DOI 10.15826/izv1.2021.27.3.053

А. Р. Медведева

УДК 070.1:004.5 + 070.1:7.01 + 070.11:004.032.6

МЕДИАЭСТЕТИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ ИНТЕРФЕЙСА КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ (на примере проекта «Арзамас»)

В статье рассмотрено влияние «эффектов интерфейса» (термин А. Галлоуэя) на восприятие информации в культурно-просветительской журналистике. Для анализа интерфейса по параметрам контента, ощущаемых территорий, пропозиций и ноэм использована теория машин Ф. Гваттари. В результате выявлен его медиаэстетический функционал, основанный на предлагаемых пользователю когнитивных траекториях.

К л ю ч е в ы е с л о в а: медиаэстетика; интерфейс; просветительский проект; Арзамас; теория машин

Функционирование цифровых форматов представления информации всегда сопряжено с рядом условностей (впрочем, обычных для любого формата). При этом основной структурой репрезентации становится пользовательский графический интерфейс как совокупность материально выраженных средств для взаимодействия «человек — компьютер». Однако несмотря на ряд определенных устойчивых характеристик интерфейса, его узнаваемых элементов, существует набор инвариантов, напрямую связанных с тем, какая именно информация пройдет через «фильтр» интерфейса. Условно философские подходы к интерфейсу можно разделить на две категории. Первая из них сформулирована Л. Мановичем, считающим, что интерфейс — это фильтр, уравнивающий все данные между собой: «Как только окно браузера заменило и вместило в себя кино, телевизионный экран, стену в галерее и библиотеку, новая модель заявила о себе: вся прошлая и современная культура демонстрировалась и воспринималась посредством компьютера и через призму логики пользовательского интерфейса» [Манович, с. 100]. Вторая сформулирована А. Галлоуэем, который утверждал, что у интерфейса есть определенный эффект и он формирует своеобразный регистр восприятия: «Интерфейс — это состояние “нахождения на границе”. Это тот момент, когда один значимый материал понимается отдельно от другого значимого материала. Другими словами, интерфейс — это не вещь, интерфейс — это всегда эффект. Это всегда процесс или перевод» [Galloway, p. 33].

Наличие таких подходов закономерно и объясняется логикой самого интерфейса. С одной стороны, он действительно представляет из себя плоскость, на которой все данные представлены именно плоско, одновременно. Как отмечал Дж. Драйер, «мы постоянно находимся в состоянии перескока кадров, что дезориентирует читателя, пытаясь создать отношения между различными типами

материалов — изображениями, видео, картами, графиками, текстами и множеством структурирующих элементов макета и формата, которые организуют графическую среду» [Drucker, p. 4]. Для реципиента в пространстве интерфейса нет четкого начала и выраженной границы между данными, есть постоянные перетекания текста в изображение, изображения в музыку, а музыки — в код. С другой стороны, такая организация информации не может не влиять на ее восприятие, а потому и возникает то, что А. Галлоуэй называет «эффектом интерфейса». С этой точки зрения, эффект интерфейса — эффект восприятия внутренней системы, «интра-фейса». Отсутствие четких границ приводит к пониманию интерфейса с позиций чувственного опыта. Исследователи А. С. Ленкевич и А. Р. Латыпова отмечают глубокую психологичность интерфейса, который предстает «(с)ложной формой чувственности» за счет представления новой конфигурации телесности. Беря за основу реальный опыт, получаемый из культурных интерфейсов, цифровые интерфейсы формируют свою сеть, «своего рода перманентное нахождение внутри, перетекание из одного интерфейса в другой, поток интеракций» [Ленкевич, Латыпова, с. 383]. Во многом отсутствие таких границ связано с явлением прозрачности интерфейса — игнорированием пользователем элементов интерфейса, фокусировкой внимания на самой информации, а не способе ее репрезентации. Прозрачность интерфейса достигается путем использования абстракции, например, метафоры «окна» или вкладок браузера. Об использовании абстракции для удобства взаимодействия с интерфейсом пишет К. Йоргенсен, отмечая, что метафоры как «понимание и переживание одного вида вещей с точки зрения другого» (определение Дж. Лакоффа) не являются абстрактными представлениями, а основаны на степени сходства по внешнему виду или функциям между представлением и представляемой системой [Jørgensen]. Исследователь отмечает и параметр прозрачности интерфейса (структура взаимодействия должна оставаться невидимой): «Из этого аргумента следует сделать вывод, что основная проблема заключается не в том, что пользовательский интерфейс должен быть полностью удален от аудиовизуального внимания игрока, а в том, что он не должен попадать в центр внимания игрока» [Ibid., p. 4]. Поэтому интерфейс, который явно демонстрирует «внутренности» перетекания информации, конкретные каналы трансляции, все-таки пытается скрыть эти каналы, спрятать внутренности от пользователя. Единственный способ для пользователя их увидеть заключается в сбоях интерфейса, которые в том числе могут выражаться фантомными аффордансами (возможности интеракции с объектом), вводящими пользователя в заблуждение относительно функционала: «Аффордансы предназначены для всех, но для каждого игрока действуют по-разному. Фантомные аффордансы могут стать отрицательными для одних игроков и положительными для других» [Serada, p. 101]. Фантомный аффорданс всегда является сбоем интерфейса и в большей степени увеличивает его непрозрачность, напоминая пользователю, что он имеет дело с искусственно созданной структурой.

Тем не менее вопрос о том, стоит ли увеличивать свойство прозрачности интерфейса или, наоборот, отказаться от него, остается открытым и во многом зависит от функционала интерфейса в каждом конкретном случае. С. Джонсон

утверждает, что точно так же, как великие романы Мелвилла, Диккенса и Золя объясняли стремительную индустриализацию общества самому этому обществу, веб-сайты и ландшафты видеоигр объясняют цифровому обществу, как представить себя и как получить опыт в незнакомой сфере киберпространства. Роль, которую когда-то играли писатели, теперь выполняет дизайнер интерфейсов, который преодолел разрыв между технологиями и повседневной жизнью, предоставив концептуальную основу для огромных объемов информации и вычислений, которые нас окружают [Johnson].

В ситуации обилия данных, обрабатываемых интерфейсом, стоит упомянуть о понимании интерфейса как медиа в контексте теории медиаэстетики. У. Дж. Т. Митчелл предполагает, что медиа — это больше, чем материальный субстрат изображений, и вслед за Раймондом Уильямсом утверждает, что он составляет «материальную социальную практику, набор навыков, привычек, техник, инструментов, кодов и условностей» [Mitchell, p. 203]. Но если Уильямс хотел заменить всю идею медиа социальной практикой, то Митчелл хочет сохранить медиа как «золотую середину между материалами и тем, что люди с ними делают» [Ibid., p. 204]. Г. Цеттл развивает идею медиа до эффектов, которые оно производит: «Кодирование (создание), а также декодирование (прием) сообщения в значительной степени зависят от технических и эстетических возможностей и требований носителя. То, как медиа (видео, фильм, экран компьютера и особенно крошечный дисплей сотового телефона) формируют или должны формировать сообщение для конкретной реакции зрителя, является предметом прикладной медиаэстетики» [Zettl, p. 12]. То есть интерфейс действительно можно понимать как определенный формат медиа со своим набором правил, но эти правила так или иначе адаптируются под функционал представляемой информации. В рамках нашего исследования мы рассматриваем интерфейс раздела «Журнал» просветительского проекта «Арзамас» (рис. 1) с целью выявить первичные медиаэстетические функции, генерируемые интерфейсом с поправкой на специфику предоставляемого контента.

Рис. 1. Страница «Журнал» веб-сайта «Арзамас» (<https://arzamas.academy/mag>)

Для анализа возможных эффектов интерфейса мы используем теорию машин Ж. Делеза и Ф. Гваттари. Данная теория представлена в работе «Шизоаналитические картографии» [Guattari]. В понимании исследователей любая вещь является не статичным конструктом, но процессом, для анализа которого и применяется теория машин. Для машинного анализа прежде всего необходимо четко обозначить границы семиотического комплекса, участвующего в функционировании процесса. В соответствии с выделяемыми основными сущностями машины таких компонентов четыре (исследователь обозначает их как домены):

- энерго-сигнальные потоки (F), сущности которых расположены в Complexions;
- абстрактная машинная Phyla (Φ), сущности которой расположены в Rhizomes;
- экзистенциальные территории (T), сущности которых расположены в Cutouts;
- бестелесные вселенные (U), сущности которых расположены в Constellations.

Несмотря на то что сам Ф. Гваттари избегает конкретных формулировок того, какие именно виды данных относятся к доменам, он все-таки выделяет их характеристики (рис. 2).

	Actual	Virtual
Possible	Φ.: Philum of actual possibility	U.: Universe of virtual possibility
Real	F: Flux of actual real	T.: Territories of virtual real

Рис. 2. Ассамбляж четырех основных доменов [Guattari, p. 28]

Прежде всего, нам необходимо обозначить содержание основных доменов машины (диады F–Φ и T–U) и выделить все генерируемые ими семиотические тензоры. Семиотические тензоры являются выражением доменов, т. е. сущностями, которые нашли выражение через ту или иную знаковую систему. Поскольку мы учитываем свойство текучести данных в интерфейсе, то и за доменами не закреплены определенные знаковые системы, они могут участвовать в формировании разных сущностей (см. таблицу).

Содержание основных доменов машины страницы раздела «Журнал» портала «Арзамас» и генерируемые ими семиотические тензоры

Φ	U
Интерфейс	Возможности смысловсферы
N [1] = стрелка	Pm [1] = плиточное расположение (строгое расположение массивов информации по определенному количеству в ряд)
N [2] = фотография	Pm [2] = фокусировка (разворачивание на всю страницу одного материала)
N [3] = картина	
N [4] = иконки социальных сетей	
N [5] = баннер	

Окончание табл.

Ф	У
N [6] = игровой кубик N [7] = хедер N [8] = подвал N [9] = цветовая гамма N [10] = рамка N [11] = числовой ряд N [12] = А N [13] = лупа N [14] = подарок N [15] = портрет человека в круге N [16] = схематичный циферблат N [17] = фон	Pm [3] = скроллинг (прокручивание страницы по вертикальной траектории) Pm [4] = поиск (функция поиска по информации) Pm [5] = обзор (одновременное представление разных данных как равноценных) Pm [6] = возврат (функция возвращения к определенному «якорю» интерфейса, например, главной странице) Pm [7] = рандомайзер (функция слепого выбора информации)
Ф	Т
Дизайн	Контент
Ts [1] = белый цвет Ts [2] = черный цвет Ts [3] = анимация Ts [4] = линии Ts [5] = текст Ts [6] = цифры Ts [7] = цвет	Diag [1] = журнал Diag [2] = история Diag [3] = искусство Diag [4] = литература Diag [5] = антропология Diag [6] = микрорубрики Diag [7] = Арзамас Diag [8] = о проекте Diag [9] = числовой ряд Diag [10] = архив Diag [11] = мне повезет

Далее нам следует обозначить базовые обмены информацией между доменами при помощи семиотических тензоров. Первые процессы обмена состоятся между диадами F—Ф (система) и Т—У (структура). Это первый уровень восприятия, когда схватываются лишь общие черты некой умозрительной плоскости, очертаний. На этом этапе устанавливаются системные и структурные особенности содержания и выражения. Схватывание общих черт четырех доменов в рамках интерфейса происходит параллельно: с одной стороны, фиксируется материальная система веб-страницы (интерфейс), с другой стороны, фиксируется виртуальная структура веб-страницы (контент). Эти параллельные системы-структуры считываются восприятием при помощи двух наиболее доступных слоев: потоков (F) и территорий (Т).

F + Ф (систематизация)

Ts [1] = белый цвет + Ts [4] = линии + Ts [3] = анимация → N [1] = стрелка + N [4] = иконки социальных сетей + N [13] = лупа + N [14] = подарок + N [15] = портрет человека в круге

Ts [4] = линии + Ts [7] = цвет → N [2] = фотография + N [3] = картина

Ts [4] = линии + Ts [5] = текст → N [5] = баннер

Ts [1] = белый цвет + Ts [2] = черный цвет + Ts [4] = линии + Ts [3] = анимация
→ N [4] = иконки социальных сетей + N [6] = игровой кубик + N [16] = схематичный циферблат

Ts [1] = белый цвет + Ts [2] = черный цвет → N [9] = цветовая гамма

Ts [1] = белый цвет + Ts [2] = черный цвет + Ts [4] = линии → N [7] = хедер + N [8] = подвал + N [10] = рамка + N [12] = А

Ts [6] = цифры → N [11] = числовой ряд

Ts [1] = белый цвет → N [17] = фон

В первую очередь схватывается система страницы «Журнал», включая ряд возможностей инструментария интерфейса. Позднее мы разберем, к каким выводам может привести пользователя такой «скрининг» первичной информации, сейчас же нам важно отметить, с какой предметностью сталкивается пользователь. Эта предметность выражается через ноэмы (N), мысленное представление о предмете, генерируемое системой (Ф). Условно мы можем разделить такую цифровую предметность на следующие категории:

1. Ноэмы-референты (ноэмы, имеющие за собой виртуальное продолжение, мысленную траекторию): игровой кубик, стрелка, иконки, числовой ряд.

2. Ноэмы-массивы (ноэмы, хранящие в себе определенный массив информации, выступают как хранилище данных): хедер, подвал, фотография, картина, баннер.

3. Ноэмы-регистры (формируют определенный настрой, создают регистр восприятия): цветовая гамма, рамка.

T + U (структуризация)

Diag [2] = история + Diag [3] = искусство + Diag [4] = литература + Diag [5] = антропология → Pm [1] = плиточное расположение

Diag [2] = история OR Diag [3] = искусство OR Diag [4] = литература OR Diag [5] = антропология → Pm [2] = фокусировка (один материал)

Diag [1] = журнал → Pm [3] = скроллинг

Diag [10] = архив → Pm [4] = поиск

Diag [9] = числовой ряд OR Diag [6] = микрорубрики OR Diag [7] = Арзамас OR Diag [8] = о проекте → Pm [5] = обзор

Diag [1] = журнал OR Diag [7] = Арзамас → Pm [6] = возврат

Diag [11] = мне повезет → Pm [7] = рандомайзер

После поверхностного считывания системы начинается скрининг смыслового пространства веб-страницы, ее структуры. По аналогии с диадой F–Ф структура формируется путем образования пропозиций (Pm), т. е. семиотического

выражения соотношения объектов между собой, которые мы также можем поделить на следующие категории:

1. Горизонтальные пропозиции (уравнивают информацию между собой, делая ее равноценной): плиточное расположение, обзор.
2. Вертикальные пропозиции (акцентируют внимание на информации, выделяют ее среди прочих): фокусировка, скроллинг.
3. Диагональные пропозиции (создают траектории взаимодействия с информацией, предполагают ее переформатирование, трансформацию): рандомайзер, возврат, поиск.

Выделенные пропозиции и ноэмы позволяют нам определить следующие медиаэстетические функции интерфейса:

1. На уровне содержания:
 - иерархическая функция (организация информации по принципу релевантности, акцентуализация информации);
 - интерактивная функция (переформатирование уже знакомой информации в новом контексте).
2. На уровне выражения:
 - регистровая функция (создание определенного настроения у пользователя, формирование рамы восприятия);
 - референтная функция (создание узнаваемой виртуальной траектории, предполагающей развитие тех или иных элементов интерфейса);
 - сохраняющая функция (создание устойчивых элементов интерфейса, функция которых не зависит от общей композиции страницы).

Таким образом, выделив медиаэстетические функции, мы можем определить, какими свойствами обладает работа с новой информацией в цифровом пространстве. Во-первых, стоит отметить, что интерфейс как новая материальная платформа диктует свои условия функционирования информации (такие же условия диктовали и аналоговые хранители информации, например, книги).

Во-вторых, интерфейс обладает возможностью эмоционально воздействовать на реципиента. Это достигается путем дизайна (цветовая палитра) и композиционных решений (вертикальная и горизонтальная компоновка информации). В случае проекта «Арзамас» наличие черно-белой цветовой палитры может создавать у пользователя ассоциативную привязку, например, к бинарности знания, наличию оппозиционных сторон и мнений, их одновременному сосуществованию.

В-третьих, на примере семиотических тензоров можно наблюдать материализацию когнитивных траекторий, познавательных стратегий. Данное свойство выражается через особенности системы: устойчивые элементы интерфейса заранее кодируют у реципиента ожидания — каким образом он будет работать с информацией: будет ли это обзор с возможностью выборки или углубление в определенную тему. На примере с цветовой палитрой можно увидеть, что черно-белая палитра создает каркас системы в восприятии пользователя, поэтому появление любого другого цвета на контрасте переключает внимание на отдельное ограниченное

смысловое поле (заключенное в фотографию или картину, баннер). То есть игра с цветом внутри интерфейса является сигналом к погружению в отдельную сферу знания, переход от обзора возможностей к осознанному выбору.

Учитывая общую типизированность интерфейса как системы, такие познавательные траектории создают или отвечают ожиданиям реципиента. В условиях функционирования культурно-просветительской журналистики это свойство представляется наиболее важным, поскольку пространство интерфейса в таком случае должно облегчать восприятие новой информации для реципиента.

Журнал // Арзамас : [портал]. URL: <https://arzamas.academy/mag> (дата обращения: 21.04.2021).

Ленкевич А. С., Латыпова А. Р. Интерфейс как (с)ложная форма чувственности // Визуальная экология: формирование дисциплины : монография / под ред. В. В. Савчука. СПб., 2016. С. 366–401.

Манович Л. Язык новых медиа. М., 2018.

Drucker J. Humanities Approaches to Interface Theory // Culture Machine. 2011. Vol. 12. P. 1–20. URL: <https://culturemachine.net/wp-content/uploads/2019/01/3-Humanities-434-885-1-PB.pdf> (accessed: 21.04.2021).

Galloway A. R. The Interface Effect. Cambridge, 2012.

Guattari F. Schizoanalytic cartographies. N. Y., 2012.

Johnson S. Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate. N. Y., 1999.

Jørgensen K. GWI: The Gameworld Interface // The Philosophy of Computer Games Conference, Bergen, 2013. Cambridge, MA, 2013. P. 1–10. URL: <https://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/Jorgensen-PoCG2013.pdf> (accessed: 21.04.2021).

Mitchell W. J. T. What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images. Chicago, 2005.

Serada A. Phantom affordances in video games // Galactica Media : Journal of Media Studies. 2019. Vol. 1, № 4. P. 86–107. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10038>

Zettl H. Applied Media Aesthetics: Sight Sound Motion. 6th ed. Boston, 2011.

Статья поступила в редакцию 21.06.2021 г.