文化界面

所谓“人机交互界面（HCI）”，就是人与计算机互动的方式。它包括了一些物理的输入输出设备，例如显示器、键盘鼠标等，它也包括了我们用于概念化计算机数据组织的一些隐喻，例如苹果在1984年推出的麦金塔界面，就用了桌面上的文件和文件夹作为数据组织的隐喻。HCI还包括了用户能够操作、处理这些数据的有意义的动作，比如现代人机交互界面中最典型的复制、重命名、删除文件，列出内容目录，启动和关闭一个程序，设置电脑的时间日期等等。

“人机交互界面”一词，是在计算机被用作主要工具工作时形成的。在20世纪90年代，计算机的地位发生了变化，在这十年之初计算机曾仍然被认为是打字机、笔刷、绘图尺的模拟，换句话说，就是被当做一种工具，用于制作那些已被创造出来的，已有合适媒介的文化内容：印刷物、电影、照片、录音等。但在这十年之末，随着互联网的普及，大众对电脑的认知不再只是一种工具，还成为了一种通用的媒介设备，不仅能用来创作内容，还能储存、分发和访问所有的媒介。

随着各类文化形式都在逐渐数据化，我们越来越多地与主流文化数据作“交互”：文本、照片、电影、音乐、虚拟环境等。简言之，我们与之交互的不再只是作为工具的计算机，还有其背后被数据化的文化形式。我想用“文化界面”这个词来描述人机交互界面——一种计算机呈现和提供给我们去与文化数据交互的方式。文化界面包括了设计师们使用的网页、CD-ROM、DVD、多媒体百科、在线博物馆和杂志、电子游戏以及其他的新媒介文化产物。

在二十世纪九十年代第二个时期的典型文化界面，比如说1997年，在那时随意点开一个网页，你会看到一些与当时杂志版式类似的图形。那时的页面被文本统治着：标题、超链接、复制的模块，在这些文本中是一些媒介元素：图形、照片，还可能是一个影片或虚拟现实情景。这种页面也包括了单选按钮和下拉菜单，最后是搜索引擎：输入一些文本后点击搜索按钮，电脑会扫描文件夹或数据库去匹配你的搜索。

另一个二十世纪九十年代典型文化界面的例子，是那是最著名的的程序“神秘岛”（Broderbund，1993）。它用影片清晰地叙述了一个开场，影片中画面缓缓滚动，伴随着营造气氛的影片配乐，接着，显示屏中间出现了一本打开的书，等待着你鼠标的点击，再接着，出现了熟悉的Mac风格的偏好设置界面，这些都是以影片和书籍混合的形式呈现在你的眼中，另外你还可以在屏幕顶栏中调整音量、画质等设置。最终，你进入了这个游戏，而文字与影片之间的交互也在继续——虚拟相机拍摄的一张张岛屿图片相互溶解，同时，你不断地收到充满屏幕的书和信件，给你提供线索以指引你如何继续游戏。

计算机媒介只是存储在电脑中的一连串的字符和数字，但它有许多的方法呈现事物给用户。在传统文化叙事语言中，只有一小部分表现语言会在特定的历史时刻显得切实可行，比如说十五世纪初，意大利画家们只能构思出一些当时独特的主流风格，这些风格就和十六世纪荷兰画家们的风格截然不同。但今天的艺术家和设计师们，使用着一系列简单的电子媒介隐喻、动作，就能产生更多的可能性。

为什么这些文化界面——网页、光盘、电子游戏，会是这个模样的呢？为什么设计师们将电脑数据以这几种方式来组织，而不是其他方式？为什么他们使用着一些隐喻而不使用另一些隐喻？

我的理论是，文化界面的语言主要是以一些我们已经熟悉的文化形式元素来构成的。下面我将会探讨这种语言的第一个十年，也就是二十世纪九十年代期间的三种重要的形式。我会从上文提到的典型新媒体项目“神秘岛”中探讨这三种形式，在项目中，这些形式被融合呈现在我们眼前。第一种形式是影像，第二种形式是印刷文本，第三种形式是通用人机界面（HCI）。

我用“影像（cinema）”和“印刷文本（printed word）”只是作为说明问题的捷径，它们并不是代表着具体的影片（film）或是小说，而是代表着更广泛的传统的文化概念（这里也可以换成文化形式、机制、语言、媒介等词），这一点需要先理清。因此，“影像（cinema）”这个概念包括了移动摄像机、空间表现、编辑技术、叙事范式、观众活动——简言之，就是影像观念、表现语言和观看中的不同元素。它们的存在不仅限于二十世纪构建的虚构电影体系中，也存在于已有的全景画、幻灯片、剧场和其他的十九世纪文化形式。类似地，在十九世纪中期以后，它们不仅出现在电影中，还出现在电视、录像中。而对于“印刷文本”，我仍然是用以描述一系列已经发展了许多个世纪（甚至在印刷术发明之前）的印刷文化，以及今天的无数种印刷形式和印刷物，如杂志、各类手册：一些矩形的，包含一到两个分栏的文字的页面、被文本包围着的插图或图形，这些页面有序排列，带有目录和索引。