

ALEXANDRE R. GALLOWAY. THE INTERFACE EFFECT
Polity Press, 2012

Сергей Панасюк¹

Работа Александра Гэлловэя «Эффект Интерфейса»² не может рассматриваться как еще одна книга о компьютерах и Интернете, хотя здесь в изобилии и содержится анализ конкретных или более общих явлений той культуры, которую принято называть цифровой³. Во всех главах лейтмотивом прослеживается предложенный автором новый подход к медиации и его сравнение с более традиционной системой взглядов и явлений. Речь идет о месте – в пространственном или временном смысле – между объектом и тем, кто получает информацию об этом объекте. В античной мысли эта ниша была насыщена мирскими, всегда несовершенными обстоятельствами, вечно искажающими божественные образы и идеи, воплощенные в виде рукотворных артефактов (записи, гипомнематы также, разумеется, были не точны). В устах теоретиков медиа классический подход к медиации закреплен в понятиях сообщения (message) и средства сообщения (medium), и хотя последнее с легкой руки Маклюэна можно рассматривать как первое, все равно внимание фиксируется на сообщении, которое представляет основную ценность, оно и есть сам смысл. Да, структура формы затмевает изначальный посыл или же формирует совершенно новый, но на саму форму мы также смотрим как на объект (как на носитель, медиум). Именно эта часть и критикуется в рецензируемой книге: что, если лишить то, что мы привыкли называть медиумом, статичности, привлечь его к процессу формирования значения? В этом стремлении Гэлловэй оппонирует Льву Мановичу, который, также уделяя внимание цифровым медиа, делает это с позиций формальной поэтики и эстетики⁴, т.е. видит в них объект, пусть сложный, разнообразный, динамичный. Средства сообщения в рамках этой парадигмы представляются нам с позиции набора артефактов, предназначенных для обработки, передачи и хранения сообщения⁵. Гэлловэй предлагает радикально

¹ Сергей Панасюк – магистр социологии ЕГУ, специалист по прикладной математике, докторант философской программы ЕГУ.

² A. R. Galloway: *The Interface Effect*, Polity Press 2012.

³ И даже саму концепцию цифрового или дигитального в своей книге «Laruelle: Against the Digital» Александр Гэлловэй соотносит с более широким историческим и философским контекстом.

⁴ Цифровая репрезентация, модулярность, автоматизация, изменчивость и транскодирование – с помощью этих понятий Манович описывает основные эстетические свойства информации, а также самые базовые особенности ее передачи, хранения и представления пользователю (Manovich, Lev.: *The Language of New Media*. 2002).

⁵ Анализируя книгу Льва Мановича «The Language of New Media», автор замечает: «Основная сложность здесь в том, что книга живет на

по-новому взглянуть на технические медиа с точки зрения самих предикатов – обработки, хранения и передачи: «Исходить из главенства отглагольных существительных»⁶. Ссылаясь на Делеза (эссе «What is a Dispositif?»), он подчеркивает, что в некоторых ситуациях может быть важно фиксироваться не на устройствах или инструментах как таковых, но на физических системах тех сил, которые они реализуют («кривых видимости и линиях силы»⁷), тем самым усматривая в понятии интерфейса не объект (носитель), но эффект взаимодействия, возникающий постфактум (об этом еще будет сказано ниже). Так, например, рассматривая худшие примеры бюрократических систем с точки зрения предложенной Гэлловэем логики, мы не будем уделять особое внимание на желание каких-то политических субъектов, на классы и интересы акторов, но сфокусируемся на совокупности сил взаимодействия, открытости/закрытости, четкости протоколов или возможности уйти от ответа, дать «отписку» в определенных ситуациях. в этом ключе бюрократия в кафкианском «Процессе» преподносится как чистого рода интерфейс, т.к. мы не видим там ни четких границ (те, которые есть, могут быть легко переформулированы с позиций «новых реалий»), ни каких-то явных интересов агентов, на которые можно было бы опереться как на хоть какую-то реальность происходящего, – и в то же время эта среда явно активна, она «работает», проводя главного героя через круговерть кабинетов и инстанций.

В перспективе нового подхода к медиации меняется и само понятие компьютера. В традиционной медийной трактовке компьютер – всего лишь новый способ организации объектов, хотя и очень мощный в своем потенциале ремедиации, т.е. в возможности инкорпорировать предыдущие форматы и традиции представления данных (фото, видео, радио, телевидение, книги и т.д.). У Гэлловэя сущность компьютера не в том, что он может как-то способствовать произвольным способом упорядочивать бытие, но в том, что он может подвергать ремедиации сами категории бытия, его структуру и закономерности: «Медиумом компьютера является само бытие»⁸. Другими словами, компьютер не связан с неким определенным режимом взаимодействия в паре «пользователь – техническое средство», но создает такие режимы. Тем самым машина занимает активную позицию в акте формирования ощущения окружающего мира. Гэлловэй подчеркивает антиантропоцентризм этого процесса, наделяя компьютер некоторой самостоятельностью (в том смысле, что человек уже не держит под контролем весь

*предпосылке о том, что новые медиа могут быть определены посредством использования установленного набора формальных качеств, и что эти качества способны сформировать связный внятный язык, который может быть применен ко всем объектам новых медиа, и, самое важное, что все эти качества могут быть прочитаны и интерпретированы» (A. R. Galloway: *The Interface Effect*, Polity Press 2012, 23).*

⁶ Там же, 18.

⁷ Там же, 18.

⁸ Там же, 21.

свой мир, взирая с позиции картезианского чистого разума). Здесь речь не идет о каком-то особом искусственном интеллекте, но компьютер активен тем, что использует действия человека (фидбэк от пользователя) как условие или параметр для выражения той новой среды (мира, метафизики), в которой сам этот пользователь и окажется в следующий момент⁹. Если говорить совсем просто, то компьютерная технология влияет на мироощущение человека гораздо больше, чем могло казаться. Вообще говоря, любая технология потенциально влияет на ощущение мира¹⁰, но Гэлловэй обращает внимание на то, что в случае с цифровыми технологиями это стало особенно актуально (ремедиация довольно быстро исчерпывает свой определяющий новые медиа потенциал, как только встречается с феноменами, которые не переносимы с предыдущего медиа, тем самым, довольно сомнительным, является конституирующая роль предыдущих медиа в более новых¹¹). Компьютер по своей архитектуре склонен к созданию и манипулированию объектами сообразно абстрактным командам, и в центре интереса Гэлловэя не мир объектов, а специфика выполнения абстрактных команд (вспомним «кривые видимости и линии силы»). Таким образом: *«Компьютер лучше будет понимать в терминах практики или же набора функций и действий по отношению к миру, а подходящей ветвью философии окажется этика или прагматика, нежели онтология или метафизика. <...> Компьютер – это не объект и не создатель объектов, это процесс или же активная граница, характеризующая переход из одного состояния в другое»*¹². Да и не стоит забывать, что компьютерный код является непременно исполнимым языком, при этом не на уровне деклараций, которые в случае естественного языка основаны на вере других участников в авторитет говорящего («провозглашаю вас мужем и женой» или другие символические изречения), но по своему определению и посредством прохождения и преломления изначальной команды через цепочку посредников (интерфейсов доступа).

Поэтому и интерфейс [Доступа] меняет свой подтекст: это не просто фасад, статичный посредник между нами и другим пространством, но активная среда взаимодействия двух плоскостей (причем не обязательно одной из них должен быть человек). Более

⁹ *«Наше интенсивное вложение сил в новые миры – будь то проникающий поиск фактов, беглый просмотр, глубинный анализ данных, глобальный поиск по сети и вычленение результатов – все это предпосылка для разворачивания (reveal) миров»*. Там же, 13.

¹⁰ A. Clark, D. Chalmers: *The Extended Mind, Analysis*, 58 (1) (1998), 7–19.

¹¹ *«Например, компьютер должен подвергать ремедиации текст и картинки. Но как насчет компьютерного сбоя? Что участвует в ремедиации здесь? Неужели это пример не-медиа? Гипотеза ремедиации в случае с компьютером приведет к тому, что многое из того, что мы привыкли рассматривать как медиа, окажется расклассифицировано в не-медиа, что будет говорить нам о противоречивости изначальной гипотезы»*. A. R. Galloway: *The Interface Effect*, Polity Press 2012, 21.

¹² Там же, 23.

того, чем интенсивнее (и более автоматизировано) эта среда работает, тем более она незаметна, настолько, что Гэлловэй даже называет такой интерфейс «нерабочим», имея в виду его невидимость и, следовательно, отсутствие необходимости его называть. Так, например, высокая пропускная способность сети позволяет нам работать с каким-нибудь веб-сайтом, как будто это локальное приложение (не требующее передачи данных по сети), быстрая отдача от сервера (в ответ на запрос пользователя) стирает необходимость знать или вообще иметь в виду, что есть какая-то сеть, маршрутизаторы, http и другие технические понятия. Заметим, что здесь не ставится точка, дескать, в том и есть сущность цифровых интерфейсов, но реактуализируется вопрос медиации, а точнее оппозиции «Ирида-Гермес», где на одной стороне быстрая, уже известная, естественная (природная) информация, а на другой – запутанная, требующая разъяснения, постоянно реинтерпретируемая информация. Релевантными подходами для описания частей этой дихотомии являются романтизм и кибернетика: первый выразителен, законченный в своей статичной форме, кибернетика же имеет дело с потоками и разнообразием связей¹³. Современный мир вообще и складывается с переплетения двух концепций, так что получается Ги Деборовская юридическо-геометрическая игра («юридический» отсылает к политике и праву, «геометрический» – к пространственной логике из области математики и теории систем).

То понимание интерфейса, которое пытается нам донести автор, связано с кибернетикой, которая в своем определении фиксируется на системах информации – получения, передачи, интерпретации, но никак не на феноменах фиксированных сущностей. «Для кибернетики интерфейс – это место, где плоть встречается с металлом, или, в случае теории систем, интерфейс – это место, где информация движется от одной сущности в другую, от одного узла системы к другому»¹⁴. Фиксированность в данном случае отсылает к условной центральной репрезентации, модели или схемы, которая полна в информационном смысле, т.е. уже содержит достаточно данных для принятия лучшего решения. Интенсивное взаимодействие двух плоскостей необходимо в случае, если для выбора нужна постоянная уточняющая обратная связь, при этом обе системы совершают следующий шаг, исходя из уже полученного фидбэка¹⁵(ов). Если мы смотрим на всю систему как

¹³ «Задачей кибернетики является выработать язык и технические приемы, позволяющие на деле добиться решения проблем управления и связи вообще, а также найти надлежащий набор идей и технических приемов, для того чтобы подвести их специфические проявления под определенные понятия». Н.Винер: *Кибернетика и общество*, М.: Издательство иностранной литературы 1958.

¹⁴ A. R. Galloway: *The Interface Effect*, Polity Press 2012, 31.

¹⁵ Как писал отец-основатель кибернетики Норберт Винер: «Обратная связь может быть столь проста, как обратная связь безусловно-го рефлекса, или она может быть обратной связью более высокого

на интерфейс, то четкой границы между взаимодействующими частями мы не сможем зафиксировать. Гэлловэй ставит этот вопрос так: где же заканчивается одна область и начинается другая (где сама картина, а где уже рамка)? И отвечает: граница есть, но она возникает постфактум в тот момент, когда один значимый материал осознается как отличный от другого, и поэтому интерфейс не может быть вещью (экраном, системой кнопок), но всегда есть эффект, процесс переноса. Эффект интерфейса возникает всегда, просто иногда он случается как привычка или рефлекс (см. примеры обратной связи у Винера – сноска 15), а некоторые системы в каком-то смысле вынуждают человека постоянно находиться в процессе «бытия на границе». В качестве «нецифрового» примера Гэлловэй использует картину Нормана Роквелла «Тройной автопортрет» и пародию на нее авторства Ричарда Уильямса. Если в первом случае взгляд зрителя хотя и витиевато, но полностью находится внутри произведения (оно целиком объект), то во втором сам зритель неизбежно вовлекается в игру, т.к. изображение явно содержит информацию о том, что на него смотрят (статичное смешано с зеркальным), таким образом оно активно по отношению к зрителю. Аналогичный пример – это уже буквально игра «World of Warcraft», анализ которой и выводы основываются на тех же эффектах интерфейса – постоянном нахождении на границе, лавировании по границам разных уровней, непрерывном выборе и его разрешении на основе множества фидбэков разного рода. Применение этого принципа может быть расширено на самые разнообразные предметные области и объекты анализа, Гэлловэй даже приводит табличку, в которой парами указаны тематические оппозиции: «диегетический-недиегетический», «Аристотель-Брект», «студий-пунктум», «окно-зеркало», «3D-модель vs индикатор на лобовом стекле»¹⁶ и т.д.

Подход к интерфейсу, о котором пишет автор, – когда это не просто инструмент/вещь/объект для доступа к внешней информации, а динамическая, многоступенчатая, постоянно открытая к реинтерпретации среда – позволяет поставить вопрос о практике пользования (этическая, а не поэтическая постановка вопроса), особенно в контексте цифровой технологии, которая, как говорилось, обладает особой способностью к интерактивности. Цифровая тема развивается Гэлловэем с помощью Вэнди Чан (Wendy Hui Kyong Chun) и ее работы «On Software, or the Persistence

порядка, когда прошлый опыт используется не только для регулирования специфических движений, но также всей линии поведения. Подобная обратная связь, регулирующая линию поведения, может представлять – и часто действительно представляет – то, что, с одной стороны, известно как условный рефлекс, с другой – как познание». Н. Винер: Человеческое использование человеческих существ: Кибернетика и общество, Питер 2001, 28.

¹⁶ «No More Flying Blind, NASA», Nasa.gov. 2007-11-30, [Электронный ресурс] Точка доступа: http://www.nasa.gov/vision/earth/improvingflight/svs_reno.html.

of Visual Knowledge». В частности, в ее книге раскрыта идеологическая, фетишистская сущность программного обеспечения: пользователи добровольно, не имея уже выбора или просто для простоты дела, представляют некоторую часть работы компьютера как само собой разумеющуюся, например никто не думает о папках, что это какие-то заголовки и кластеры файловой системы, – практически все работают с папками, как будто это настоящие папки¹⁷. Здесь ключевое слово «работают», т.е. не просто думают или имеют в виду (это уже следствие), но активно действуют, закрепляя идеологические концепты через принцип казуальности. Таким образом выстраивается цепочка допущений «о правильной работе», и если в традиционных институтах (мы ведь допускаем «естественность» правительства, милиции, налоговой инспекции) идеология закреплена долголетними слабо изменяющимися практиками, то компьютерная отрасль порой предлагает слишком поспешные принципы для «естественных» казуальных явлений, а пользователи с готовностью слепо принимают на веру предложенное положение вещей. Для Гэлловэй такой идеологический аспект связан с уже упомянутым понятием неработающего (=незаметного) интерфейса:

«Представим два пункта, обменивающиеся сообщениями через некий канал. В случае передачи сообщения – когда она успешная, оптимальная, немедленная – канал уничтожает сам себя»¹⁸.

Но в общем случае он хочет показать, что реальная конфигурация современной политической и социальной жизни насквозь пропитана идеологией, но *«не посредством угнетения или категорий ложного сознания, как это было в ортодоксальной критике идеологии, но посредством беспощадного правила кода, который всего лишь предполагает, что где-то в конце цепочки интерпретации должна оказаться реальная аналоговая модель, но предполагает он это только для того, чтобы подчеркнуть, что этот аналог никогда не был действительно значимым»*¹⁹.

Гэлловэй предлагает новый способ мысли, в том числе о социальном. Этот образ основывается на «сетях, компьютерах, алгоритмах и данных» – том, что связано с функционированием активного интерфейса. Традиционные институты уходят в тень, становятся симулякром, только лишь мыслью о том, что «так вроде бы должно быть», реальность политического стремительно поглощается виртуальной реальностью интерфейса новых медиа. Не даром Гэлловэй обращается к Делезу и предложенному им переходу от дисциплинарного общества к обществу контроля, в котором *«ничто никогда не кончается – корпорация, образовательная система, служба в армии являются метастабильными состояниями, которые могут сосуществовать друг с другом в рамках одной и той же модуляции, как универсальная система деформации»*

¹⁷ Chun, Wendy Hui Kyong: *On Software, or the Persistence of Visual Knowledge*, Cambridge: MIT 2004.

¹⁸ A. R. Galloway: *The Interface Effect*, Polity Press 2012, 26.

¹⁹ Там же, 76.

ции»²⁰. В игре World of Warcraft, равно как и в проекте Wikipedia, пользователи разными способами (генерируя новый контент, упорядочивая данные, совершенствуя мастерство) поддерживают масштабные «модуляции». Гэлловэй вынужден приводить множество примеров, т.к. пока что «не выработан критический или поэтический язык для описания общества контроля»²¹ (правильнее будет сказать, что он не выработан окончательно, потому как все же возникают литературные и кинематографические произведения, предлагающие новый язык, – вспомним того же Пелевина с его «Любовью к трем цукербринам»), тогда как дисциплинарное общество имеет свою аналитическую традицию (тот же Фуко и его метафоры паноптикума). Однако необходимость прибегать к различным примерам вызвана еще и тем, что – ссылаясь на Джеймисона – «*правда социальной жизни как целого – в терминах Лукаса как тотальности – все в большей степени несовместима с возможностями эстетического выражения или артикуляции, доступной нам*»²².

Можно сказать, что анализируемая книга не указывает на готовые решения или концепции, но предлагает другой стиль мышлений, иную оптику, опирающуюся на наличную, динамически меняющуюся ситуацию («И это тоже эффект интерфейса», – сказал бы Гэлловэй). Вместе с тем такое положение вещей не изолировано в истории мысли, а уже имеет ряд концепций, предвещающих его. Область разработки программного обеспечения уже использует этот подход, хотя и не достаточно удачно артикулирует это (гибкость программного кода позволяет одну и ту же вещь написать множеством способов, но опытные разработчики стараются придерживаться той или иной «идеологии»²³). Предложенная Гэлловэем концептуальная рамка является полезной в первую очередь для изучения именно цифрового мира, при этом кибернетическое или же этическое преломление помогает выработать общие теоретические ориентиры и не утонуть в многообразии частных феноменов, появляющихся в киберпространстве.

²⁰ Ж. Делез: *Общество контроля. PostScriptum*, СПб.: «Наука» 2004.

²¹ A. R. Galloway: *The Interface Effect*, Polity Press 2012, 98.

²² Там же, 98.

²³ Одним из самых распространенных подходов является использование шаблонов проектирования, которые структурируют код определенным способом. Анализ «красоты» такого кода идет с позиций «линий силы», возможности/невозможности, сокрытия/видимости объектов и элементов доступа – всего того, что влияет на *практику* разработки.