Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Introduction | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.641

Experimental Interfaces

Alexander S. Lenkevich

Saint Petersburg State University; ITMO University. Saint Petersburg, Russia.
Email: ac.lenkevich[at]gmail.com

Received: 21 April 2025 | Revised: 25 April 2025 | Accepted: 30 April 2025

Abstract

Guest Editor's Introduction

Keywords

Interface; Computer Games Body; Affect; Human and Non-Human Actors; Life; Science Fiction

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Введение | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.641

Экспериментальные интерфейсы

Ленкевич Александр Сергеевич

Санкт-Петербургский государственный университет; Университет ИТМО. Санкт-Петербург, Россия.
Email: ac.lenkevich[at]gmail.com

Рукопись получена: 21 апреля 2025 | Пересмотрена: 25 апреля 2025 | Принята: 30 апреля 2025

Аннотация

Вводная статья выпускающего редактора

Ключевые слова

интерфейс; компьютерные игры; тело; аффект; человеческие и нечеловеческие акторы; жизнь; научная фантастика

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

В 2014 году на Kickstarter была запущена кампания по сбору средств (250 тыс. канадских долларов) на создание специального контроллера Blood Sport. При получении урона в игре или в случае смерти персонажа этот контроллер должен был забирать у геймера кровь, реагируя на телесные трансформации его аватара. Такой экстремальный геймплей должен был популяризировать донорство крови (и в конечном счете добавить остроты переживаний в игровой процесс), однако сбор средств на создание контроллера отменили, он так и остался фантазмом игровой индустрии о буквальном вторжении знаков в тело геймера. Однако подобное вторжение знаков в наши тела — через использование различных интерфейсов — происходит постоянно.

Мы живем в мире, в котором интерфейсы играют все большую роль. Интерфейсы — это наш способ взаимодействия с технической и социальной реальностью, постепенно они становятся не только условиями доступа в мир технологий, но и внутренними структурами нашего опыта, условиями его возможности. Интерфейсы, которые проектируют крупные компании, разработчики игр и социальных приложений, задают норму перцепции и самосознания, дисциплинируют нас и определяют меру контроля. Тем важнее продолжение экспериментов в области интерфейсов, разработка новой семиотической, символической, телесной грамматики — проблема, в которую погружены цифровые художники, геймеры, писатели-фантасты, нейромансеры, пользователи, номады медиареальности. В этом номере речь идет о границах реальности, которые задают интерфейсы, и о том, что эти границы динамичны, их можно пересматривать и прочерчивать иначе.

Тела и аффекты

Начинают размышление об экспериментальных интерфейсах тексты, в которых речь идет о границах игровых тел, контроллерах и игровых способах деконструкции тела, перверсиях, переживаниях, аффектах, в которые втянуты пользователи. Александр Ленкевич и Алина Латыпова пишут о том, как на фоне эксплуатации «поведенческого излишка» (Зубофф) и захвата тела/жеста геймера, геймдизайнеры, игроки и художники меняют настройки нормативных геймплейных тел. Изобретение новых контроллеров и деконструкция дисциплинарных техник, вшитых в интерфейсы, приводит к рождению новых форм опыта, неконвенциональных практик управления и сопутствующих им удовольствий от игры.

Маргарита Скоморох в статье об игре *If We Were Allowed To Visit* предлагает концепт *прокрустова интерфейса* и подсвечивает травматический, шокирующий опыт, связанный с ремедиацией, переводом традиционных медиа в

цифровой формат. Текстуры в игре выполнены в виде текста: стихотворное описание дерева, крыши или тропинки, складывается в соответствующий визуальный объект. Т.е. деревья, крыши и тропинки в игре состоят из описывающих их стихотворений. Игрок сталкивается в игре с когнитивным диссонансом, шоком, травмой, которые связаны с невозможностью объять пространство интерфейсов и совместить различные медиарежимы.

Размышления о статье. Раны, которые наносит этот интерфейс, будто возвращают нас в архаику, когда слово буквально воплощалось в действиях, когда насмешка могла убить, риторическая формула — привести в замешательство, заклинание — обратить вспять армию. Игра напоминает, что слова вовсе не так безобидны, как мы привыкли думать в рамках конвенций эпохи Модерна. Немецкий философ Дитмар Кампер отмечает, что архаический художник еще чувствовал боль материала, был связан с миром через собственное тело, и поэтому, нанося знаки на дерево, кость, камень или стены пещеры, он как бы наносил знаки-шрамы и на собственное тело. К этому опыту трудно вернуться в нашу эпоху дистанций и научных абстракций, симулякров и симуляций, но описанный в статье эксперимент с интерфейсами обнаруживает в самом сердце новых технологий ресурс для тренировки восприятия и феноменологического сдвига, смещения, конверсии высокотехнологической чувственности.

Константин Очеретяный пишет о перверсивных интерфейсах и раскрывает в тексте три онтологических стиля игры: зияние, дрейф и пульсацию. В первую очередь, игры осуществляют сдвиг апперцепции, помещая нас в тело другого — или даже монстра. В играх мы нередко видим происходящее со стороны. С человеческой позиции мы переходим на радикально нечеловеческую, когда нам показывают, что видит монстр, который охотится на нашего персонажа. Такие игры, как *Alone in the Dark* и *Silent Hill*, производят разрыв, зияние в структуре cogito, заставляя нас сомневаться в реальности опыта от первого лица.

Начиная по крайней мере с *Wolfenstein 3D* и *Doom*, игры, по мысли автора, сосредоточены на развитии и другого онтологического стиля — дрейфа, включающего ресурсы личного переживания, болезни, травмы, децентрации субъекта. Все чаще в играх изображаются переживания аватара, его боль, эмоции, внутренние состояния. Впрочем, можно предположить, что это и следствие возросших технических возможностей компьютеров и приставок. Экзистенциальный опыт, благодаря интерфейсам и другим техническим операторам, просачивается в опыт проживания игры.

Наконец, игры лишают игрока власти, играют в себя сами, смещая его не просто на позицию зрителя, но на роль элемента в игровой системе, или предлагают игроку примерить роль злодея, тем самые вышибая

из привычных аксиологических и онтологических координат. Популярность набирают игры, которые живут, пульсируют, дышат без участия игрока, в которые он может погрузиться не как путешественник или герой, но как наблюдатель, фланер, вуайерист.

Размышления о статье. В рамках game studies и философских исследований компьютерных игр сформировался особый подход, который называется экзистенциальная людология (existential ludology). Так, финский исследователь Олли Лейно отмечает парадоксы, которые в экзистенциальном плане порождают компьютерные игры. Если в работах Хайдеггера и Сартра говорится о бесприютности, бесформенности, неопределенности мира, в который заброшен человек, то в компьютерных играх он сталкивается с заранее продуманным, архитектурно выверенным, рационализированным пространством. Более того, игрок в мир не «вброшен», он погружается в игру добровольно, получая от этого удовольствие. Перверсивные интерфейсы подрывают основания этого опыта: рационализированное пространство переосмысляется как наполненное фантазмами и аффектами. Зияние, дрейф и пульсация — онтологические переключатели, которые делают опыт игры живым, а не абстрактным.

Исследователь компьютерных игр Владислав Кириченко в статье «Кринжплей и геймер-тело: сдвиг в нормативной грамматике игрового процесса» осуществляет медиаархеологическое исследование кринж-эффектов и кринж-игр, обращаясь к формату flash-игр (шире — flash-поэтики), чтобы не только раскопать основания маргинального и низового гейминга середины 2000-х гг., но также рассмотреть и современные контрплейные практики, и деконструкцию игрового опыта в геймдизайне 2020-х гг.

Размышления о статье. Как писал Дилан Тригг, опираясь на работы М. Мерло-Понти и Г. Ф. Лавкрафта, в нашем теле обитает доличностное я, нечто воспринимает во мне, помимо и вместо меня. С этого утверждения фактически начинается медиатеоретический анализ тела: медиа формируют режимы, дисциплину, техники тела, в наших телах постоянно функционируют медиамашины восприятия (видеть фотографией, фильмом, театром, жить литературными нарративами, чувствовать себя как в компьютерной игре, двигаться кинопоходкой и т.д.). С этой точки зрения тело геймера — синтетический археологический артефакт, в котором обнаруживаются гетерогенные технологические слои. Исследование flash-платформ и кринж-игр позволяет раскрыть некоторые из них.

Жизнь других

Артур Дыдров в статье «Философия лица и нейросетевые агенты», отказываясь от алармистского дискурса, сформировавшегося вокруг нейросетевых

технологий, который включает в себя рассуждение о рисках и проблемах, обращается к концептам «лица» и «почерка», чтобы раскрыть в новых технологиях не только гибельное, но и спасительное.

Размышления о статье. Лицо, как замечает Дж. Агамбен, с давних пор считается основой нашей политической реальности. Человек, приходящий на агору или форум, выступает и рискует не только своей душой, но и телом, показывает свое лицо. Поэтому сокрытие лица в эпоху ковида Агамбен расценивает как расчеловечивающий акт, ускоряющий производство исключенной, голой жизни, превращение граждан в homo sacer. Артур Дыдров для осмысления современных технологий обращается к концептам лица в эстетике Гегеля и философии Павла Флоренского (триада «личина — лицо — лик»). Вместо настраивающей на алармистский лад метафоры «черного ящика», которая порождает производство дискурса страха, нагнетание страстей по поводу технологий, автор обращается к концептам «лица» и «почерка», которые позволяют приблизить технологии к миру человеческого, одомашнить их, подружиться с ними. Онтология лица объединяет человеческие и нечеловеческие акторы в систему всеобщей коммуникации и сообщаемости, где сгенерированные нейросетями коты и корги вступают в союз с политическим бессознательным технологий и сообществ пользователей. Нейросетевой кот (как корги или копибара) становится воплощением, эмблемой, знаком социального и биологического начал в человеке — этот гибрид человеческого, машинного и животного предвосхищает новую реальность тотального сворачивания мира в интерфейс.

София Мухина в ином ключе раскрывает этот сюжет, она обращается к изменениям, которые претерпело понятие жизни под влиянием новых технологий, к трансформациям животного и живого в интерфейсе. Если в античной практике заботы о себе посредники могли лишь подтолкнуть, направить, запустить сам процесс, то в современности аппараты заботы превращаются в аппараты контроля, захвата, управления. Особое внимание автор уделяет коммуникации с животными, опираясь на концепты Тимоти Мортона и Александра Пшера. В тексте встречаются совершенно поразительные примеры коммуникации среди живых существ: биолюминесценция глубоководных организмов и песни китов, технология Bio-Caching и приложение Shark Net.

Размышления о статье. Забота о себе в духе Платона («Алкивиад I») предполагает заинтересованность самого субъекта в том, чтобы о себе заботиться, его активную позицию, но современные фитнес-трекеры и приложения, смарт-часы и смартфоны, медицинские интерфейсы и вилки от обжорства, ЭКГ-пластыри и умные бутылки для воды осуществляют активное вторжение

в наше тело и выстраивают ритмы жизни, по сути, становясь технологическим инструментом биополитики. Вместе с тем мы приобретаем постоянного технического друга и наставника, которому всегда есть дело до нашего здоровья, который не знает отдыха и беспечности и который всегда готов позаботиться о нашей жизни. В конечном счете можно сказать, что мы живем в антикантовской современности, когда выход из состояния несовершеннолетия не приветствуется и постоянно откладывается, а кантовские опекуны — книга, врач, духовный пастырь — упаковываются в удобный мини-формат цифрового интерфейса, который можно все время носить на запястье или в кармане.

В статье «Постсимволическая колониальность» Растям Алиев ставит под вопрос идеологические прошивки современных платформ для распространения информации (TikTok, YouTube и др.). Расовая, гендерная и культурная инаковость фетишизируются и превращаются в товар: если раньше альтернативная субъективность была основой политического и общественного сопротивления, то теперь, согласно основополагающим установкам капитализма, она коммерциализируется и интегрируется в рыночную систему. Инаковость больше не изгоняется, а производится как товар. Коммодификация инаковости ведет к ее нейтрализации и стерилизации. В связи с этим автор предполагает, что цифровая культура на свой лад воспроизводит колониальные механизмы апроприации. В статье вводится концепт *метасимулякра*, который, в отличие от симулякра, не просто скрывает отсутствие референта, но моделирует условия нашего восприятия (чем тесно сближается с понятием *медиа* в рамках медиафилософии) и создает различия как товар в системе платформенного колониализма. Гомогенизация и нейтрализация различий здесь осуществляется парадоксальным образом через производство этих различий и (мягкое) принуждение к их потреблению. Другой превращается в компактное, кликабельное, мимолетное переживание, представленное в виде ролика об уличной индийской еде или этническом танце на YouTube или в TikTok. Другой — обезвреженный знак различия, циркулирующий в потоке других знаков в глобальной системе обмена информацией. В сущности, анализ этой идеологической конструкции — предварительное условие в деле эмансипации видения, нашего восприятия, мышления в эпоху медиаплатформ. Решение, которое предлагает автор, сводится к отказу от репрезентации Другого (и в конечном счете от визуального потребления его образа).

Размышления о статье. Валерий Савчук обращает внимание на то, что медиа служат не только условиями восприятия, но и условиями невосприимчивости. Мы не только воспринимаем реальность с помощью медиа, но и не воспринимаем огромную ее часть. Тем не менее часто возникает мысль, что можно пробиться сквозь экран, созданный медиа, увидеть вещи так,

как они есть, которую стоит отнести к наиболее опасным идеологическим иллюзиям. В заметках «О понятии истории» В. Беньямин пишет о «слабой мессианской роли» нынешних поколений по отношению к прошлым: мы можем спасти, услышать, освободить прошлое, затертое в тех или иных общепринятых описаниях, можем высвободить то, что было подавлено, вытеснено, выдворено с исторической сцены. Но современные процессы, протекающие в медиареальности, подрывают доверие к актам мессианского освобождения прошлого: маргинализированные группы, получившие слово, говорят словно от лица товара, Другой превращается в товар цифрового капитализма, который манифестирует и продает себя сам (через цифровые платформы). Об этом и пишет автор, указывая, что гендерная, расовая и культурная инаковость теряют критическую силу. Код — инструмент власти по производству Другого и фильтрации подлинной инаковости, которая могла бы подтачивать систему изнутри, подрывать ее основания. Это позволяет рассмотреть интерфейс не как инструмент, а как актора, который производит онтологические и эпистемологические различия и активно встраивается в процесс производства идеологических фантазмов. Доводя до абсурда этот момент, можно представить ситуацию, когда трекеры и датчики, встроенные в тело человека, будут сигнализировать о том, что он не выполнил норму по потреблению инаковости и должен просмотреть несколько сотен роликов в TikTok, чтобы приблизить состояние всеобщей социальной гармонии. Время покажет, будет ли альтернативой всему этому отказ от видения (как полагает исследователь) или, напротив, более внимательное прочтение опыта Другого, погружение в специфику его ситуации, что, например, происходит в некоторых современных медиапроектах.

Так, Марк Пащенко, рассматривая уникальный феномен этнографических игр, задается вопросом о том, насколько они приближают нас к онтологическому погружению в опыт другой культуры в целом и шаманической практики в частности. В статье исследуются возможности игр сохранять наследие индигенных культур и выстраивать пространство для перемешивания и коммуникации европейских и неевропейских онтологий. Солидаризуясь с идеями Донны Харауэй, автор рассматривает игру *Never Alone* как интерфейс погружения в опыт инупиатов, в мир, отличный от привычного европейцу. Задача простая и невероятно сложная — увидеть мир глазами инупиатов, т.е. посмотреть на него сквозь непривычные концепты, метафоры, оптики. Это открывает новый горизонт критики собственной мысли и тех метафизических предпосылок, что ее определяют. Здесь, правда, можно заподозрить чисто капиталистическую установку на эксплуатацию взгляда другого и коммерциализацию этнографической экзотики. Но интерфейсы, особенно непривычные, равно как и новые игровые логики, действительно позволяют раскрывать иное в совер-

шенно привычном, даже если изначальный импульс разработчиков сводился к желанию заработать на интересе игроков ко всему необычному и новому.

Размышления о статье. В сущности, автор развивает анти-Просвещенческий — в духе постструктуралистов — подход, который предполагает если не расширение понятия разума, его конверсию, деконструкцию, демонтаж, то по крайней мере сравнение европейского понимания рациональности с другими. Геймер — современный техношаман, совершающий камлания и ритмические действия, песнопения и пляски, чтобы впасть в транс и перейти из нашего мира в мир духов. Игра *Never Alone* усиливает этот шаманский опыт: она учит игрока обнаруживать неочевидные связи между людьми и их окружением, человеческими и нечеловеческими акторами.

В работе «Построение коллективов, миров, интерфейсов» Регина Пеннер пишет о соединении общества, людей и не-человеков в гибридном пространстве интерфейса, завершая условный блок номера о нечеловеческих агентах, который открывала статья «Философия лица и нейросетевые агенты». Несмотря на то что Латур не использует понятие интерфейса в своих работах, мы можем через это понятие перечитать тексты Латура, чтобы понять, как различные агенты, человеческие и нечеловеческие, создают сети и гибридные коллективы, как природное синтезируется с техническим. Во всяком случае, на основании интерфейсов эти сети и гибридные сборки создаются в современную эпоху, когда реки, леса, животные сигнализируют о своем состоянии, включаются в интернет, политическое и этическое пространство. Интерфейсы буквально меняют онтологические и эпистемические установки нашей жизни.

Интерфейсы в культуре

Размышляя об инсталлированных в интерфейсы традициях и техниках культуры, Константин Азаров сравнивает их с дивинацией, т.е. гадательной практикой. Точнее, с интерфейсами и эстетикой «иконок» и «меню», которые предлагает «И Цзин», китайская «Книга перемен». Через рецепцию китайских гадательных техник из книги «И Цзин» у Г.В. Лейбница, повлиявшего на становление бинарного кода, в современные интерфейсы проникает сакральное. Более того, автор замечает, что сборки сакрального в интерфейсах различны: «И Цзин», православный иконостас, буддийская мандала и др. Гексаграммы «И Цзин» предвосхищают симуляционную логику медиареальности, предлагая перевод всех реальных явлений в символический формат, подчиненный логике бинарного кода. Человек превращается в компьютер, вычислительное устройство, в которое через гадательный интерфейс транслируются знаки трансцендентного. Примечательно, что «Книга перемен» оказала влияние не только на техническую западную цивилизацию,

но и на представление о творчестве, например в способности переключать творческие субличности в творчестве Кейджа. Автор противопоставляет подход Толстого и Кейджа, наследие просвещенческой (у Толстого) и восточной (у Кейджа) метафизики. «И Цзин» разворачивает игру случая в судьбе западноевропейского разума, которая отливается в привычные для нас формы графических пользовательских интерфейсов и — шире — выступает бессознательной изнанкой технического знака.

Размышления о статье. Немецкий философ Виллем Флюссер писал о том, что в японском радиоприемнике соединяются не только восточный дизайн и западные технологии, но два метафизических канона — избегания и принятия смерти. Медиаархеологический взгляд позволяет выявить в структуре интерфейса такое же соединение метафизик: это не только продолжение ratio модерна и Просвещения, но магическая реальность, которая сближает нас с ренессансной эпистемой, китайской и японской культурной традицией, алхимическими опытами и т.п. В конечном счете дивинационные практики добавляют в классическую рациональность интерфейса флер случайности и свободы, практику магического овладения реальностью, что в полной мере раскрывается в современных компьютерных играх, но это уже другой вопрос.

Функции связывания и разрыва, которые присущи пространству архитектуры, в полной мере раскрываются через метафору интерфейса. Любовь Яковлева пишет о том, как трансформируется пространство жизни (прежде всего, дома, но также и города) под влиянием новых технологий. Особый интерес у теоретика вызывают поломки, сбои, разнообразные глитчи архитектурного пространства и уязвимости наших тел в контексте цифровизации жизненных миров. В тексте проводится критический анализ пространства современного города и дома, пронизанного технической инфраструктурой, которая, с одной стороны, сшивает разрозненные пространства в одно целое, а с другое — еще больше их разделяет и сегментирует (так, мы можем вентилировать помещение, гибко настраивая этот процесс с помощью приложений, что связывает дом и улицу, но в то же время отделяет нас от выхода на улицу или от взаимодействия с внешней средой).

Размышления о статье. Даже обычные дома в современности технологизируются и превращаются в эрзац-версию умного дома. Сам по себе умный дом как технологический диспозитив предлагает пользователю утопию прозрачности и контроля: буквально все в таком доме управляется с помощью приложений и предполагает гибкую подстройку. При этом сохраняется подозрение, что никакой прозрачности на самом деле нет, а контроль в первую очередь прикладывается к самому пользователю (достаточно вспомнить размышления Шошаны Зубофф о технологиях надзорного капитализма,

конвертирующих данные пользователей в прибыль и манипулирующих его поведением в пространстве сбора этих данных).

Аналитик медиа Дарья Колесникова с опорой на феминистскую кибернетику и теорию медиа исследует культурные, властные и гендерные коды, встроенные в алгоритмическую культуру, скрытые в современных интерфейсах эпистемологические, ценностные и иные предпосылки. Вопреки представлениям о нейтральном статусе интерфейсов в статье утверждается, что они несут в себе следы идеологических настроек и культурных клише, но могут при этом быть местом перформативного сопротивления и художественной рефлексии, пространством снятия культурных предпосылок. Именно это и происходит в работах современных художников, экспериментирующих с алгоритмической эстетикой, глитчами, текстильным производством, ткацкими станками и пр. Уже первая программистка Ада Лавлейс сравнивала плетение алгебраических узоров с работой жаккардового ткацкого станка. Эта мысль подчеркивала фундаментальную связь между вычислениями и реальным преобразованием мира, которое стало возможно благодаря современной компьютерной технике (Ада Лавлейс предполагала, что машины не только способы производить расчеты, но и создавать музыку, художественные узоры и т.д., что мы и наблюдаем в эпоху расцвета нейронных сетей). Материальные процессы вычислений, протекающие в компьютерах XX века (которые работали на перфокартах), восходят к процессам ткачества, которые (с помощью тех же перфокарт) осуществлял станок Жаккарда. Современные художники, отсылая к материальной истории ткачества (которое исторически было связано с женским трудом) и его глубинной связи с современными интерфейсами, создают условия для переосмысления природы интерфейсов. Создавая с помощью современных текстильных установок алгоритмические картины, они, в сущности, замыкают круг и соединяют начало и конец вычислительных технологий. В статье анализируются работы и проекты художниц Кристины Пашковой, Olena Newkryta и Elaine Reichek, обнаруживающих лазейки в технологической инфраструктуре, сбои, глитчи, которые выступают инструментом сопротивления цифровой нормативности.

Размышления о статье. Размышляя о проблемах, которые заявлены в статье Дарьи Колесниковой, можно вспомнить научно-фантастический роман «Управление» Андреаса Эшбаха. Автор использует тот же прием, что использовали в романе «Машина различий» У. Гибсон и Б. Стерлинг: Чарльз Бэббидж построил в XIX веке вычислитель/компьютер, а Ада Лавлейс не просто написала первую программу, но и смогла запустить ее на этом устройстве. Андреас Эшбах описывает альтернативную реальность Германии 1930-х гг., в которой нацисты приходят к власти в стране, активно использующей вычислительные технологии и, по сути, развивающей аналоги совре-

менных интернета, социальных сетей, смартфонов, банковских карт и нейроинтерфейсов. Роман критический: он изобличает одновременно национал-социализм и современные технологии, которые могут привести к формированию цифрового концлагеря (условия для тотальной слежки, контроля, сбора данных, манипуляции поведением). Примечательно, как в мире романа описаны IT-профессии: считается, что только женщина может программировать, а мужчина — создавать и обслуживать «железо» (hard). Программирование — женская профессия, так как оно напоминает (здесь автор доводит до абсурда предрассудки как воображаемого, так и реально существующего общества) занятия рукоделием, приготовление пищи, уборку и др. Такое ироничное описание IT-отрасли с абсолютизацией случайностей и онтологизацией предрассудков в критическом ключе представляет и нашу современность, пронизанную весьма похожими предрассудками и установками, которые подсвечивают в своих проектах и размышлениях художники, киберфеминистки и исследователи современных технологий.

Завершающая статья номера посвящена исследованию эвристического потенциала метафор и концептов, которые обнаруживаются в научно-фантастических произведениях, анализу тропов, нарративов и образов научной фантастики, осмыслению ее критического потенциала. В научно-фантастических произведениях писатели в художественной форме размышляют о технологиях, воображают новые технические аппараты и испытывают их на прочность. Поэтому авторы статьи «Нейрометафора пользовательского интерфейса Уильяма Гибсона» Геннадий Бакуменко, Игорь Бакланов и Ольга Бакланова, предпринимая попытку осмыслить современные интерфейсы, погружаются в классические киберпанк-произведения, заложившие фундамент нашего представления о технологиях и сформировавшие современное технологическое воображаемое. Под нейрометафорой авторы понимают «слепок» восприятия реальности, который может быть передан от одного человека к другому с помощью цифровых технологий. Эти образы встречаются во многих классических текстах У. Гибсона.

Размышления о статье. Подводя итог размышлениям о научной фантастике, мы можем вспомнить критику бролигархов и IT-предпринимателей (вроде И. Маска, П. Тиля и М. Цукерберга), которые пытаются воплотить научно-фантастические концепции своего детства и юности в жизнь. Как заметил писатель Ч. Стросс, фантасты просто развлекают публику, не стоит считать их фантазии (созданные во многом чтобы публике угодить) руководством к действию. Существующая инфраструктура интерфейсов несет в себе множество устаревших идей и установок, актуальных в 1960–1980-е гг. В статьях этого номера эта инфраструктура рассматривается критически,

авторы предлагают способы ее переосмыслить, расколдовать, перекодировать. Экспериментальные интерфейсы — это способ пересоздать реальность.

Финансирование

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 23-78-10046 «Интерфейс как среда жизни: фак-торы интеграции», реализуемого в СПбГУ.

The research was supported by the Russian Scientific Foundation (RSF), project 23-78-10046 “Interface as a Life Environment: Factors of Integration”, St. Petersburg University.