić jako nieciągłość działania komunikacyjnego. Peepshow z aparatem wrzutowym jest swoistym wehikułem digitalności rozbijającej sytuację odbioru na część związaną z pokazem (bycie – cyfrowe jeden) i część braku aktywności (niebyt – cyfrowe zero) Można powiedzieć, że tancerka „ożywa” jedynie na kilka minut opłaconych wrzucanymi monetami, ta binarność dotyczy zarówno klienta jak i tancerki. Sama Pegan Moss wskazuje na ową binarność związaną z pracą w kabinie, opisując ów okres braku aktywności i chęć wykraczania poza ramy określone „machiną”.

Zwykle na jednej zmianie pracują trzy dziewczyny, bo są tylko trzy budki. [...] Są dni, kiedy siedzimy cicho i zajmujemy się sobą. Wiele z nas przynosi książki i czyta je w naszych budkach. Miałam w zwyczaju zapalać świecę i czytać lub pisać przy niej. Niestety, pewnego dnia zapaliła mi się peruka, kiedy położyłam się obok płomienia, żeby porozmawiać z klientem przez mikrofon. [...] W dniach, w których dziewczyny mają ochotę się integrować, rozmawiamy ze sobą przez ścianę albo wystawiamy głowy poza budki i rozmawiamy w ten sposób [...]. Czasem, gdy nie ma ruchu, przechodzimy do sąsiedniej budki i gramy w jakieś gry, np. w karty lub po prostu malujemy kredkami. [...] Są momenty, kiedy któraś z dziewczyn prosi mnie, żebym wymasowała jej szyję albo plecy. Wspinam się wtedy do jej budki i robię jej miły masaż.[...] Ogólnie wolę te ciche chwile w mojej budce. Lubię przynieść sobie jakieś rzeczy z domu (koce, poduszki itd.), żeby było mi tam przyjemnie. (Moss [16.06.2003], <http://peepshowstories.com/2003/06/inside-my-booth-outside-booths-inside.html>).

Cytowane fragmenty pokazują ogromną potrzebę oswojenia nieprzyjaznej technologii, ale przechodzenie z budki do budki, a także omawiana przez autorkę w innym poście jej opuszczenie, żeby pomóc jednemu z klientów wybrać „transwestycką” garderobę w pobliskim sklepie, można by nazwać potrzebą przywracania analogowości ucyfrowionej (tzn. nieciągłej) międzyludzkiej relacji.

Owa nieciągłość wpisana w funkcjonowanie peepshowu może być metaforą wspominanego wyżej głębokiego rysu digitalnego praktyk kulturowych, który obejmuje nie tylko warstwę kodu, ale także warstwę symboliczną.

Prompter – tam gdzie krzyżują się ogniskowe

Prompter, jak mówią patenty, powstał niezależnie we Francji i w Stanach Zjednoczonych w 1959 roku. Choć chyba wcześniej prace nad nim rozpoczęły się w USA, bo właściciel patentu Jess Openheimer zgłosił wniosek do urzędu patentowego już w 1954 roku. Wcześniej w użyciu były oczywiście kartki zmieniane przez pomocników prezentera oraz mechanicznie przesuwane scrolle znajdujące się obok kamery.



3. Dziennikarka Judy Licht używa telepromptera (fot. Paolo Margari)

Źródło: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Teleprompter_in_use.jpg, [31.01.2010], lic. Attribution-Share Alike 2.0 Generic.

Prompter jest przykładem urządzenia, w którym po raz kolejny ujawnia się aspekt teatralny bardzo ściśle związany z mistyfikacją. Używanie tej technologii łączy się ze specyficzną sytuacją komunikacyjną. Przesuwający się tekst widziany przez prezentera w obiektywie kamery nie jest widziany przez widzów, w związku z tym doznają oni złudzenia, że występujący przed nimi prezenter mówi do nich z pamięci. Konsekwencje takiego układu komunikacyjnego są dość zaskakujące – widownia ma wrażenie komunikowania się z prezenterem (kontaktu wzrokowego),

ale prezenter patrzy na tekst (wyobrażając sobie odbiorców), zamiast komunikacji *one to many* mamy widownię jako mimowolnego świadka relacji *one to text*.

Teatralność czy wręcz aspekt mistyfikacji, który pojawia się w tej relacji, odsyłałaby metaforycznie do powszechności medialnego zapośredniczenia komunikacji, pozornie kontaktu i jego samozwrotności, migotliwości „innego”, z którym się kontaktujemy za pośrednictwem mediów. To wszystko są jednak wnioski, które można sformułować wobec wszystkich mediów. Istotniejsze wydaje się to, że funkcjonowanie promptera może stanowić metaforę przytłaczającego charakteru tekstu (a więc szerzej informacji). Relacja podmiot–tekst (informacja) staje się ważniejsza od relacji podmiot–podmiot. Kontakt podmiot–podmiot jest symulowany przez relację podmiot–informacja.

Charakterystyczna właściwość urządzenia pozwalająca czytać tekst z ekranu jest można by powiedzieć, finałem poszukiwania zbieżności – tu znów ujawnia się omawiany przy okazji peepshowu proces zrównywania podmiotu i sensu. Można by też powiedzieć, że kamera wyposażona w prompter ogniskuje dwie osie – oś kontaktu prezentera z tekstem i oś kontaktu prezentera z widzami. Wcześniej obie osie się nie przecinały – widzowie wiedzieli, kiedy prezenter czyta z kartki, którą ma przed sobą albo obok kamery. Teraz stanęli w tym samym miejscu co tekst, symbolicznie się w nim roztapiając.

Bluebox – demiurgiczny niebyt

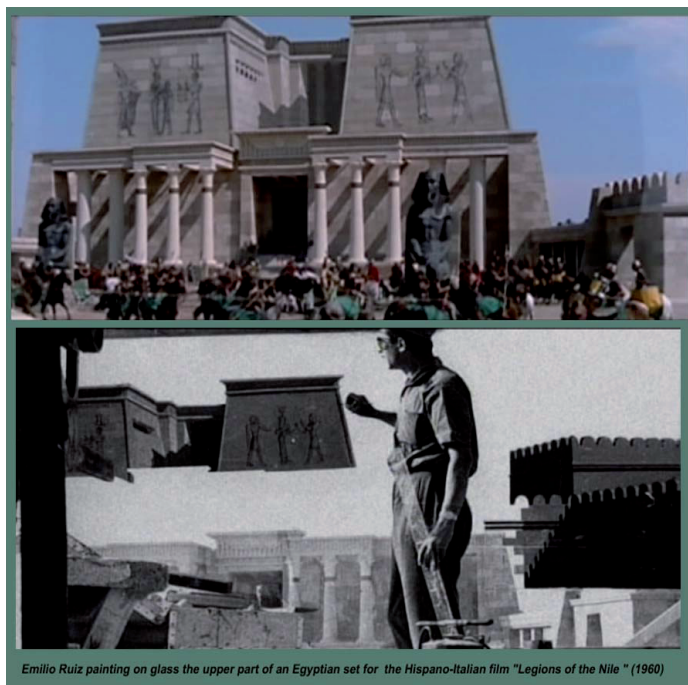
Pod pewnym względem „krewnymi” blue- czy coraz częściej greenboxa były misternie budowane w atelier hollywoodzkich studiów pseudoplenery, których wymagała niedoskonała rejestracja dźwięku na planie. Tak naprawdę jednak początki tej technologii należy wiązać z takimi technologiami trickowymi, jak glass shot i travel mattes, kiedy to zdjęcia naturalnych obiektów były łączone z namalowanymi na szkle elementami.

Warto wskazać także na popularne fotograficzne symulacje „innych rzeczywistości” wywoływane już w latach 30. wielkoformatowymi fototapetami. W 1964 roku Petro Vlahos otrzymał Oscara za opracowanie bluescreenu. Ewolucja od glass shotów do greenboxa pokazuje charakterystyczną redukcję: aby powołać do życia nowe obiekty, nowe światy, ewolucja tej techniki odbywała się od wyrugowywania pojedynczych elementów rejestrowanego obrazu aż do kompletnego wyjałowienia sceny, na której pozostał już tylko aktor.

I tu dochodzimy do najważniejszej właściwości omawianej technologii: bluebox to środowisko, które pozwala ukonstytuować całkowicie nową rzeczywistość dla pokazywanego podmiotu, ale odbywa się to przez wejście w przestrzeń bez właściwości, przez rezygnację ze świata fizycznego; wiarygodność przedstawienia budowana jest przez konieczność poddania się wizji innej rzeczywistości, wyobrażania sobie bycia gdzie indziej.

Bluebox rozumiany jako przestrzeń niebytu czy też nicości ma wiele konotacji z bardzo różnych porządków, poczynając do biblijnych, przez filozoficzne (np. nicość Sartre'owska), a skończywszy na współczesnej kulturze popularnej, gdzie np. w komiksie Rosińskiego i Van Hamme'a *Szninkiel* pojawia się przestrzeń określana jako nie-świat, który nie posiada żadnych własności fizycznych i nie zawiera niczego. Bytują tam jedynie zesłani do owego nie-świata bohaterowie historii. Aby wyjaśnić

pozycję podmiotu – użytkownika infosfery wobec niej, chciałbym wyzyskać znowu konotację teatralną. Poniższe zestawienie prezentujące warunki kręcenia jednej z najbardziej sugestywnych wizji symulowanej rzeczywistości, jaką jest *Matrix*, obok kadru z głośnej inscenizacji *Snu nocy letniej* Petera Brooka z 1970 roku, kieruje prezentowane tu rozważania na kategorię pustej przestrzeni w teatrze, którą ukonceptualizował Brook (1977).



4. Przykłady glass shotów Emilio Ruiza do filmu *Legiony Nilu* z 1960 roku

Źródło: <http://domingo-lizcano.blogspot.es/> [31.01.2010].

Brookowska pusta przestrzeń jest przestrzenią demiurgiczną – pozwala ukonstytuować na scenie świat, byleby tylko stanął w niej aktor. Tymczasem podmiot zawieszony w blueboxie rezygnuje ze swojej „teatralnej” demiurgii, aby stać się „warstwą” kompozytowanego obrazu filmowego. Tu znowu pojawia się opisywana wcześniej płaszczyzna zrównania generowanego cyfrowo znaczenia i podmiotu. To zrównanie wraz ze swego rodzaju „technologicznym paktem”, jakim jest przyzwolenie, aby kreowana inna rzeczywistość zaistniała dzięki technologii cyfrowej, to cena za prawie nieograniczoną swobodę kreowania światów. W porównaniu z teatrem technologie takie jak bluebox kierują się w odwrotną stronę – Grotowski i Brook sprawdzają, co jeszcze da się „fenomenologicznie” zredukować, aby istniał jeszcze teatr (świat), twórcy efektów specjalnych badają, co jeszcze dodać, aby wizja świata była jak najbardziej wiarygodna.



5. Kadry rejestrujące pracę z greenscreenem przy *Matrixie* i zdjęcia z inscenizacji *Snu nocy letniej* w reżyserii Petera Brooka z 1970 roku

Źródło: ujęcia z planu *Matrixa*: http://farm2.static.flickr.com/1141/1232363252_edff9de816.jpg [25.01.2010] oraz http://www.portlandart.net/archives/EMM_Bullet-Time-Set-Up.jpg [25.01.2010]; kadry z inscenizacji Brooka: fot. Joe Cocks, <http://www.touchstone.bham.ac.uk/exhibition/MND/Bottom/Bottom.html>, [25.01.2010].

Rozważając przełamywanie granic między ludzkim podmiotem a światem, refleksja nad posthumanizmem przyjmuje obecnie dwa główne nurty. Pierwszy akcentuje fazę symbiozy istoty ludzkiej z technologią czy też z drugiej strony ujmuje ludzką biologię w kategoriach technologicznych (Haraway 1991, Wengenstein 2006). Drugi nurt natomiast, reprezentowany między innymi znów przez Haraway (2008) i Latoura (2009), szuka podstawy do ujmowania w jednej płaszczyźnie człowieka i elementów natury – zwierząt czy całego ekosystemu (lub antropocenu). Trzeci z nurtów wskazuje na ową symbiozę z wieloma różnymi porządkami, tak jak w koncepcji metaczłowieka Stocka (1993), który jest swoistym superorganizmem składającym się z elementów biologicznych, technologicznych, artefaktów i produktów kultury*. Wydaje się, że posthumanizm w perspektywie prezentowanych tu rozważań może być też rozumiany w jeszcze inny sposób – jako znajdowanie płaszczyzny dla wspólnej refleksji nad istotą ludzką i informacją, traktowanymi w niniejszym tekście jako równorzędne instancje. Wykorzystane w tym tekście jako metafory trzy technologie medialne są świadectwem wysokiej komplikacji owych relacji. W teatralno-seksualnym wdzięku peepshowu, promptera i blueboxu podmiot zostaje uwiedziony, oszołomiony i zmylony, ale również otrzymuje szansę realizacji wcześniej niemożliwych do spełnienia marzeń.

* ANT Latoura (2005) wydaje się w pewnych punktach zbieżny z tą koncepcją, można więc uznać, że Latour podobnie jak Haraway odbywa wycieczki w bardzo różne strony posthumanizmu.

Bibliografia

- Baltzer R. (1998), *Peepshows. A Visual History*, New York.
- Brook P. (1977), *Pusta Przestrzeń*, przeł. W. Kalinowski, Warszawa.
- Chardin de T. (1985), *Zarys wszechświata personalistycznego i inne pisma*, przeł. J. i G. Fedorowsy, Warszawa.
- CIBER (2008), *Information Behaviour of the Researcher of the Future. Executive Summary*, <http://www.ucl.ac.uk/infostudies/research/ciber/downloads/ggexecutive.pdf>
- Davenport T.H., Prusak L. (1997), *Information Ecology: Mastering the Information and Knowledge Environment*, New York.
- Disney Press Release, Generation XD-Disney Releases Biggest Ever Study of Tweens in Europe, 2010, <http://www.smartmoney.com/news/pr/?story=PR-20100111-000088>
- Dyens O. (2001), *Metal and Flash. The Evolution of Man: Technology Takes Over*, MIT Press, Cambridge Mass.
- Gitelman L., Pingree G.B. (2003), *New Media, 1740–1915*, Cambridge Mass.
- Haraway D. (1991), *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, [w:] *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, pp. 149–181, dostępne na <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/Cyborg-Manifesto.html>.
- Haraway D. (2008), *When Species Meet*, Minneapolis–London.
- Hayles N.K. (2009), *Stan wirtualności*, [w:] *Ekrany piśmienności. O przyjemnościach tekstu w epoce nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, przeł. J. Mach, Warszawa.
- Heim M. (2001), *Erotyczna ontologia cyberprzestrzeni*, przeł. A. Piskorz, [w:] *Widzieć, myśleć, być*, red. A. Gwóźdź, Kraków.
- Kittler F. (1993), *Es gibt keine Software Draculas Vermächtnis: Technische Schriften*. Leipzig, w angielskiej wersji (*There is No Software*) dostępny na <http://hydra.humanities.uci.edu/kittler/software.html>
- Klingberg T. (2009), *The Overflowing Brain Information Overload and the Limits of Working Memory*, New York.
- Lanier J. (2006), *Digital Maoizm. The Hazards of New Online Collectivism*, "Edge. The Third Culture" 30.05.http://www.edge.org/3rd_culture/lanier06/lanier06_index.html [25.01.2010].
- Lanier J. (2010), *You Are Not a Gadget: A Manifesto*, Allen Lane.
- Latour B. (2009), *Polityka natury*, przeł. A. Czarnecka, Warszawa.
- Latour B. (2005), *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford.
- Laurel B. (1993), *Computer as Theatre*, Reading MA.
- Lynn R. (2005), *The Sexual Revolution 2.0: Getting Connected, Upgrading Your Sex Life, and Finding True Love -- or at Least a Dinner Date -- in the Internet Age*, Amorata, Berkley CA.
- Manovich L. (2006), *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypriański, Warszawa
- McKinnon S.M., Bruns W.J. (1992), *The Information Mosaic*, Boston Mass.
- Moss P., *Peepshow Stories*, <http://peepshowstories.com>
- Murray J.H. (1997), *Hamlet on the Holodeck. Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge Mass.
- Negroponte N. (1997), *Cyfrowe życie: jak się odnaleźć w świecie komputerów*, przeł. M. Łakomy, Warszawa.

- Naughton R., *Adventures in Cybersound, The Peep Show and Toy Theatre*, http://www.acmi.net.au/AIC/PEEP_SHOW.html [5.10.2009].
- Qvortrup L. (2003), *Hypercomplex Society*, New York, Bern, Berlin, Bruxelles, Frankfurt/M., Oxford, Wien.
- Smith M.R., Marx L. (1994), *Does Technology Drives History. The Dilemma of Technological Determinism*, Cambridge Mass.
- Virillo P. (2006), *Bomba megabitowa*, przeł. J. Staszewski, Warszawa.
- Umland S.L., Wessel K. (2004), *Cassandra Among the Cyborgs, or, the Silicon Termination Notice*, [w:] *Prefiguring Cyberculture, An Intellectual History*, A. Cavallaro, D. Tofts, A. Jonson (red). MIT Press, Cambridge Mass.
- Williams R., Edge D. (1996), *The Social Shaping Of Technology*, "Research Policy" 25, s. 856–899,
- Weynants T., Peepshow. *Boîte d'optique. Xi yang jing. Rarekiek mondo nuovo. Schene rariteten. Guckkasten "what the butler saw"/optical viewing boxes and their images/ 3-d day & night effects*, <http://www.visual-media.eu/vue-optique.html> [25.10.2009].
- Waskul D.D. (ed.) (2005), *Net.Sexxx: Readings on Sex, Pornography, and the Internet*, Lang, Peter Publishing, Incorporated.
- Wengenstein B. (2006), *Getting under the Skin: Body and Media Theory*, Cambridge Mass.
- Wurman R.S. (2000), *Information Anxiety 2*, Indiana.
- Zielinski Z. (2006), *Deep Time of Media, Toward an Archeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, Cambridge Mass.

Peepshow, prompter, bluebox – three meta-metaphors of the subject – infosphere relation

Abstract

The article describes a specific kind of relation between the subject (considered to be a user of the new media) and digitally created meanings (which build the infosphere) that can be seen as competition. An opportunity to look for dimensions and ranges of this competition is offered by the analysis of history and the way of functioning of three media technologies: peepshow, blue box and prompter. These are treated in the paper as metaphors of the contemporary infosphere prosumer's condition. The author studies methodological possibilities of analyzing this relation and focuses on presenting the problem in the historical perspective.

Key words: history of new media, peepshow, prompter, bluebox, media anthropology, subject-infosphere relation

Jan Stasieńko

doktor, kierownik Zakładu Nowych Mediów w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, autor książki *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, członek International Digital Media and Arts Association, organizator (wraz z Agnieszką Dytman-Stasieńko) cyklu konferencji „Język a multimedia”, w roku akademickim 2010/2011 visiting professor w Department of Communication State University of New York College at Brockport. Obszar zainteresowań: historia i antropologia nowych mediów, ludologia, cmc, nowe media w programach akademickich, wizualizacja informacji.