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）”两个概念，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。

现代人机界面的历史比印刷文本或电影要短得多，但它仍然是一段历史。它的一些原则，比如直接在屏幕上操作物体、动态菜单等，都逐渐发展了几十年，从二十世纪50年代到80年代，到它最终出现在诸如Xerox Star（1981）、Apple Lisa（1982）、以及最重要的Apple Macintosh（1984）等商业系统中。从那时起，这些人机界面成为了操作计算机公认的范例和一种人们的文化语言。

影像、印刷文本和人机界面，它们各自的媒介传统都发展出一套自己独特的信息组织方式、信息呈现给用户的方式、空间和时间互相作用的方式，人类的体验是如何在访问信息的过程中形成的。页面文字和目录表格、在矩形框架中被一个移动视点导航的三维空间、分层菜单、变量、参数、复制粘贴操作……这些元素和三种媒介的传统，都在塑造着今天的界面。影像、印刷文本和人机界面，是三个主要的隐喻和信息组织策略储存库，支持着文化界面的运作。

把电影、印刷品和人机界面结合在一起，把它们当作一个概念面来看待，还有一个额外的优势——理论上的奖励。可以自然地认为它们属于两种不同的文化物种，可以这么说。如果HCI是一个通用的工具，可以用来操纵任何类型的数据，印刷文字和电影都不太普遍。它们提供了组织特定类型数据的方法：在打印的情况下，在电影的三维空间中进行视听叙述的文本。HCI是一种操作机器的控制系统；印刷文字和电影是文化传统，记录人类记忆和人类经验的独特方式，是文化和社会交流信息的机制。将HCI、印刷文字和电影结合在一起，使我们能够看到三者的共同点超过了我们最初的预期。一方面，作为人类文化的一部分，半个世纪以来，HCI已经成为一种强大的文化传统，一种文化语言，它以自己的方式表达人类的记忆和人类的经验。这种语言以层次结构（分层文件系统）组织的离散对象的形式，或作为目录（数据库），或通过超链接（超媒体）链接在一起的对象。另一方面，我们开始看到，印刷文字和电影也可以被看作是接口，尽管历史上他们一直与特定类型的数据联系在一起。每个都有自己的动作语法，每一个都有自己的隐喻，每一个都提供了一个特定的物理接口。一本书或一本杂志是一个由单独的页面组成的实体，包括从一个页面到另一个页面，标记单个页面和使用上下文表。就电影而言，它的物理界面是电影院的一种特殊的建筑布局；它的隐喻是打开一个虚拟3D空间的窗口。