

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«Челябинский государственный университет»

На правах рукописи

Медведева Арина Ринатовна

**МЕДИАЭСТЕТИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ ИНТЕРФЕЙСА
В КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ ЖУРНАЛИСТИКЕ**

10.01.10 – журналистика

Диссертация на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Научный руководитель
Удлер Эсфирь Матусовна,
доктор филологических наук,
доцент

Челябинск – 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. АНАЛИЗ СУЩЕСТВУЮЩИХ ПОДХОДОВ К ИНТЕРФЕЙСУ КАК СЕМИОТИЧЕСКОМУ КОМПЛЕКСУ СОВРЕМЕННОЙ КОММУНИКАЦИИ	16
1.1 Мультимодальность в цифровой коммуникации	16
1.2 Медиаэстетика как аналитический инструмент регуляторов восприятия	20
1.3 Новая коммуникативная плоскость: интерфейс в аспекте теории коммуникации	27
1.4 Реализация познавательных траекторий в культурно-просветительской журналистике	37
<i>Выводы по главе 1</i>	43
ГЛАВА 2. МЕТОДИКА АНАЛИЗА ИНТЕРФЕЙСА	48
2.1 Мультимодальная основа анализа	48
2.2 Общие основания теории машин (шизоанализа)	52
2.2.1 Домены теории машин	53
2.2.2 Тензоры теории машин	56
2.3 Медиаэстетический анализ	58
2.4 Материал исследования и алгоритм анализа	61
<i>Выводы по главе 2</i>	66
ГЛАВА 3. АНАЛИЗ ИНТЕРФЕЙСА САЙТОВ КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ	69
3.1 Анализ сайта «Полка»	69
3.1.1 Потоки	69
3.1.2 Экзистенциальные территории	72
3.1.3 Вселенные возможностей	74
3.1.4 Машинный тип	76
3.1.5 Пересечения семиотических тензоров	76
3.1.6 Коммуникационные познавательные траектории	89
3.1.7 Обобщение полученных результатов	93
3.2 Анализ раздела «Журнал» сайта «Арзамас»	96

3.2.1	Потоки	96
3.2.2	Территории	97
3.2.3	Вселенные возможностей	99
3.2.4	Машинный тип	100
3.2.5	Пересечения семиотических тензоров	101
3.2.6	Коммуникационные познавательные траектории	111
3.3.7	Обобщение полученных результатов	115
	<i>Выводы по главе 3</i>	116
ГЛАВА 4. КЛАССИФИКАЦИЯ МЕДИАЭСТЕТИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ ИНТЕРФЕЙСА		121
4.1	Сравнительный анализ интерфейсов сайтов «Полка» и «Арзамас»	121
4.2	Иерархическая функция	123
4.3	Интерактивная функция	128
4.4	Регистровая функция	130
4.5	Референтная функция	132
4.6	Контекстообразующая функция	134
	<i>Выводы по главе 4</i>	136
ЗАКЛЮЧЕНИЕ		140
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ		144
ПРИЛОЖЕНИЯ		167

ВВЕДЕНИЕ

Цифровое пространство с течением времени неизбежно подверглось «грамматизации»¹ как процессу внутренней категоризации, установления специфических законов функционирования. Основной особенностью коммуникационного поля становится мультимодальность информации: «В цифровую эпоху понятие “бестелесности” применимо не только к нашему физическому телу, но и к представлениям об объекте и материальности в более общем смысле. Похоже, что и сама информация в значительной степени утратила “тело”, превратившись в абстрактное “качество”, которое с легкостью переходит из одной формы материальности в другую. Хотя представление о “вещественности” информации остается спорным, можно с уверенностью сказать, что данные больше не связаны с одной определенной формой их представления»². Одной из репрезентаций этих особенностей цифрового пространства и – шире – цифровой коммуникации стал интерфейс. Интерфейс, прежде всего, понимается как материальный аспект взаимодействия человека с цифровым пространством, выраженный при помощи определенных аффордансов³. В аспекте коммуникации он важен как способ организации траекторий доступа пользователя к контенту, поставляемому ему техническим устройством, с которым он и взаимодействует благодаря интерфейсу. Однако в аспекте теории медиума⁴ роль интерфейса оказывается значительнее простых служебных функций: развивая известный тезис М. Маклюэна «средство сообщения само есть сообщение», можно предположить, что интерфейс сам по себе есть смысловая конструкция, несущая не только сами возможности

¹ Термин «грамматизация» используется в значении, предложенном французским философом и теоретиком коммуникации Б. Стиглером (см. Stiegler B. *The Carnival of the New Screen: From Hegemony to Isonomy* // *The YouTube Reader*. Stockholm, Sweden : National Library of Sweden, 2010. P. 40–59). См. также подробнее: Tinnell J. *Grammatization: Bernard Stiegler’s Theory of Writing and Technology* // *Computers and Composition*. 2015. № 37. P. 132–146.

² Пол К. *Цифровое искусство*. М. : Ad Marginem, 2017. С. 174.

³ Аффорданс (от англ. *affordance*) – возможность; термин применяется к материализованным характеристикам цифровых объектов и их качествам.

⁴ Теория медиума – совокупность аналитических подходов к изучению коммуникации, связанных с актуализацией роли технической составляющей в производстве и поставке смыслов адресату (восходит к торонтской школе медиаисследований).

доступа к смыслам, но и собственно смысл. Так как современная коммуникация, в том числе и журналистика, в значительном объеме переместилась в интернет-пространство, являющееся частью цифровой среды, то значение интерфейса как физически, материально воплощенной возможности взаимодействия пользователей с журналистским контентом неуклонно растет, а понятие «дизайн сайта» становится все более близким понятию «архитектура интерфейса». Для современной журналистики, развивающейся в медиаконвергентной среде⁵, а также вступающей в острую конкуренцию за внимание пользователей, получающих доступ к неограниченным объемам самой разной информации в перенасыщенной медиасреде, интерфейс становится все более значимым элементом «упаковки» контента, организации специфического пространства диалога с пользователем. В то же время интерфейс – в силу его традиционного рассмотрения в рамках сугубо технических подходов – не получил достаточного изучения в аспекте теории и практики журналистики. Именно стремлением восполнить лакуну недостаточной изученности интерфейса при росте его значимости в цифровой журналистике обусловлена актуальность предпринятого исследования.

Представляется *актуальным* исследовать место интерфейса в организации коммуникационного взаимодействия пользователя с журналистским контентом на примере культурно-просветительских журналистских проектов, а также определить его функционал в данном аспекте как драйвера познавательной миссии культурно-просветительской журналистики. Л. Манович писал, что «компьютерный интерфейс стал выступать в роли кода культурных медиа-сообщений, распространяемых повсеместно. И действительно, используя интернет, пользователь буквально заставляет медиа – тексты, музыку, видео, пространства навигации – проходить через “фильтры” браузера и операционной системы. При этом как “участник” процесса культурной коммуникации код почти никогда не бывает “нейтральным”: он влияет на передаваемые сообщения. В частности, одни сообщения пользователь с легкостью воспринимает, другие же

⁵ См. подробнее: Олешко Е. В. Конвергентная журналистика : профессиональная культура как фактор оптимизации информационно-коммуникативных процессов : дис. ... докт. филол. наук. Екатеринбург, 2018. 461 с.

остаются для него незамеченными»⁶. М. А. Куртов также отмечает влияние кода на сами смыслы информации: «Заметим, что репрезентация всегда означает интерпретацию: то или иное решение, касающееся отношения структуры и операции, есть философское решение, а не “техническое”; собственно “техническим” решением является только выбор того или иного модулятора (абстракции, соединяющей обе фазы)»⁷. Таким образом, код влияет не только на процесс передачи сообщения, но и на интерпретацию смыслов сообщения получателем, а интерфейс в рамках самого технического устройства интернет-пространства предопределяет ключевые интерпретационные стратегии пользователей. Возможности интерфейса ограничены кодом, но именно интерфейс составляет не только первое и наиболее сильное впечатление у реципиента, выполняя задачи «обложки» или «заголовка» всего информационного пространства, которое он организует, но и предопределяет последующую активность пользователя в поиске и потреблении информации данного портала. Эта задача (вовлечения пользователя в освоение и интерпретацию определенной журналистской информации, принятие решения о погружении в этот материал) осуществляется в рамках *медиаэстетического функционала интерфейса*, под которым в работе понимается рецепционный потенциал цифровой структуры, структурирующий данные в определенном регистре, намеренно сужающий рамки восприятия, тем самым задающий определенный контекст для представленной информации. В журналистской деятельности понимание особенностей работы интерфейса конвергентных платформ, для размещения на которых создаются журналистские продукты определенного формата, направленности, стилистики, представляется актуальной профессиональной компетенцией.

Степень разработанности научной проблемы может быть охарактеризована в соответствии с различными аспектами темы диссертационного исследования. Важнейший из этих аспектов – вопрос о мультимодальности коммуникации (Г. Кресс, Т. ван Леувен, К. Дживит,

⁶ Манович Л. Язык новых медиа / пер. с англ. Д. Кульчицкая. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. С. 100.

⁷ Куртов М. Генезис графического пользовательского интерфейса: к теологии кода. СПб. : Translit, 2014. С. 14.

М. Беднарк, Дж. Р. Мартин, Э. Вентола, Э. Адами, Ф. Серафини, М. Уолш и др.). В отечественной научной мысли мультимодальность получила различные наименования, из которых наиболее активно использовались «креолизованный / поликодовый текст»; такая терминология встречается и в зарубежных исследованиях (Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов, М. А. Ищук, Е. Е. Анисимова, В. М. Березин, А. А. Бернацкая, Н. С. Валгина, М. Б. Ворошилова, Д. Кристал, В. О'Греди, Д. П. Чигаев и др.). Социально-семиотический подход к мультимодальности исследовался такими учеными, как Г. Кресс, Т. ван Леувен, К. Джевигт, Дж. Лемке, Д. Мачин, П. Кобли, Т. Тредголд, А. Рандвиир. Последовательный обзор истории термина «мультимодальность» представлен в статье М. В. Загидуллиной⁸.

Другой значимый аспект темы – медиаэстетическая сущность функционала интерфейса. Медиаэстетика является относительно новым научным направлением, однако предпосылки и основные идеи были сформулированы еще до появления самого обозначения дисциплины в философии медиа (Ф. Киттлер), экологии медиа (М. Маклюэн), теории среды (Дж. Мейровиц), медиалогии (Р. Дебре). Медиаэстетика осмыслялась в трудах Л. Хаускен, Э. Хёрл, Ш. Миядзаки, Ю. Хуей и др. Фундаментальный вклад в прикладное понимание медиаэстетики внес Г. Цеттл, стоявший у истоков активного включения самого термина «медиаэстетика» в научный оборот. Исследователь обозначил основной медиаэстетический инструментарий, с особым акцентом на визуальные технологии, одним из первых указал на значимость медиаэстетики в функционировании журналистики, предложил модель медиаграмотности, в основе которой – контекстуальная медиаэстетика информации⁹.

Философия интерфейса, выступающего объектом рассмотрения в диссертации, представлена двумя международно признанными попытками осмысления данного феномена, а именно трудами Л. Мановича и А. Галлоуэя. В научно-исследовательском поле, помимо многоаспектных работ этих

⁸ Загидуллина М. В. Мультимодальность: к вопросу о терминологической определенности // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2019. № 1 (31). С. 181–188.

⁹ Zettl H. Contextual Media Aesthetics as the Basis for Media Literacy // Journal of Communication. 1998. N 1 (Winter). P. 81–95.

теоретиков интерфейса, важны концепции метафоричности и непрозрачности интерфейса (Дж. Болтер, Д. Громала, К. Йоргенсен). В аспекте влияния интерфейса на коммуникативные возможности информационного пространства рассматривалась проблема создания неявного коллективного знания (Е. В. Масланов, А. М. Фейгельман), репрезентации культурных смыслов в интерфейсе социальных сетей (А. В. Щекотуров), понимания интерфейса как метамедиа и метакоммуникации (М. А. Куртов, Д. В. Попов). В то же время для исследовательской логики работы важен сложившийся в науке о журналистике культурологически-ориентированный и философский подход к дизайну периодических изданий, во многом соотносимый с позициями исследователей интерфейса и медиастетическим подходом к коммуникации, хотя и реализованный в рамках иной терминологии и общетеоретических концепций. В этой связи важны исследования В. В. Тулупова, рассматривающего композиционно-графическое моделирование как сущностную часть содержательной концепции издания; Е. В. Олешко, рассматривающего газетно-журнальное оформление в контексте информационной культуры; А. С. Сундукова, предложившего рассматривать дизайн периодических изданий и как компромисс между технологией и искусством, и как проектную деятельность; исследования С. Л. Васильева, который еще с середины 80-х годов прошлого века последовательно развивал концепцию «аппарата ориентирования читателя» в информационном издании, близкую к понятию интерфейса, а также многих других исследователей формальных компонентов средств массовой информации в аспекте их содержательности и значимости в смыслопроизводстве.

Кроме того, для диссертационного исследования важны были труды, посвященные собственно теории и практике культурно-просветительской журналистики, сосредоточенной на выполнении такой общей функции журналистики, как «формирование у аудитории определенной системы ценностей путем трансляции идеологических и нормативных установок, мировоззренческих

и эстетических взглядов»¹⁰ (Р. В. Зинин, М. А. Воскресенская). Культурно-просветительская журналистика рассматривалась во многих работах отечественных и зарубежных ученых; в российской теории и истории журналистики культурно-просветительская функция журналистики рассматривается как исконно-традиционная направленность журналистской деятельности вообще; современная реализация этой функции рассматривается в самых разных аспектах и на широком журналистском материале (см. исследования и обзоры вопроса в диссертациях таких ученых, как Н. С. Гегелова, М. А. Найдён, Н. Г. Нестерова, Ю. А. Оганесова, О. В. Роженцова, Ю. Ю. Сладкомедова, Т. И. Фролова, Н. С. Цветова), а также исследуется такая реализация культурно-просветительской миссии, как «арт-журналистика» (С. П. Суворова, А. А. Новикова, В. В. Антропова, Н. А. Точицкая). Имеются немногочисленные исследования культурно-просветительских проектов «Полка» и «Арзамас» (Е. Р. Гусейновой, Я. Е. Титоренко, К. С. Стеценко). Фокусом таких исследований в основном становятся отдельные приемы эдьютейнмента как общей тенденции современной цифровой журналистики (Е. М. Драгун, К. В. Киуру). В отечественной научной среде практически отсутствуют работы, исследующие влияние интерфейса на цифровую коммуникацию, за единичными исключениями (А. В. Щекотуров).

Обзор работ по теме диссертации показывает, что в научно-исследовательском поле образовалась лакуна недостаточного внимания к вопросам роли, функций, места интерфейса в производстве смыслов в ходе осуществления профессиональной журналистской деятельности, что и поставлено в центр данного исследования.

Объектом исследования является интерфейс как форма организации коммуникации (журналистские произведения – аудитория), *предметом* – медиаэстетический функционал интерфейса в культурно-просветительской журналистике.

¹⁰ Зинин Р. В. Специализированные издания в сфере культуры: опыт классификации // Дискурсология и медиакритика средств массовой информации / под ред. А. В. Полонского, М. Ю. Козак, С. В. Ушаковой. Белгород, 2017. С. 61.

Материалом исследования стали интерфейсы культурно-просветительских журналистских порталов. В качестве примера таких сайтов выбраны медиа «Полка» и раздел «Журнал» портала «Арзамас» как конкретная форма осуществления именно журналистской деятельности в составе иных форм коммуникационной активности. Данные проекты были выбраны по ряду критериев: 1) популярность среди пользователей, отражающаяся в вовлеченности публики в потребление данного контента (просмотры, посетители и др. метрические подходы к оценке популярности); 2) познавательный (эпистемологический) потенциал контента данных проектов; 3) актуализация аналитико-критических форм дискурса и их превалирование над собственно информационно-новостными; 4) операционно-инструментальное разнообразие медиаэстетических решений, представленных интерфейсами этих изданий. В качестве единицы анализа выбраны семиотические операции обмена информацией в интерфейсе, всего проанализировано таких единиц 48 (28 – на портале «Полка», 20 – на портале «Арзамас»).

Основная *цель* исследования – определить медиаэстетические функции интерфейса в культурно-просветительской цифровой журналистике. В соответствии с целью ставятся следующие *задачи*:

- определить границы понятия «культурно-просветительская журналистика», а также конкретизировать познавательную функцию журналистики в рамках культурно-просветительской миссии;
- выявить возможности анализа интерфейса в аспекте мультимодальности как основного принципа организации сложных семиотических систем, к которым относится и интерфейс; в аспекте философии коммуникации как инструмента материализации аффордансов для пользователя, а значит, и определенных ограничений в коммуникации; в аспекте медиаэстетического подхода как определенного регистра восприятия;
- применить к материалу исследования теорию машин Ф. Гваттари с целью адаптировать мультимодальный, медиаэстетический подход к анализу интерфейса в аспекте коммуникации;

- проанализировать интерфейсы сайтов культурно-просветительской журналистики «Арзамас» и «Полка»;
- охарактеризовать медиаэстетический функционал интерфейса культурно-просветительской журналистики в соответствии с полученными результатами.

Гипотеза исследования строится на предположении, что исследования отдельных семиотических модусов недостаточны для определения границ коммуникационных значений, поскольку восприятие модусов происходит не по отдельности, но в совокупности. Одним из положений мультимодальности является утверждение о том, что именно на стыке взаимодействия разных модусов продуцируются определенные культурные коннотаты. Существует и важная роль контекста, который во многом корректирует передачу смыслов, однако семиотическая природа границ контекста исследована недостаточно. Следовательно, инструменты регулировки передачи смыслов (с возможным дальнейшим поиском их в более глубоких структурах / элементах) могут быть исследованы в комплексе при обращении к такому материальному элементу цифровой коммуникации, как интерфейс, материализующий аффордансы как определенные факторы коммуникации, которые в нецифровой журналистике такой материализацией не обладали, являлись глубоко закодированными, например, в лингвистических приемах трансформации данных внутри текста. Анализ интерфейса как семиотического комплекса позволит выделить новые связи между внутренними компонентами дискурсивности и установить роль интерфейса в корректировании передаваемого сообщения.

Научная новизна исследования заключается в комплексном подходе к анализу семиотических систем, обеспечивающих функциональность журналистских произведений, созданных в рамках исполнения культурно-просветительской миссии журналистики, а также исследовании влияния интерфейса на коммуникацию и трансляцию единиц знания в культурно-просветительских журналистских проектах. Выявление медиаэстетических функций позволяет упростить дальнейший анализ интерфейса в рамках журналистики, отталкиваясь от конкретизированных аспектов влияния

интерфейса на восприятие. Полученные результаты позволяют анализировать интерфейсы как материализацию возможных коммуникативных путей, преднаправляющих восприятие информации в том или ином регистре.

Практическая значимость полученных результатов заключается в адаптации теоретических оснований (теория машин) в инструмент получения новых данных о коммуникации в рамках интерфейса, что имеет значение, в том числе, в развитии представлений о практических компетенциях современного журналиста, работающего в условиях медиаконвергенности. Таким образом, результаты исследования могут использоваться в практике современных редакций, работе дизайнеров, проектировании новых журналистских порталов и изданий, а также в профессиональной подготовке будущих журналистов.

Методология исследования складывается из трех кластеров анализа семиотических систем: мультимодальность, теория машин и прикладной медиаэстетический анализ. Мультимодальный анализ позволяет выделить отдельные компоненты семиотического комплекса интерфейса. Прикладной медиаэстетический анализ определяет влияние этих компонентов на передачу сообщения, их контекстуальность, а также позволяет характеризовать собственно технический аспект интерфейс-коммуникации в категориях эстетики. Для обобщенного анализа всего комплекса факторов, оказывающих влияние на передачу сообщения как смыслопорождающего феномена, используется теория машин, которая позволяет зафиксировать семиотический комплекс и формы внутреннего взаимодействия, контекст, связи с целью обнаружения и описания функционала интерфейса. Соответственно, основные исследовательские действия в рамках использования этих методов: наблюдение, анализ, обобщение.

Научные положения, выносимые на защиту:

1. Графический пользовательский интерфейс влияет на передачу сообщения, создавая особый эффект пространственного монтажа, представляя все данные одновременно. При такой специфике коммуникативной ситуации рецептивный потенциал интерфейса, выраженный через медиаэстетический компонент, требует

минимальной кодировки и максимальной репрезентации возможных траекторий, то есть создает искусственный материализованный контекст.

2. Базовые операции интерфейса корректируются в аспекте культурно-просветительской журналистики медиаэстетическими приемами, реализующимися в познавательном дискурсе.

3. Машинный анализ (по Ф. Гваттари) направлен на выявление в цифровых феноменах системно значимых узлов и элементов, позволяющих расширить представление о смыслопорождении в журналистских произведениях.

4. В ходе исследования выявлены пять базовых медиаэстетических функций интерфейса, которые позволяют регулировать коммуникационный процесс потребления журналистских произведений: иерархическая, интерактивная, регистровая, референтная, контекстообразующая.

Достоверность полученных результатов определяется опорой на широкий круг научных источников, системным конструированием комплексного подхода к анализируемому феномену, обращением к высоковостребованным журналистским материалам, последовательностью применения исследовательских методов.

Апробация полученных научных результатов. Полученные в ходе исследования и подготовки к нему в рамках формирования научного задела¹¹ результаты прошли апробацию в публикациях диссертанта (общим объемом 5,74 п. л.), научных докладах на региональных, всероссийских и международных научно-практических конференциях, в том числе:

5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences; Arts, SGEM 2018, SGEM World science, Альбена, Болгария, 25 августа – 2 сентября 2018; Первый российский эстетический конгресс, Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия, 17–19 октября 2018; the Sixth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality TEEM'18, University of Salamanca, Salamanca, Spain,

¹¹ Диссертант выражает благодарность Российскому научному фонду за возможность участия в исследовательском проекте № 18-18-00007 «Медиаэстетический компонент современной коммуникации» под руководством профессора А. К. Киклевича (Польша).

October 24–26, 2018; An iCS Symposium on Challenges to Studying Disinformation “Locked out of Social Platforms”, University of Copenhagen, Copenhagen, Denmark, October 27–28, 2018; The International Conference “Engaging the Contemporary 2018: Reconfiguring the Aesthetic”, University of Malta, Valletta, Malta, November 1–2, 2018; III конференция PMMIS (Post Massmedia in the Modern Informational Society) «Журналистский текст в новой технологической среде: достижения и проблемы», Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия, 28–29 марта 2019; Всероссийская научная конференция «Современные методы изучения культуры – XI», факультет культурологии, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия, 11–13 апреля 2019; International conference “Megatrends and Media 2019: Digital Universe”, University of Ss. Cyril and Methodius, Трнава, Словакия, 16–17 апреля 2019; XLIII студенческая научная конференция «Студент и научно-технический прогресс», Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия, 23 апреля 2019; Международная научная конференция “Kul’t-tovary/Cultural Commodities. The Commercialization of History in Mass Culture and Literature in Contemporary Russia and in the World”, Department of Linguistic and Literary Studies, University of Padua, Болонья, Италия, 29–31 мая 2019; I International Conference of Sonorities Research “Powers of Sound”, Universidade Federal de Santa Catarina, Флорианополис, Бразилия, 5–7 июня 2019; Международная научная конференция «Образ / имидж как категория теории коммуникации, антропологии культуры и семиотики текста», Варминско-Мазурский университет в Ольштыне, Ольштын, Польша, 26–28 июня 2019; Международная научная конференция «Гуманитарное знание сегодня: социально-антропологические акценты», Центр исследований Восточной Европы Варминско-Мазурского университета в Ольштыне, Устка, Польша, 5 июля 2019; 21’ International Congress of Aesthetics, The University of Belgrade, Белград, Сербия, 21–26 июля 2019; VII Апрельская междисциплинарная научная конференция «Все запреты мира: табу в литературе и искусстве», Институт русской литературы (Пушкинский дом) Российской академии наук, Санкт-Петербург, Россия, 27–28 апреля 2020; Всероссийская научно-практическая

конференция «Эстетико-коммуникативное пространство России и дискурс масс-медиа» (“Aesthetic and communicative space of Russia and mass media discourse”), Владимирской государственной университет имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых, Владимир, Россия, 15 октября 2020; VI международная конференция клуба любителей интернета и общества “internet beyond 2020”, Москва, Россия, 22–24 апреля 2021; Международная конференция «Technology and Tradition: An Interdisciplinary Conference, Futureworks», Манчестер, Великобритания, 5 июня 2021; Международная научная конференция «Эстетика в коммуникации и эстетическая коммуникация: функции, формы, контексты», Centrum Badań Europy Wschodniej UWM w Olsztynie, Челябинский государственный университет, Johannes Gutenberg Universität Mainz, Ольштын, Польша, 23–24 июня 2021; First Conference of the ICLA Research Committee on Literatures/Arts/Media (CLAM), University of L’Aquila, Аквила, Италия, 1–3 июля 2021; XIV Конгресс антропологов и этнологов России (КАЭР), Ассоциация антропологов и этнологов России, Институт этнологии и антропологии им. Н. Н. Миклухо-Маклая РАН, Национальный исследовательский Томский государственный университет, Томск, Россия, 6–9 июля 2021.

Структура работы: диссертация состоит из введения, четырех глав, заключения и списка литературы. В 11 приложениях представлены познавательные траектории семиотических операций интерфейсов избранных для анализа журналистских проектов. Список литературы включает 230 наименований. Общий объем работы – 187 страниц.

ГЛАВА 1. АНАЛИЗ СУЩЕСТВУЮЩИХ ПОДХОДОВ К ИНТЕРФЕЙСУ КАК СЕМИОТИЧЕСКОМУ КОМПЛЕКСУ СОВРЕМЕННОЙ КОММУНИКАЦИИ

1.1 Мультимодальность в цифровой коммуникации

Современная коммуникация, осуществляющаяся преимущественно в цифровой среде, обладает рядом особенностей. Основной ее материальной характеристикой является смешение каналов передачи трансформации, создание т. н. смешанного сообщения (высказывания) в цифровой среде. Доминанту передачи информации занимает уже не столько и не обязательно письменный вербальный компонент, таковым могут быть и аудиальный и, что более заметно, визуальный компоненты. Однако даже в отрыве от выделения какой-либо доминанты стоит признать, что цифровая среда диктует сообщению мультимодальность, постоянно окружая и замещая вербальный (алфавитный) код контекстом образа.

Мультимодальность как термин в отечественной научной традиции нередко заменяется другими понятиями, поскольку существует ряд альтернативных обозначений текста, неразрывно связанного с нетекстовыми элементами. Изначально в российской коммуникативистике функционировал термин «креолизованный текст», который актуализировали в 1990 году Ю. А. Сорокин и Е. Ф. Тарасов¹². Они понимали под ним тексты, которые сформированы из двух составляющих – вербального и невербального компонентов. Фокусом их изучения был именно коммуникативный / прагматический эффект, сформированный посредством взаимодействия этих двух компонентов, а также их смысловая цельность. Впоследствии этот термин также уточнялся такими учеными, как

¹² Сорокин Ю. А., Тарасов Е. Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. М., 1990. С. 180–186. См. уточнение термина: Анисимова Е. Е. Паралингвистика и текст (к проблеме креолизованных и гибридных текстов) // Вопросы языкознания. 1992. №1. С. 71–79. Термин «креолизованность» применительно к расширительному понятию «язык культуры» неоднократно использовал в своих трудах Ю. М. Лотман (см. в прижизненном издании: Лотман Ю. М. Избранные статьи в трех томах. Т. I. Статьи по семиотике и топологии культуры. Таллин : Александра, 1992. С. 15, 32, 40).

Е. Е. Анисимова, О. А. Корда, В. М. Березин, А. А. Бернацкая, Н. С. Валгина, М. Б. Ворошилова, Д. Кристал, В. О'Греди, Д. П. Чигаев и др.

На смену понятию «креолизированный текст» пришел термин «поликодовый текст», который на данный момент является наиболее употребительным в отечественном научном сообществе. Однако граница между данными терминами остается нечеткой. Ряд ученых не видит между ними разницы, полагая, что они взаимозаменяемы (Е. Е. Анисимова, А. В. Михеев, Т. Г. Орлова, Л. М. Большаянова). Другая часть ученых выделяет различия в определении данных терминов. Например, М. А. Ищук полагает, что поликодовый текст подразумевает еще и внедрение звукового канала (речь, музыка), тогда как креолизированный текст ориентирован исключительно на зрительное восприятие¹³. Поликодовость в аспекте медиа изучалась такими исследователями, как В. В. Волкова, М. В. Загидуллина, К. В. Киуру, А. Д. Кривоносов, О. В. Лущинская, Е. В. Прасолова, В. А. Торопкина, В. Е. Чернявская и многие др.

Помимо терминов креолизованного и поликодового текста, используются также следующие определения: контаминированный (Ю. А. Бельчиков, А. П. Сквородников), полимодальный (Е. Д. Некрасова, О. С. Иссерс), лингво-визуальный (Л. М. Большаянова и др.), видео-вербальный (Т. Г. Добросклонская) тексты.

Среди зарубежных исследователей принято употребление термина «мультимодальный текст» (Г. Кресс, Т. ван Леувен, К. Джевит, М. Беднарк, Дж. Р. Мартин, Э. Вентола, Э. Адами, Ф. Серафини, М. Уолш и др.). Развитие теории мультимодальности было связано с критикой «лингвистического поворота», устанавливающего доминирующую роль вербального компонента над другими. Критикуя предыдущие исследования, сторонники мультимодального подхода к современной коммуникации настаивали на том, что центральное положение языка более нерелевантно (А. П. Болдри, Дж. Каллаган, Э. Макдональд, Р. Иедема, К. Джевитт, М. Беднарк, Дж. Р. Мартин, Г. Кресс,

¹³ Ищук М. А. Гетерогенный текст: функции его составляющих // Вестник Тверского государственного университета. 2008. Вып. 13. С. 176–182.

Т. ван Леувен, Дж. Л. Лемке, К. О'Халлоран, Ф. Серафини, Т. Ройс, П. Дж. Тибо, Л. Ансуорт, М. Уолш и др.).

Сами термины «мультиmodalность» и «мультиmodalный текст» впервые были введены исследователями Г. Крессом и Т. ван Леувен¹⁴. Ими были разработаны следующие основные теоретические положения мультиmodalности:

1. Основопологающим принципом становится именно взаимодействие модусов. Их дополняемость обеспечивает семантически законченное высказывание. На практике это выявляется при помощи описания всех задействованных модусов с возможными значениями их использования в контексте.

2. Мультиmodalность предполагает, что для достижения прагматической функции существуют семиотически неоднородные образования.

3. Мультиmodalность допускает, что устоявшиеся нормы и шаблоны, существующие в тот момент, когда формируется новое значение, являются основным фактором выбора модусов для формирования этого смысла¹⁵.

Можно говорить о том, что понятие мультиmodalности прежде всего относится к разграничению типов информации, получаемых разными органами чувств. Об этом пишет А. А. Кибрик: «В рамках каждого из этих каналов есть дальнейшие, более мелкие различия, которые также охватываются понятием мультиmodalных. Так, в речи присутствует сегментный (вербальный) компонент и множество несегментных (просодических) параметров»¹⁶. Из выделения свойства мультиmodalности появился отдельный метод «мультиmodalный дискурс-анализ». Различные подходы к организации такого анализа выражены в работах К. О'Халлоран и Дж. Бейтмана.

Существует также социально-семиотический подход к определению мультиmodalности (Г. Кресс, Т. ван Леувен, К. Джевитт и др.). В его основе лежит понятие семиотического модуса как набора инструментов репрезентации

¹⁴ Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication. London : Edward Arnold Publ., 2001. 152 p.

¹⁵ Ibid, p. 77.

¹⁶ Кибрик А. А. Мультиmodalная лингвистика // Когнитивные исследования: сборник научных трудов. Вып. 4. М. : Ин-т психологии РАН, 2010. С. 148.

значения из нескольких невербальных систем¹⁷. Семиотический модус способен генерировать определенное культурное значение. Г. Кресс определил семиотический модус (mode) как «социально оформленный и культурно опосредованный семиотический ресурс для производства образа»¹⁸.

Семиотику связывают с теорией мультимодальности из-за общего объекта изучения. Современные СМИ представляют собой сложное семиотическое образование, которое включает в себя различные модусы (вербальные и невербальные). Эти семиотические системы в дополнении образуют нераздельное целое. Таким образом получается текст высшей семиотической сложности, который и становится предметом анализа как с позиций теории мультимодальности, так и с социально-семиотического подхода. Можно отметить, что мультимодальность в первую очередь заинтересована в выделении самих модусов, тогда как социальную семиотику волнует процесс семиозиса: как знак порождает определенное значение для реципиента.

Предпосылками возникновения междисциплинарных исследований на стыке семиотики, лингвистики, философии языка и социологии стали работы «Язык как социальная семиотика: социальная интерпретация языка и значения» М. Халлидея, где доминирующим является тезис о реализации языковой функции в контексте, и «Язык как идеология» Р. Ходжа и Г. Кресса, где рассматриваются вопросы отношений языка и общества. Идеи последних позже были развиты Тео ван Леувенем¹⁹. С точки зрения социальной семиотики, невозможно передать значение с помощью только одного ресурса семиотической системы: «...слова вызывают образы, образы вербально опосредованы, письмо – визуальная форма, алгебра во многом разделяет синтаксис и семантику естественного языка»²⁰. Прежде доминирующий вербальный модус перестает быть самоценным – он

¹⁷ Adami E., Kress G. R. Introduction: Multimodality, Meaning Making, and the Issue of “Text” // *Text & Talk*. 2014. Vol. 34 (3). P. 233–237.

¹⁸ Kress G. R. *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London : Routledge, 2010. P. 79. (Перевод с английского, немецкого языков здесь и далее автора диссертации).

¹⁹ van Leeuwen T. *Introducing Social Semiotics*. London : Routledge, 2005. 297 с.

²⁰ Lemke J. L. *Multimedia Genres for Science Education and Scientific Literacy // Developing Advanced Literacy in First and Second Languages* / eds. M. J. Schleppegrell, M. C. Colombi. New York : Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2002. P. 21–44.

обязательно должен сопровождаться и другими семиотическими кодами, выступает с ними в неразрывном комплексе.

По мнению современных исследователей (Д. Машин, П. Кобли, Т. Тредголд), социальная семиотика является формой исследования, применяемой к конкретным случаям и проблемам. Таким образом, социальная семиотика – это прежде всего конкретный инструмент для изучения знаковых систем разного порядка и их связи с культурной и социальной жизнью. В последнем исследовании А. Рандвира (в соавторстве) отмечается, что интерпретация текстов формируется через взаимодействие и социокультурные петли обратной связи в специально сконструированном времени и пространстве. Однако гипотетическая объективная реальность, социокультурная и семиотическая реальность, интерпретация текстов и другие семиотические формы поведения регулируются посредством обусловливания семиотических рефлексов и кристаллизации (семиотических) институтов. Функционирование текстов в условиях новых технологий приводит к созданию псевдореферентной реальности и псевдосемиотической активности. В таких условиях, отмечает исследователь, «мы должны рассматривать в качестве объекта исследования даже не реальное поведение, а структуру, динамизм и потенциальное содержание потоков информации в пространстве условной референции семиотической реальности»²¹.

1.2 Медиаэстетика как аналитический инструмент регуляторов восприятия

Медиаэстетика – это обозначение междисциплинарной сферы исследования медиатехнологий, эстетики (чувственного восприятия) и медиации. Медиаэстетика в большей степени представляет собой не отдельную научную дисциплину, но совокупность определенных положений, которые могут использоваться при анализе предметности разного порядка (исследования медиа,

²¹ Randviir A. et al. From Systematic Semiotic Modelling to Pseudointentional Reference // Σημειωτική – Sign Systems Studies. 2019. Vol. 47. № 1–2. P. 63.

истории искусства, кинематографа, сравнительной литературы). Такой подход вырос из более ранних попыток теоретизировать взаимные отношения между эстетикой (в том числе различных аспектах физического восприятия), технологиями и медиа. В разные периоды и с разными подходами к таким проблемам обращались философия (теория) медиума (Ф. Киттлер), экология медиа (М. Маклюэн), теория среды (Дж. Мейровиц), медиалогия (Р. Дебре), и критическая теория (в первую очередь В. Беньямин). Также медиаэстетика находится под влиянием текущих эстетических теорий того, что было названо новыми медиа (М. Хансен) и визуальной культурой (Т. Митчелл).

Одним из основных положений медиаэстетики становится важность понимания чувственного восприятия как культурно и исторически обусловленного, а также преемственность между так называемыми «старыми» и «новыми» медиа. Несмотря на общую оцифровку каналов передачи информации, медиаэстетика учитывает высокую роль технологий как посредника и работает с возможными чувственными (а)эффektenми, которые они могут производить.

Поэтому уместно говорить о том, что медиаэстетика переносит фокус внимания на материальные характеристики передачи сообщения (в цифровой среде – hardware и software). Исходя из этого, медиаэстетическое направление равнодушно к течению нового материализма (К. Барад, Р. Брайдотти). Область медиаэстетики мультидисциплинарна и неоднородна, поэтому нередко возникает ситуация использования разной терминологии у различных авторов, хотя проблематика все еще находится в сфере медиаэстетики.

Во многом такая междисциплинарность формируется вокруг термина «медиа», который в рамках медиаэстетики понимается максимально широко, сродни «медиатору», то есть посреднику в коммуникации (в рамках медиаэстетики этот посредник материален). Обстоятельные размышления с философской точки зрения о значении широкого вторжения медиа как

коммуникационных гибридов в жизнь человека и развития экзистенциального кризиса предложены М. Ю. Гудовой с соавторами²².

Монография «Критические термины для медиа-исследований» ставит ряд вопросов, актуальных для медиаэстетики, таких как:

- Что такое медиум?
- Как понятие медиума соотносится с медиа?
- Какую роль медиум играет в функционировании медиа?
- Как медиа распределяются по взаимосвязи технологий, эстетики и общества, и могут ли они служить точками конвергенции, способствующими общению между этими областями?²³

Авторы монографии обращаются к неоднозначности концепции медиа – переход от множественного числа к единственному, от дифференцированных форм к всеобъемлющим техническим платформам. То есть «медиа» в контексте монографии используется в значении «посредника». Однако посредничество авторами определяется не в значении слепого проводника, а специфической коммуникативной ситуации. С этой целью медиа предлагается понимать в единственном числе, а значит, идти по пути обобщения техники в соответствии с направлениями, предложенными Б. Стиглером (как коррелят человеческой жизни). Вместо определения каждой коммуникативной ситуации в отдельности, стоит принять, что медиа – это и есть сама ситуация. С таких позиций медиаэстетика предстает как сфера, пытающаяся определить границы воздействия конкретных медиа, установление материальных характеристик, создающих определенную систему для передачи сообщения.

Основные концепции, важные для медиаэстетики, также используются в монографии под редакцией Л. Хаускен²⁴. Прежде всего, авторами выделяются два основных подхода к пониманию медиаэстетики (хотя Л. Хаускен настаивает на

²² Gudova M. Yu., Guzikova M. O., Yamshchikov I. Creativity in the Age of Robots: A Polemic, Philosophical and Cultural Preface to a Discussion // Communication Trends in the Post-Literacy Era: Polylingualism, Multimodality and Multiculturalism as Preconditions for New Creativity. Ekaterinburg, 2020. P. 8–18.

²³ Mitchell W. J. T., Hansen M. B. N., eds. 2010. Critical Terms for Media Studies. Chicago : Univ. of Chicago Press. P. viii.

²⁴ Thinking Media Aesthetics: Media Studies, Film Studies and the Arts / ed. by L. Hausken. Frankfurt : Peter Lang, 2013. 266 p.

том, что их ни в коем случае не стоит отождествлять с традициями или школами, поскольку медиаэстетика сама по себе является новой дисциплиной, все еще слишком разобщенной). Первый подход (или «интерес», как обозначают авторы монографии) связан со взглядом на медиа как на жизненное пространство и обозначается как «относящийся к окружающей среде» или «экологический» (environmental или ecological). Медиа являются средой, медиаэстетика изучает, как эта среда формируется.

Во втором подходе отдельные объекты, ситуации или явления изучаются как сложные выражения опосредования и рассматриваются как инструменты для исследования культурных предпосылок и теоретических допущений. Медиа представляют интерес как резервуар различных технических предпосылок, семиотических систем, способов, жанров и стилистических условностей, а также, например, научных интересов, академических дискурсов и видов знаний. При таком ракурсе рассмотрения медиаэстетика сосредоточена на том, «как некоторые чувственные переживания кажутся забытыми, в то время как другие рассматриваются как уместные в определенных социальных и культурных ситуациях»²⁵. Такой подход обозначают как риторический или феноменологический интерес к медиаэстетическим эффектам.

Немаловажны и труды, на которые обычно ссылаются в исследованиях медиатехнологий и эстетики. Для медиаэстетики закономерной проблемой становится соотношение т. н. «старых» и «новых» медиа. В сборнике под редакцией В. Чун и Т. Кина ставится именно эта проблема. Ссылаясь на «Язык новых медиа» Л. Мановича, авторы отмечают такую черту новых медиа, как «важность программируемости, а не компьютерного отображения и распространения; в то же время новые медиа следует рассматривать как объединение вычислений с хранилищем мультимедиа»²⁶. То есть фокус внимания — в соответствии с интересами медиаэстетики — сохранен на материальных характеристиках (ограничениях и возможностях). Также о новых медиа писал

²⁵ Thinking Media Aesthetics... P. 41.

²⁶ New Media, Old Media: A History and Theory Reader / ed. by W. H. K. Chun, T. Keenan. 2d ed. New York : Routledge, 2015. P. 2.

М. Хансен, который обращается к вопросам воплощения, действия и цифровизации, занимавшими центральное место в дебатах о постгуманизме в связи с новыми медиа²⁷. О принципиальных изменениях коммуникации в связи с развитием новых технологий пишет Л. К. Лободенко²⁸.

Попытка разрешить оппозицию старые / новые медиа предпринимается в работе «Новые медиа: критическое введение»²⁹. Авторы понимают под новыми медиа те методы и социальные практики коммуникации, репрезентации и выражения, которые развились с использованием цифровых, мультимедийных и сетевых средств коммуникации, а также способы, которыми компьютер, как считается, трансформировал работу других медиа: из книг в фильмы, от телефона к телевидению (процесс «оцифровки»). Новые медиа понимаются скорее как переосмысление старых медиа, во многом их развитие и конвергенцию. Это стало тем более очевидным с появлением того, что авторы называют «культурой обновления»: с практикой обновления компьютер сам становится постоянно меняющейся технологией, а не окончательно стабильным конструктом.

Можно заметить, что нередко медиаэстетика и новые медиа руководствуются логикой экрана (следовательно, больше сосредоточены на визуальном компоненте), тогда как логика сигнала-звука во многом остается неисследованной. В рамках медиаэстетики эту проблему пытался решить Э. Хёрл, который писал о том, что звуковые технологии являются тоже своего рода алгоритмом, создающим раму для восприятия (ссылаясь на исследование Ш. Миядзаки, Э. Хёрл пишет об «алгоритмизации инфосферы городской жизни»)³⁰ – в итоге, само знание получает слухово-эстетическую основу. Э. Хёрл также отмечает уникальность звука как модуса по отношению к другим, что связано со сложной сетью технических процессов преобразования сигнала,

²⁷ Hansen M. B. N. *New Philosophy for New Media*. Cambridge, MA : MIT, 2006. 333 p.

²⁸ Лободенко Л. К. Концептуальная модель регионального интернет-СМИ : кросс-коммуникативные аспекты : дис. ... докт. филол. наук : 10.01.10. М., 2015. 457 с.; см. также раздел о цифровой цивилизации этого автора в коллективной монографии: Дзялошинский И. М., Лободенко Л. К., Пильгун М. А. Социальные сообщества и коммуникационные сервисы в эпоху цифровой цивилизации : монография. Челябинск : Издат. Центр ЮУрГУ, 2020. С. 623–689.

²⁹ *New Media: A Critical Introduction* / M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly. London and New York : Routledge, 2009. 462 p.

³⁰ Hansen M. B. N., Hörl E. Medienästhetik. Einführung in den Schwerpunkt // *Zeitschrift für Medienwissenschaft*, 2013. Vol. 8. N 1. S. 16.

которая составляет его материальную основу. Ш. Миядзаки заключает, что «громкоговорители используются только для непосредственной проверки наличия нейронной активности»³¹; это указывает не столько на замену людей машинами, сколько на одно далеко идущее преобразование в соединении людей и машин.

Подход Э. Хёрла прямо указывает на одно из слабых мест современной медиаэстетики: недостаточное внимание уделено импульсам, вероятно, ввиду сложности их дешифровки. Звук проще отследить и даже маркировать, но объяснить с позиций семиозиса гораздо сложнее.

Специальный выпуск немецкого журнала исследований СМИ *ZfM* (*Zeitschrift für Medienwissenschaft*)³² целиком посвящен медиаэстетической категории в исследовании и за основу берет эссе Феликса Гваттари «Новая эстетическая парадигма» (1992). «Протоэстетическая парадигма», которую Гваттари имел в виду в 1990-х годах, рассматривается как раннее описание серьезного изменения в истории технологий, нового медиатехнологического состояния, создающего ситуацию, когда эстетика медиа может стать фундаментальным вопросом для исследования СМИ. Помимо вышеупомянутого исследования Ш. Миядзаки, в выпуске также рассматривается проблема трансцендентального эмпиризма и операциональности в медиаэстетике, выраженной индукцией и дедукцией³³. Ю. Хуей отмечает, что в современных технологических условиях поменялась основа образа и воображения. Дедукция и индукция становятся терминами, используемыми для преобразования; они переводят взаимодействие между людьми и компьютерами на уровень конкретного анализа. Трансцендентальный эмпиризм способен разрешить противоречие между трансцендентальной позицией и эмпирической позицией, поскольку он позволяет определенным элементам быть необходимыми для определенных событий, не обязательно становясь рамками или рамочным

³¹ Miyazaki S. Hörende Maschinennetzwerke. Auditive Medienästhetiken unscheinbarer Signale // *Zeitschrift für Medienwissenschaft*. 2013. Vol. 8. № 1. S. 124.

³² *Medienästhetik*. *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8. Zürich: Diaphanes / ed. by E. Hörl, M. B. N. Hansen. 2013. Vol. 8. № 1.

³³ Hui Y. Deduktion, Induktion und Tranduktion. Über Medienästhetik und digitale Objekte // *Zeitschrift für Medienwissenschaft*. 2013. Vol. 8. № 1. S. 101–115.

условием в целом. Исследователь отмечает, таким образом, что функционирование цифровых объектов создает новую систему сопряжения, которая требует нового понимания эстетики, базирующейся на ее собственной технической обусловленности: «Трансцендентальная природа чистого разума входит в круг “искусственных трансцендентальных способностей” компьютеров, которые, несмотря на их эмпирическую детерминацию, находятся в поисках неизменных концепций или трансцендентальной сущности вещей»³⁴. Тогда вопрос об образе переходит от человеческого восприятия к «машинному образу»; но воображение расширяется от субъективного до воображения, которое немислимо без машин, данных и алгоритмов.

Говоря о фундаментальных трудах по медиаэстетике, следует упомянуть практико-ориентированный подход, введенный Г. Цеттлом³⁵. Г. Цеттл отмечал, что «кодирование (производство), а также декодирование (рецепция) сообщения в значительной степени зависят от технических и эстетических возможностей и требований среды»³⁶. В своей работе он выделяет пять базовых эстетических полей:

- свет и цвет;
- пространство;
- глубина и насыщенность;
- время и движение;
- звук.

Поля представлены по возрастанию сложности для информирования. Свет и цвет наиболее широко представлены при восприятии информации, тогда как звук, по мнению исследователя, является сложным для репрезентации информации полем в силу интенсивности последнего (звук привлекает внимание наиболее быстро). Медиаэстетика рассматривается как внешняя сторона интерфейса. Однако правила ее функционирования во многом диктуются кодом и наличием возможности интеракции с контентом. Медиаэстетический подход

³⁴ Hui Y. Deduktion... P. 114.

³⁵ Zettl H. Applied Media Aesthetics: Sight, Sound, Motion. 6nd ed. New York : Wadsworth Cengage Learning, 2011. 461 p.

³⁶ Ibid, p. 12.

также предполагает «насыщенное описание» (по выражению Клиффорда Гирца) процессов коммуникации в тесной связи смысловоявления с эстетическими и техническими параметрами самой коммуникативной ситуации. Медиаэстетика «работает» с обобщенными (по выражению И. Канта, «всеобщими») принципами восприятия, избегая психологической субъективности. Однако медиаэстетический подход внимателен к культурному контексту коммуникации, который может быть описан с позиций социально-семиотического анализа.

Таким образом, медиаэстетический подход в отличие от классической эстетики сосредоточен больше не на результате (эстетично значит «красиво», «гармонично»), но на регистре восприятия (эстетика – это особый способ «видеть»). Мы можем обобщить, что медиаэстетика обозначает тот аспект производства смыслов, который обусловлен оперированием эмоциями. Медиаэстетический подход, чувствительный к «связке» телесного (восприятия) и технического (медиума), направлен на обнаружение скрытого от наблюдения алгоритма генерации смыслов.

1.3 Новая коммуникативная плоскость: интерфейс в аспекте теории коммуникации

Исследования интерфейса относительно недавно стали предметом интереса философии и теории коммуникации. Одним из первых на нем акцентировал внимание Л. Манович. Он выделил понятие алгоритма (или структуры), который выступает главным организующим принципом для любой системы, будь она выражена хоть нарративом, хоть поведением: «Нарратив не требует от читателя выполнения алгоритма или алгоритмически обусловленного поведения, как это происходит в играх. Однако между ними есть и нечто общее: и читатель, и игрок должны раскрыть внутреннюю логику игры или рассказа в процессе продвижения по сюжету. И здесь мы обнаруживаем алгоритм. Как и игрок, читатель постепенно реконструирует скрытый алгоритм (в метафорическом смысле),

используемый автором для описания сеттинга (среды, в которой происходит повествование), героев, событий»³⁷. По мысли исследователя, интерфейс можно найти вообще в любом объекте, более того, рецепция объекта в основном работает на взаимодействии именно интерфейса и когниции. Когда мы восхищаемся гармоничностью картины, мы восхищаемся именно тем, как она организована, а не тем, что она нам «говорит». Идея как метакаркас структуры считывается из алгоритма или внутренней связности объекта.

Эту мысль Л. Манович подтверждает тем, что появление интерфейса являлось не открытием, а скорее материализацией того, что ранее было скрыто от наблюдения – самой структуры, самого алгоритма: «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»³⁸. Так Л. Манович приходит к идее замены устойчивой оппозиции «содержание – форма» на «контент – интерфейс»³⁹. В такой ситуации исследователь предполагает, что контент никак не зависит от формы репрезентации, но переходит на новый уровень зависимости – от интерфейса, обеспечивающего (или закрывающего) доступ к этому контенту.

А. Галлоуэй рассматривает интерфейс, основываясь на идеях Л. Мановича, однако вводит ряд значительных дополнений. Прежде всего, он рассматривает интерфейс именно как процесс, а не объект с рядом материальных устойчивых характеристик⁴⁰. Важное место в исследовании занимает фактор активного влияния интерфейса на восприятие. То, что Л. Манович отмечает как чистое восприятие, интерфейс как фильтр для любых данных, для А. Галлоуэя становится отдельным регистром восприятия, имеющим свои ограничения и возможности.

³⁷ Манович Л. Язык новых медиа / пер. с англ. Д. Кульчицкая. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. С. 277–278.

³⁸ Там же, с. 100.

³⁹ Там же, с. 103.

⁴⁰ Galloway A. R. The Interface Effect. Cambridge : Polity Press. 2012. P. vii.

Интерфейс не может выбирать, у него нет подобной функции, он изначально содержит в себе потенциал для любого из возможных выборов. Для обозначения еще более глубокого понимания «антивыбора» А. Галлоуэй вводит понятие интрафейса: «Интрафейс – это слово, используемое для описания этого воображаемого диалога между работоспособным и неработающим: интрафейс, то есть интерфейс, внутренний по отношению к интерфейсу. <...> Жерар Женетт в своей книге “Пороги” называет это “зоной нерешительности между внутренним и внешним миром”. Это уже не вопрос выбора, как это было с Dagognet. Теперь это вопрос отсутствия выбора. Интрафейс нерешителен, потому что он всегда должен одновременно манипулировать двумя вещами (периферией и центром)»⁴¹. Его основной характеристикой становится балансирование между центром и границей, с невозможностью отдать привилегию одной из сущностей. Интрафейс можно понимать как нескончаемую возможность, абсолютно виртуальное пространство *не сделанного* выбора.

Таким образом, интерфейс всегда подвижен; это место, где информация перемещается от одного объекта к другому, от одного узла к другому в системе, не материализуя потребность к какой-либо остановке или кристаллизации. То есть интерфейс – это не «что» происходит, а «как» происходит, это внутренняя система связей. Это внутренности объекта, его организм. Из-за постоянного движения интерфейс предстает как плоскость тотальной неопределенности: «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»⁴². Поэтому во многом интерфейс определяется именно как поверхность.

Исследователь предлагает взглянуть на сложное устройство интерфейса как вынужденного балансировать между своей машинной природой и социокультурными предпосылками: программное обеспечение является примером технического перекодирования без фигурации, которое, тем не менее,

⁴¹ Galloway A. R. The Interface Effect... P. 40.

⁴² Ibid, p. 33.

сосуществует с чрезвычайно высоким уровнем идеологического фетишизма и непознаваемости. Цитируя слова исследователя В. Х. Л. Чун, А. Галлоуэй приводит следующий довод: «Программное обеспечение основано на фетишистской логике. Пользователи очень хорошо знают, что их папки и рабочие столы на самом деле не являются папками и рабочими столами, но они обращаются с ними так, как если бы они были – называя их папками и рабочими столами»⁴³. Таким образом отображением идеологического давления становится сам формат репрезентации интерфейса – через образность, через символику (что соотносится с пониманием Р. Барта идеологичности в языке и дискурсе). Интерфейс упрощается до понятной обществу абстракции, что и обуславливает его доступность и массовость⁴⁴.

Языком-объектом, языком-действием становится код – и только он, язык не обладает подобной прямолинейностью. А. Галлоуэй цитирует К. Хейлс: «Когда говорят, что язык перформативен, виды действий, которые он “совершает”, происходят в сознании людей, например, когда кто-то говорит: “Я объявляю эту законодательную сессию открытой” или “Я объявляю вас мужем и женой”. Конечно, эти изменения в сознании могут приводить и действительно приводят к поведенческим эффектам, но перформативная сила языка, тем не менее, связана с внешними изменениями через сложные цепи посредничества. Напротив, код, выполняемый в цифровом компьютере, вызывает изменения в поведении машины и через сетевые порты и другие интерфейсы может инициировать другие изменения, все реализуемые посредством передачи и выполнения кода»⁴⁵.

По мнению В. Беляева, актуализация интерфейсов является индикатором отхода от субъективности, по сути являясь обобщающей структурой для нее, совокупностью опыта: «Человеческие взаимодействия / интерфейсы – это

⁴³ Galloway A. R. The Interface Effect... P. 60.

⁴⁴ Важны также исследования «упрощающих» технологий СМИ; например, в работе А. В. Антошина и Д. Л. Стровского подчеркиваются возможности создания «одномерных картин мира» с помощью средств массовой информации и пропаганды (см.: Стровский, Д. Л., Антошин А. В. Тема репатриации евреев из СССР в советских СМИ как проявление медиапропаганды 1970-х годов (на примере газеты "Известия") // Гуманитарный вектор. 2020. Т. 15. № 5. С. 135–148).

⁴⁵ Galloway A. R. The Interface Effect... P. 70.

отражения *αὐτόματων* в обобщающей коммуникационной тотальности»⁴⁶. Для исследователя интерфейс априори внечеловечен, а значит, указывает на смерть индивида, что схоже с идеей Гваттари о том, что машинное всегда объективно.

Дж. Дракер рассматривает интерфейс в аспекте гуманитарных наук, отмечая, что интерфейс в своей основе не столько графичен, сколько тактилен. Поэтому и анализировать его стоит изнутри: «...конкретизировать наше описательное понимание принципов и свойств пространства графического интерфейса пользователя, <...> не останавливаясь, чтобы рассмотреть, что это за пространство и как оно обеспечивает провокации и возможности, с помощью которых мы познаем наш опыт этого взаимодействия»⁴⁷.

Для Дж. Дракер анализ интерфейса позволяет в большей степени анализировать человеческую возможность устанавливать связи. Она отмечает, что человек находится в постоянном ожидании нарратива, либо связывая между собой фрагменты, либо оказавшись в пространстве тотальной несвязности, все еще ищет куски, которые можно связать между собой в единую последовательность. Однако в мультимодальном пространстве сети такой подход видится малоэффективным: «Но в графически сложной мультимедийной среде Интернета никакое ранее существовавшее повествование не организует нашу задачу корреляции. 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»⁴⁸. В виртуальном пространстве отсутствуют четкие границы и маркеры линейного повествования, потому что сами данные являются разнородными. Для реципиента в пространстве интерфейса нет четкого начала и выраженной границы, есть постоянные перетекания текста в изображение, изображения в музыку, а музыки – в код.

⁴⁶ Беляев В. Историко-философские аспекты проблемы «нечеловеческого» в социокультурных исследованиях и исследованиях медиа // Галактика медиа: журнал медиаисследований. 2020. № 1. С. 47.

⁴⁷ Drucker J. Humanities Approaches to Interface Theory // Culture Machine. 2011. Vol. 12. P. 2.

⁴⁸ Ibid, p. 4.

Н. Б. Кириллова отмечает, что «объекты киберпространства нематериальны, что обуславливает и нематериальность проистекающих в нем явлений и событий. Их переживание рождает у пользователя различные виртуальные состояния, именуемые “погружением”»⁴⁹. Постоянное перетекание данных, хотя и, по мысли исследователя, нематериальных, все же является триггером для вполне реальных переживаний.

О схожей проблеме переживания виртуального интерфейса пишут исследователи А. С. Ленкевич и А. Р. Латыпова, которые полагают, что интерфейс – это и есть глубина вещей, «область наших подлинных переживаний»⁵⁰. Исследователи отмечают глубокую психологичность интерфейса, его тесную связь с базовыми эмоциями, чувствами и ощущениями, приводя в пример мигающие баннеры, «эксплуатирующие инстинкт опасности для захвата внимания, которые призваны раздражать пользователя, создавать чувство дискомфорта, желание быстрее избавиться от визуальной агрессии». Интерфейс предстает «(с)ложной формой чувственности» за счет представления новой конфигурации телесности. Беря за основу реальный опыт, получаемый из культурных интерфейсов, они формируют свою сеть, «своего рода перманентное нахождение внутри, перетекание из одного интерфейса в другой, поток интеракций»⁵¹.

Об использовании абстракции для удобства взаимодействия с интерфейсом пишет и К. Йоргенсен, отмечая, что метафоры как «понимание и переживание одного вида вещей с точки зрения другого» (определение Лакоффа) не являются абстрактными представлениями, а основаны на степени сходства по внешнему виду или функциям между представлением и представляемой системой⁵². Исследователь отмечает и параметр прозрачности интерфейса, структура взаимодействия должна оставаться невидимой: «Из этого аргумента следует

⁴⁹ Кириллова Н. Б. «Виртуальная реальность» и «виртуализация культуры» как концепты современной культурологии // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14. № 5. С. 528.

⁵⁰ Ленкевич А. С., Латыпова А. Р. Интерфейс как (с)ложная форма чувственности // Визуальная экология: формирование дисциплины : коллективная монография. СПб. : Издательство РХГА, 2016. С. 366–401.

⁵¹ Там же, с. 383.

⁵² Jørgensen K. GWI: The Gameworld Interface // The 7th International Conference “The Philosophy of Computer Games”. Bergen : University of Bergen, 2013. Режим доступа: <https://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/Jorgensen-PoCG2013.pdf>.

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»⁵³. О необходимости подбора метафор пишет и Т. Мандел, который упоминает, что цифровая предметность фактически заставляет пользователя вспоминать об аналоговой предметности, переносить опыт взаимодействия с объектом в пространство интерфейса. В таком случае необходимо помнить и об осторожности выбора такой метафоры: автор приводит в пример случай, когда слишком сложная ассоциативная цепочка выбранного для иконки изображения нарушила стройность функционала программы⁵⁴.

Фокусом исследования Дж. Болтера и Д. Громала также стали метафоричность и непрозрачность интерфейса. Ими отмечается, что, несмотря на все попытки спрятать интерфейс от взгляда пользователя, ситуация взаимодействия непосредственно с ним все же наблюдается в случаях, когда нужно заставить его работать (например, для активации программы). Тогда интерфейс становится «зеркалом, отражающим пользователя и его отношение к компьютеру»⁵⁵. Во многом понимание интерфейса как зеркала связано с материальной формой его представления – экраном (плоскостью). Н. Б. Кириллова, исследуя цифровое пространство как отдельную виртуальную культуру, отмечает, что «именно экранная культура является ни чем иным, как конструктом виртуальной реальности и соответственно виртуальной культуры как особой среды обитания современного человека»⁵⁶.

А. Серада акцентирует внимание на аффордансах интерфейса. Аффордансы у исследователя имеют то же значение, что и в психологической теории – потенциальный функционал объекта, его возможности. В теории интерфейса под аффордансом понимается воспринимаемый сигнал или подсказка о том, что объект может быть использован для выполнения определенного действия: «Для

⁵³ Jørgensen K. *GWI: The Gameworld Interface...*

⁵⁴ Мандел Т. *Разработка пользовательского интерфейса*. М. : ДМК Пресс, 2001. С. 83–84.

⁵⁵ Bolter J. D., Gromala D. *Windows and Mirrors : Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge, MA : MIT Press, 2003. P. 145.

⁵⁶ Кириллова Н. Б. *Парадоксы медийной культуры* : избр. статьи. Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та. 2017. С. 77–78.

пользователя смысл аффорданса заключается в том, насколько просто ему понять по внешнему виду назначение той или иной части интерфейса, где найти нужную информацию, чего следует ожидать от взаимодействия с конкретным элементом»⁵⁷. Исследователь предложил рассматривать тип фантомных аффордансов, которые вводят 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»⁵⁸. Фантомные аффордансы выглядят так, будто интеракция возможна, однако на деле осуществить ее не представляется возможным. Фантомный аффорданс всегда является сбоем интерфейса и в большей степени увеличивает его непрозрачность, напоминая пользователю, что он имеет дело с искусственно созданной структурой.

Отмечается также особенность связи интерфейса и сознания в аспекте метакоммуникации (Д. В. Попов): «Средневековая триада “тело” – “душа” – “дух” находит свое продолжение в триаде “хард” – “софт” – “юзер”. Как душа выступает посредником между царствующим духом и подчиняющимся телом, так и программное обеспечение – софт – дает возможность пользователю руководить “железом”»⁵⁹. О. О. Басов и И. А. Сайтов предлагают обратить внимание на использование многомодальных интерфейсов, отмечая их соответствие привычным каналам коммуникации⁶⁰. В исследовании А. В. Щекотурова поднимается проблема репрезентации культурных смыслов в интерфейсе социальных сетей⁶¹. Основной предпосылкой становится учет аффордансов интерфейсов, изначально заложенного в него функционала, отличающегося относительной устойчивостью.

Интерфейс становится способом создания неявного коллективного знания. Неявное коллективное знание становится возможным как набор практик,

⁵⁷ Лайкова А. А., Логачева А. С. Аффорданс в веб-интерфейсе // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2016. Т. 2. № 12. С. 748.

⁵⁸ Serada A. Phantom Affordances in Video Games // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2019. Vol. 1. № 4. С. 91.

⁵⁹ Попов Д. В. Сознание как интерфейс в структуре коммуникации // Манускрипт. 2019. Т. 12. № 2. С. 59.

⁶⁰ Басов О. О., Сайтов И. А. Основные каналы межличностной коммуникации и их проекция на инфокоммуникационные системы // Информатика и автоматизация. 2013. № 30. С. 129–130.

⁶¹ Щекотуров А. В. Интерфейс социальных сетей как репрезентация культурных смыслов // Слово. ру: балтийский акцент. 2018. Т. 9. № 4. С. 43–53.

предзаданных интерфейсом: «интерфейс может быть представлен как “машина” по производству “коллективного неявного знания”, позволяющего трансформировать опыт участников коммуникативных платформ»⁶². В. Ф. Олешко и Е. В. Олешко приходят к выводу, что «образы коллективной памяти находят всё большее отражение именно в креолизованных текстах»⁶³, одним из факторов формирования которого является интерфейс, поскольку именно он привносит в мультимодальный текст вектор движения, траекторию взаимодействия смысловых единиц.

А. Д. Муждаба отмечает такое свойство интерфейсов как «процедурная грамотность» по Богосту⁶⁴. Когда речь заходит об интуитивно понятных интерфейсах, это и есть маркировка процедурно грамотного интерфейса, уже усвоенного культурной мыслью.

Значимо наблюдение Т. Л. Каминской и О. В. Ерохиной о проблеме включения вопросов, связанных с современными коммуникационными технологиями и их особенностями (платформами, функциями искусственного интеллекта), в общее поле медиаисследований, поскольку интернет-формы медиапотоков «не вписываются» в привычные представления и терминологические подходы изучения журналистики⁶⁵.

С. Джонсон утверждает, что точно так же, как великие романы Мелвилла, Диккенса и Золя объясняли стремительно индустриализацию общества самому себе, веб-сайты, Microsoft Bob, летающие тостеры и ландшафты видеоигр говорят 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

⁶² Масланов Е. В., Фейгельман А. М. Неявное знание в интернет-коммуникации: интерфейс как механизм производства неявного знания // Вестник Томского государственного университета. 2020. № 460. С. 82.

⁶³ Олешко В. Ф., Олешко Е. В. Коммуникативно-культурная память: идентификационные ресурсы современных массмедиа // Гуманитарный вектор. 2019. Т. 14. №. 5. С. 81.

⁶⁴ Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge : MIT Press, 2007. P. 233–260.

⁶⁵ Kaminskaya T. L., Erokhina O. V. “Yandex. Zen”: Platform as a Tool for Media Education // Media Education (Mediaobrazovanie). 2020. № 2 (60). P. 264–271.

технологиями и повседневной жизнью, предоставив концептуальную основу для огромных объемов информации и вычислений, которые нас окружают⁶⁶.

Вслед за М. Маклюэном, который маркировал медиа как внешние расширения человека, можно говорить и об интерфейсе как расширении когнитивного устройства человека, материализации структуры выстраивания связей, ведь «именно средство коммуникации определяет и контролирует масштабы и форму человеческой ассоциации и человеческого действия. Содержания, или способы применения таких средств, столь же разнообразны, сколь и неэффективны в определении формы связывания людей. На самом деле очень типично, что 'содержание' всякого средства коммуникации скрывает от наших глаз характер этого средства»⁶⁷. С приходом интерфейса уместнее говорить уже не столько о медиа, сколько о метамедиа.

Такое понимание интерфейса принадлежит М. А. Куртову: «Внешние средства мы будем называть компьютерными медиа, код и интерфейс – метамедиа. Под метамедиа мы будем понимать такие медиа, которые служат для создания других медиа»⁶⁸. В основе интерфейса лежит концепция WIMP: окна (windows), иконки (icons), меню (menus), манипулятор (pointing device)⁶⁹. Это оголенная структура графического пользовательского интерфейса, которая является каркасом для формирования медиа. Таковыми медиа в понимании М. А. Куртова становится материальная основа для функционирования интерфейса (исследователь поэтому и называет их компьютерными). Интерфейс, следовательно, оказывается значимой частью самого контента. В диссертации связь интерфейса и конкретной журналистской практики рассмотрена на примере культурно-просветительской журналистики.

⁶⁶Johnson S. Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate. New York : Basic Books, 1999. 264 p.

⁶⁷ Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М. : Гиперборея ; Кучково поле, 2007. С. 11.

⁶⁸ Куртов М. А. Генезис... С. 6.

⁶⁹ Там же, с. 5.

1.4 Реализация познавательных траекторий в культурно-просветительской журналистике

М. А. Воскресенская, отмечая общую разрозненность терминологии «культурной / культурно-просветительской» журналистики, ссылаясь на работу Р. В. Зинина, постулирует, что для культуроориентированной журналистики характерно «формирование у аудитории определенной системы ценностей путем трансляции идеологических и нормативных установок, мировоззренческих и эстетических взглядов»⁷⁰. При этом журналистика все еще находится в пространстве интерпретации культурных фактов, организовывая их в отдельную когнитивную цепочку, тем самым моделируя общественное сознание.

В вопросе о культуроформирующей функции журналистики можно выделить две стороны ее функционирования. Первая сторона заключается в том, что медиа становятся проводником культуры для массовой аудитории за счет радиоспектаклей, телевизионных трансляций концертов, заочных экскурсий по музеям и т. д.⁷¹. Вторая сторона сосредоточена именно на процессе формирования культурной подкованности аудитории. Об этой специфике пишет С. П. Суворова, отмечая, что особенность просветительских текстов связана с двумя факторами: «перевод» специализированных продуктов на язык массовой аудитории и осмысление этих продуктов в аспекте общегуманистической тенденции⁷². Если рассматривать данную функцию сквозь призму культуры, то ее можно соотнести со второй сферой дифференциации культуры, выделенной

⁷⁰ Воскресенская М. А. Культурологическое знание о журналистике // Теория журналистики в России / под ред. С. Г. Корконосенко. СПб. : Алетей, 2018. С. 224–225.

⁷¹ Распопова С. С. Понятие функции применительно к СМИ и журналистике // Вопросы литературы и журналистики в контексте сохранения гуманистических ценностей : коллективная монография. Челябинск, 2019. С. 159.

⁷² Суворова С. П. Реализация просветительской функции журналистики на страницах современных общероссийских газет // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. 2006. № 6. С. 11.

А. Флиером и обозначенной как «культура познания и рефлексии мира, человека и межличностных отношений»⁷³.

Однако вопрос о том, какие именно ценности транслирует журналистика (не только культурно-просветительская) и каким именно образом она это делает – остается открытым. Ю. В. Благов отмечает, что ключевым фактором в осмыслении журналистики с таких позиций могут стать информационные концепции культуры, где информация сама по себе воспринимается как существенный компонент современной культуры⁷⁴. Е. Д. Коршунова разделяет эту позицию, также отмечая, что культурно-просветительская журналистика скорее выступает в роли «педагога» для читателя⁷⁵.

Одним из современных терминов для обозначения культурно-просветительской журналистики стала «арт-журналистика», которая в принципе разделяет ту же задачу: «просвещать массы, художественно образовывать общество, тем самым повышая культурный уровень своих граждан»⁷⁶. Однако данный термин получает все большее распространение в отечественном академическом дискурсе⁷⁷ в связи с расширением форматов самой журналистики, вплоть до обращения к арт-практикам в журналистской деятельности⁷⁸.

⁷³ Цит. по: Мясникова М. А. Культурная политика российских телеканалов в эпоху Интернета // Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования. Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2019. С. 180–196.

⁷⁴ Благов Ю. В. Культурологический аспект в журналистике // Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева. 2021. Т. 2. № 2 (35). С. 83.

⁷⁵ Коршунова Е. Д. Ценностные ориентации современного журналиста // Тенденции развития науки и образования. 2020. № 58–10. С. 30.

⁷⁶ Сергеева Т. С. Арт-журналистика и современная Российская культура: ценностно-смысловые доминанты и проблема сохранения человека // Вестник ЧелГУ. 2013. № 22 (313). С. 155.

⁷⁷ Новикова А. А. Арт-журналистика в современной медиасреде: между пиаром и перформансом // Век информации. 2018. № 2-1. С. 85–86; Тоцицкая, Н. А. Литературно-художественная критика и арт-журналистика: сходства и различия в понятиях // Белорусская журналистика-2017 : материалы 74-й науч.-практ. конф. студентов и аспирантов. Минск : БГУ, 2017. С. 49; Антропова В. В., Масленников А. В. Арт-журналистика в медиaprостранстве как способ инкультурации и социализации личности: ценностный анализ // MEDIAОбразование: медиа как тотальная повседневность. Челябинск, 2020. С. 274–279; Сорокина Т. Е. Арт-журналистика в современных массмедиа: событие и дискурсивные практики // Мир науки. Социология, филология, культурология. 2020. № 4. Режим доступа: <https://sfk-mn.ru/PDF/52FLSK420.pdf>.

⁷⁸ Тоцицкая Н. А. Арт-журналистика как понятие и вид творческой деятельности // Журнал Белорусского государственного университета. Журналистика. 2019. № 2. С. 57–63; Новикова А. А. Арт-журналистика и иммерсивные медиапрактики: эстетические и этические аспекты // АРТ-журналистика в цифровую эпоху: реалии и прогнозы. 2019. С. 41–47.

Можно сказать, что просветительская журналистика функционирует в цифровой среде в формате медиапроектов⁷⁹. Образовательные проекты стали нередки и для социальных сетей. Т. А. Глебович и А. Д. Новикова, рассматривая образовательный блогинг в Telegram-каналах, отмечают, что вопреки распространенному тренду на мультимедийность /мультимодальность в таких каналах практически отсутствует использование их возможностей: «Пользователи площадки Telegram отдают предпочтение информативному, содержательно наполненному тексту без удерживающих внимание элементов креолизации, удобному и простому интерфейсу, позволяющему создавать индивидуальные подборки тематического контента»⁸⁰. Во многом такой подход может быть обусловлен особенностью площадки, а значит, и самого интерфейса.

Такое расширение журналистских практик во многом сформировано тенденцией к эдьютейнменту. Обзор понятия «эдьютейнмент» в отечественном и зарубежном исследовательском поле приводится в статье О. О. Дьяконовой⁸¹. Самое распространенное понимание эдьютейнмента сводится к принципу «обучение через развлечение», не обязательно привязанное к какому-либо конкретному типу представления обучающей информации. Е. М. Драгун показывает, что эдьютейнмент, скорее, является разновидностью более общего явления инфотейнмента, то есть «эстетизированной формы подачи новостных и других видов медиаинформации в развлекательном формате, иногда с элементами театрализации, игрового начала или с различными их оттенками»⁸². Исследователь выделяет три вида развития инфотейнмента в соответствии со сферами применения: политейнмент, эдьютейнмент и технотейнмент. Для культурно-просветительской журналистики эдьютейнмент является одним из ключевых ориентиров, по сути, являясь мостиком между сложным исходным

⁷⁹ Фатеева И. А. Новые технологические форматы медиаобразовательных проектов // Вестник Челябинского государственного университета. 2015. № 5 (360). С. 40–46.

⁸⁰ Глебович Т. А., Новикова А. Д. Образовательный блогинг в Telegram-каналах: концепции и формы репрезентации контента // Известия Уральского федерального университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. 2020. Т. 26. № 3. С. 68.

⁸¹ Дьяконова О. О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 6. С. 182–185.

⁸² Драгун Е. М. Инфотейнмент как явление современной медиакультуры : дис. ... канд. культурологии : 24.00.01. М., 2015. С. 175.

образовательным контентом и массовой аудиторией. В подробном разборе вопроса об эдьютейнменте Т. В. Самосенковой и И. В. Савочкиной говорится, что «основной особенностью технологии “Эдьютейнмент” становится ее образовательно-развлекательный характер, активное привлечение современных компьютерных и мультимедийных средств обучения»⁸³. К. В. Киуру также расширяет данный список, обобщая характеристики эдьютейнмента до следующих: включение развлекательного аспекта в образовательный процесс, акцент на активное взаимодействие с контентом, облегчение процесса усвоения сложных материалов за счет визуализации и моделирования ситуаций⁸⁴.

Безусловно, стоит отметить, что исторически культурно-просветительская журналистика относилась, скорее, к элитарной сфере, однако с развитием Интернета просветительский контент стал гораздо ближе к читателю⁸⁵. Поэтому немаловажно изучение того инструментария, который позволяет «приблизить» просветительский контент к читателю, обосновать его нужность. Как отмечает М. В. Загидуллина, во многом успех таких проектов, как, например, «Арзамас», обусловлен именно форматом портала: «Помимо использования разнообразных форм (в том числе рассылки, подкасты, видеолекции, инфографические и анимационные этюды), в таких проектах мы обнаруживаем стремление вовлечь пользователя в атмосферу высокой культуры и интеллектуализма»⁸⁶. В исследовании К. К. Дмитриевой отмечается «важность технической настройки сайтов для повышения, как удобства пользования, так и популярности среди читателей»⁸⁷. Е. Р. Гусейнова отмечает, что в рамках тенденции к эдьютейнменту и визуального поворота в средствах массовой информации, портал «Арзамас» использует таймлайны для медиализации научного знания. Исследователь

⁸³ Самосенкова Т. В., Савочкина И. В. Технология «Эдьютейнмент»: к истории вопроса // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. 2017. Т. 36. № 28 (277). С. 142–149.

⁸⁴ Киуру К. В. Эдьютейнмент в социальных сетях и его использование в образовательном процессе вуза // MEDIAОбразование: векторы интеграции в цифровое пространство. Челябинск, 2019. С. 320–321.

⁸⁵ Удлер И. М., Стеценко К. С. Литературная критика на сайте «Горький» // Медиасреда. 2019. № 2. С. 36–41.

⁸⁶ Загидуллина М. В. Медиаэстетика просветительских текстов: вовлечение в высокоинтеллектуальную атмосферу // Вопросы литературы и журналистики в контексте сохранения гуманистических ценностей. Челябинск, 2019. С. 170.

⁸⁷ Дмитриева К. К. Сравнительная характеристика сайтов «Арзамас» и «Эдсайтмент» // Ломоносов-2020. М., 2020. С. 108.

отмечает три характеристики таймлайнов на портале «Арзамас»: мультимейдность, гипертекстуальность, интерактивность⁸⁸.

О внедрении геймификации в медиапроцесс проекта пишет и Я. Е. Титоренко, отмечая повсеместность технологий эдьютейнмента⁸⁹.

Исследование Ю. Я. Брыкиной подтверждает самостоятельность контента сайта «Арзамас» для использования в образовательных целях⁹⁰. Обращение к курсам, выложенным на сайте портала, оказало позитивное влияние на студентов, фактически доказывая притягательность контента и вне дисциплины.

Отмечается специфика инструментов популяризации культуры в образовательном контенте сайта. К. С. Стеценко отмечает следующие из них:

- культура повседневности;
- воссоздание образовательной атмосферы;
- исторический контекст антропологии;
- акцент на документальности;
- концепция онлайн-университета;
- продуманная навигация;
- возможность закрепления полученных знаний на практике;
- раздел «Детская комната» – образование для детей⁹¹.

Из данных результатов можно сделать вывод о том, что «Арзамас» исполняет важную миссию просветительской журналистики: открытость массовой аудитории, доступность информации для пользователя. К. К. Дмитриева, сравнивая «Арзамас» и «Эдсайтмент», отмечает специфику настройки сайта, которая позволяет оставаться «Эдсайтменту» в топе в поисковиках, хотя читательская активность при этом гораздо меньше, чем

⁸⁸ Гусейнова Е. Р. Таймлайн как элемент медиализации (на примере сайта просветительского проекта «Арзамас») // Молодёжь третьего тысячелетия. М., 2019. С. 934.

⁸⁹ Титоренко Я. Е. Сравнительный анализ структуры просветительских проектов «Арзамас» и «Дилетант.Медиа» // Век информации. 2018. № 2–1. С. 130–132.

⁹⁰ Брыкина Ю. Я. Опыт использования ресурсов просветительского проекта «Академия Арзамас» для организации самостоятельной работы студентов технических направлений бакалавриата по курсу «История» // Наука и образование: проблемы, идеи, инновации. 2019. № 1. С. 7–8.

⁹¹ Стеценко К. С. Инструменты внедрения культуры в повседневную жизнь человека (на примере образовательного проекта «Арзамас») // Медиасреда. 2020. № 1. С. 183–184.

у «Арзамаса». Е. Р. Гусейнова отмечает важность использования техники медиализации⁹² как способа транслирования научного знания в новых формах при создании образовательного контента. Распространенным для сайта «Арзамас» становится такой инструмент медиализации, как таймлайн, используемый для облегчения восприятия дат, культурной и исторической динамики. Е. Р. Гусейнова выделяет три свойства таймлайна на сайте «Арзамас», отвечающих требованиям медиализации: мультимодальность, гипертекстуальность и интерактивность. Обобщая специфику таймлайна, С. И. Симакова отмечает, что таймлайн «притягивает внимание, помогает создать непротиворечивую картину реальности на основе анализа метаданных, заставляет запоминать якорные даты и факты, создавая иллюзию “лёгкого” чтения и восприятия»⁹³.

Несмотря на расширение инструмента визуализации, основным способом передачи содержания сообщения остается именно текст. Для порталов «Арзамас» и «Полка» текстовый модус является очевидной доминантой в формировании просветительского контента, тогда как визуальная составляющая, скорее, существует как поддержка текста. Рецептивное чтение, как отмечают В. Ф. Олешко и Е. В. Олешко, «играет роль связующего звена, формирующего не только диалоговые отношения, но и реализует конкретные, как никогда востребованные сегодня медиаобразовательные технологии обучения текстотворчеству, противостояния манипуляции, умению выделять главное (сущностное) во все возрастающих объемах информационных потоков»⁹⁴.

Мы можем сделать вывод о том, что функционирование образовательного контента во многом зависит от подачи информации, поэтому одним из ключевых факторов успешности этого типа коммуникации становится интерфейс. В этой

⁹² Один из терминов-синонимов, обозначающих разнонаправленное проникновение медиалогии во все сферы жизни; другое обозначение – «медиатизация».

⁹³ Симакова С. И. Инструменты визуализации информации в СМИ: таймлайн // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. 2017. № 4. С. 213.

⁹⁴ Олешко В. Ф., Олешко Е. В. Коммуникативные ресурсы института чтения в цифровую эпоху // Журнал Белорусского государственного университета. Журналистика. 2020. № 2. С. 77.

связи важно указать на недавнее исследование Д. Сантос-Сильвы⁹⁵, в котором утверждается принципиальная связь именно культурно-просветительского сектора журналистики с инновациями: искусство в целом, будучи собственно содержанием культурно-просветительских проектов разного типа, рассматривается как пространство творческого авангарда, стимулирующее инновационно-креативные решения, быстрее других сегментов осваивающее потенциал цифровой среды как определенной локации, «места обитания» искусства и в то же время объекта художественного и философского изучения⁹⁶. Таким образом, обеспечивается актуальность и релеванность изучения «встроенности» потенциала интерфейса в концепции именно цифровых культурно-просветительских проектов.

Выводы по главе I

В условиях функционирования современной коммуникации в цифровом пространстве возникает потребность в углубленном исследовательском фокусе на материальной составляющей коммуникации – по каким путям передается сообщение – и как сами эти пути влияют на конфигурацию смыслоразличения и интерпретации сообщений пользователями? В связи с этим в первой главе исследования нами рассмотрены теоретические подходы к основным составляющим исследовательской проблемы, а именно: 1) мультимодальность современной коммуникации и медиаэстетическое измерение коммуникационных процессов; 2) роль технологий и техник *средства* сообщения в части философии интерфейса как транзитной зоны контакта человека и машины; 3) специфика культурно-просветительского сегмента современной журналистики как пространства инноваций и авангардного формирования метаязыка культуры.

⁹⁵ Santos-Silva D. Innovation in European Journalism. The Case of Cultural Journalism. Lisboa : Coleção ICNOVA, 2021. 284 p.

⁹⁶ Ibid., p. 87, 91.

В ходе исследования установлено, что мультимодальность обозначает участие нескольких знаковых систем (а не только вербального, «алфавитного» компонента) в формировании сообщения. Альтернативные обозначения данного термина включают в себя понятия «креолизованный текст» (Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов), «поликодовый текст» (М. А. Ищук), «контаминированный текст» (Ю. А. Бельчиков, А. П. Сковородников), «полимодальный текст» (Е. Д. Некрасова, О. С. Иссерс), «лингво-визуальный текст» (Л. М. Большаянова и др.), «видео-вербальный текст» (Т. Г. Добросклонская) и другие обозначения. Определение мультимодальности было введено исследователями Г. Крессом и Т. ван Леуvenом, ими же были сформулированы основные теоретические положения мультимодальности: основополагающим принципом становится взаимодействие разных семиотических систем; для достижения прагматической функции коммуникации существуют семиотически неоднородные образования; устоявшиеся нормы и шаблоны, существующие в тот момент, когда формируется новое значение, являются основным фактором выбора модусов для формирования конкретного смысла. Социально-семиотический подход к мультимодальности (Г. Кресс, Т. ван Леуven, К. Дживитт и др.) появился как конкретный инструмент для изучения знаковых систем разного порядка и их связи с культурной и социальной жизнью: интерпретация текстов формируется через взаимодействие и социокультурные петли обратной связи в специально сконструированном времени и пространстве.

Мультимодальное понимание информации играет важную роль в аспекте медиаэстетики, центральным вопросом которой является взаимосвязь эстетики и медиатехнологий. Несмотря на общую оцифровку каналов передачи информации, медиаэстетика учитывает высокую роль технологий как посредника и работает с возможными чувственными (а)эффектами, которые они могут производить. Л. Хаускен были выделены два основных подхода к медиаэстетике: взгляд на медиа как на среду для жизни (*environmental* или *ecological*); медиа представляет интерес как резервуар различных технических предпосылок, семиотических систем, способов, жанров и стилистических условностей, а также

научных интересов, академических дискурсов и видов знаний (риторического или феноменологического). Для медиаэстетики закономерной проблемой становится соотношение т. н. «старых» и «новых» медиа. Новые медиа понимаются скорее как переосмысление старых медиа, во многом их объединение. Это стало тем более очевидным с появлением того, что авторы называют «культурой обновления»: с практикой обновления компьютер сам становится постоянно меняющейся технологией, а не окончательно стабильным конструктом. То есть фокус внимания, в соответствии с интересами медиаэстетики, сосредоточен на материальных характеристиках (ограничениях и возможностях). Обобщение прикладного использования медиаэстетики сформулировано Г. Цеттлом, который в своей работе выделяет пять базовых эстетических полей: свет и цвет; пространство; глубина и насыщенность; время и движение; звук.

Внимание медиаэстетики к материальному компоненту коммуникации предопределяет исследовательскую сосредоточенность на интерфейсе как базовой структуре организации цифровой коммуникации. Одним из первых, кто рассматривал интерфейс как значительный компонент коммуникации, стал Л. Манович, работа которого «Язык новых медиа» является базовой теорией и в философии интерфейса, и в медиаэстетическом переосмыслении коммуникации. Появление интерфейса по сути являлось не открытием, а скорее материализацией того, что ранее было скрыто для глаз – самой структуры, самого алгоритма. Так, Л. Манович приходит к идее замены устойчивой оппозиции «содержание – форма» на «контент – интерфейс». В такой ситуации исследователь предполагает, что контент никак не зависит от формы репрезентации. Однако данный вывод не поддержал исследователь А. Галлоуэй, который в монографии «Эффект интерфейса» предпринял другой подход к пониманию интерфейса, обозначив его как особенный каркас коммуникации. То, что Л. Манович отмечает как чистое восприятие (интерфейс как фильтр для любых данных), для А. Галлоуэя становится отдельным регистром восприятия, имеющим свои ограничения и возможности.

Интерфейс не может выбирать, в нем нет подобной функции, он изначально содержит в себе потенциал для любого из возможных выборов. Для обозначения еще более глубокого понимания «антивыбора» А. Галлоуэй вводит понятие интрафейса. Таким образом, интерфейс подвижен; это место, где информация перемещается от одного объекта к другому, от одного узла к другому в системе, не выказывая потребности к какой-либо остановке или кристаллизации. Схожую идею высказывала и Дж. Дракер, которая полагала, что в виртуальном пространстве отсутствуют четкие границы и маркеры линейного повествования, потому что сами данные являются разнородными.

Одним из распространенных аспектов изучения интерфейса являются метафоричность и непрозрачность интерфейса (Дж. Болтер, Д. Громала, К. Йоргенсен). В аспекте влияния интерфейса на коммуникативные возможности рассматривалась проблема создания неявного коллективного знания (Е. В. Масланов, А. М. Фейгельман), репрезентации культурных смыслов в интерфейсе социальных сетей (А. В. Щекотуров), понимания интерфейса как метамедиа и метакоммуникации (М. А. Куртов, Д. В. Попов).

Несмотря на общую разрозненность понимания культурно-просветительской журналистики, важным является заключение Д. Сантос-Сильвы о том, что журналистский сегмент, связанный с освещением событий культуры, относится к области передовых форм осмысления действительности и пространством журналистских инноваций. Кроме того, сама журналистская интерпретация культурных фактов организует их в самостоятельную когнитивную цепочку, тем самым моделируя общественное сознание и артикулируя неявные смыслы, скрытые в информационных потоках. Для организации такой когнитивной цепочки для журналистов необходимо понимание того, как использовать возможности цифровой медиасреды, другими словами – как реализовывать эпистемологический и коммуникативный потенциал медиатехнологий.

В главе также доказывается, что культурно-просветительская журналистика во многом является доминантой общей функции журналистики – «формирование

у аудитории определенной системы ценностей путем трансляции идеологических и нормативных установок, мировоззренческих и эстетических взглядов»⁹⁷ (Р. В. Зинин, М. А. Воскресенская). В вопросе о культуроформирующей функции журналистики можно выделить две стороны ее функционирования: медиа становится проводником культуры для массовой аудитории и формирует культурную подкованность аудитории (С. П. Суворова). В последние годы участилось обозначение культурно-просветительской журналистики как «арт-журналистики» (А. А. Новикова, В. В. Антропова, Н. А. Точицкая), что может являться следствием тенденции к эдьютейнменту в современной медиасреде (Е. М. Драгун). Внедрение эдьютейнмента в такие проекты культурно-просветительской журналистики, как «Полка» и «Арзамас», было исследовано в работах Е. Р. Гусейновой, Я. Е. Титоренко, К. С. Стеценко.

Таким образом, в первой главе исследованы теоретические основания изучения интерфейса цифровых культурно-просветительских журналистских проектов как важной составляющей общего процесса вовлечения аудитории в активные процессы исследования и считывания смыслов журналистских произведений. Знание механизмов работы интерфейса в аспекте цифровой гуманитаристики открывает перед профессиональной журналистикой дополнительные возможности повышения эффективности взаимодействия с аудиторией и успешного исполнения своей миссии.

⁹⁷ Зинин Р. В. Специализированные издания... С. 61.

ГЛАВА 2. МЕТОДИКА АНАЛИЗА ИНТЕРФЕЙСА

Гипотеза, определившая построение исследования (см. Введение), потребовала системного применения трех методов анализа, каждый из которых соответствует определенному аспекту исследования, а в совокупности с другими обеспечивает комплексность исследования взаимодействия операций внутри интерфейса и, как следствие, его способности направлять восприятие и порождать смыслы. Поэтому в рамках данной работы нами будет использоваться, во-первых, мультимодальный анализ для выявления основных модусов, которые используются в интерфейсе сайта; во-вторых, машинный анализ (исходное название – шизоанализ), в который перемещаются результаты мультимодального анализа, создавая основу для исследования сети взаимодействий в интерфейсе; в-третьих, прикладной медиаэстетический анализ, который используется для интерпретации данных, полученных путем машинного анализа. Мультимодальный, машинный и медиаэстетический анализ обеспечивают исследованию интерфейса необходимую глубину и фундаментальность. В данной главе предлагается последовательное описание каждого из трех методов, а также характеристика материала исследования и построение алгоритмов комплексного анализа.

2.1 Мультимодальная основа анализа

При мультимодальном анализе нас главным образом интересует выделение модусов, задействованных в представлении интерфейса. Выделением модусов занимается мультимодальный дискурс-анализ, положения которого были сформулированы рядом школ по мультимодальности; в данном исследовании мы опираемся на подход К. О'Халлоран⁹⁸. В своей теоретической работе она уточняет понятие модуса (или семиотического ресурса): «система[ы] значений, которые

⁹⁸ O'Halloran K. L. *Multimodal discourse analysis* // *The Bloomsbury Companion to Discourse Analysis*. London and New York : Continuum, 2011. P. 1–33.

составляют “реальность” культуры»⁹⁹. Семиотический ресурс – термин, который используется для описания модусов (например, языка, изображения, музыки)¹⁰⁰. Семиотический ресурс поставляет данные для восприятия опосредованно через сенсорные модальности (например, визуальные, слуховые, тактильные, обонятельные, вкусовые) в мультимодальных текстах, дискурсах и событиях, вместе называемых мультимодальными явлениями. Важно, что ресурс при этом поставляет именно некий материал, который и *наделяется смыслами* именно потому, что выступает в конкретном виде в конкретном контексте. То есть ресурс представляет собой не набор готовых смыслов, но набор элементов, которым этот смысл будет *придан* контекстом, форматом, фоном, коммуникативной ситуацией. Медиа же в данном аспекте понимаются как средство, с помощью которого материализуются мультимодальные явления (например, компьютер как медиум, передатчик мультимодальных сигналов). Как отмечает К. О’Халлоран, у мультимодального дискурс-анализа существуют три основные задачи:

- моделирование (параметризация) семиотических ресурсов, фундаментально отличных от языка;
- моделирование и анализ межсемиотических расширений значения по мере того, как семиотический выбор интегрируется в мультимодальные явления;
- моделирование и анализ ресемиотизации мультимодальных явлений по мере развития социальных практик¹⁰¹.

Данные задачи проясняют цель мультимодального дискурс-анализа: выявление задействованных в мультимодальном явлении модусов; анализ взаимодействия разнообразных семиотических модусов между собой; отслеживание эволюции семиотических ресурсов, изменение их назначения в коммуникации.

Мультимодальный дискурс-анализ тесно связан с социально-семиотическим подходом, который значительным образом влияет на анализ взаимодействия

⁹⁹ O’Halloran K. L. Multimodal discourse analysis... P. 2.

¹⁰⁰ Понятие семиотического ресурса и предложение рассматривать естественный язык как один из множества семиотических ресурсов в коммуникации предложено М. Халлидеем. Он подчеркивал, что язык не система знаков, а именно системный ресурс смыслов. Эти смыслы могут быть переданы и с помощью иных ресурсов (см., например: Halliday M. A. K. On Grammar. London ; New York : Continuum, 2002. 453 p.).

¹⁰¹ O’Halloran K. L. Multimodal discourse analysis... P. 8.

модусов и их коммуникативных функций, поскольку позволяет прояснить особенности контекста, в том числе коммуникативной ситуации, в которой и разворачивается процесс производства смыслов задействованным комплексом семиотических ресурсов. Нам важно обозначить ряд уточнений к социально-семиотическому подходу, которые выделил Т. ван Леувен: «1. Социальная семиотика вступает в силу только тогда, когда применяется к конкретным случаям и конкретным проблемам, и всегда требует погружения не только в семиотические концепции и методы как таковые, но и в какую-то другую область. Такая междисциплинарность – абсолютно необходимая черта социальной семиотики. 2. Социальная семиотика – это форма исследования. Она не предлагает готовых ответов. Она предлагает идеи для формулирования вопросов и способы поиска ответов. Вот почему я заканчиваю свои главы вопросами, а не выводами. Эти вопросы не предназначены для того, чтобы побудить читателей “пересмотреть” содержание предыдущей главы, но побудить их подвергнуть сомнению ее, проверить ее, обдумать ее независимо – и прийти к своим собственным выводам»¹⁰².

Таким образом, мы можем отметить, что социально-семиотический подход хорошо работает в паре с мультимодальным дискурс-анализом, но всегда требует наличия ряда вспомогательных дисциплин – в зависимости от предмета исследования. Если предметом исследования становится интерфейс, то нам необходимо понимание того, что представляет из себя интерфейс в «чистом виде» (философское осмысление интерфейса и его свойств) и как видят интерфейс рядовые пользователи.

В рамках нашего исследования для нас важным становится аспект семиотического «инвентаря», основные принципы которого сводятся к-следующим:

1) *сегрегация*: два или более элемента занимают совершенно разные территории, и это указывает на то, что они должны рассматриваться как принадлежащие данным разного порядка;

¹⁰² van Leeuwen T. *Introducing Social Semiotics*. London : Routledge, 2005. С. xviii.

2) *сепарация*: два или более элемента разделены пустым пространством, и это говорит о том, что они должны рассматриваться как похожие в некоторых отношениях и как совершенно разные в других;

3) *интеграция*: текст и изображение занимают одно и то же пространство – либо текст интегрирован в изображение; или обратная ситуация – изображение интегрировано в текстовое пространство.

4) *перекрытие*: например, часть изображения может выходить за границы рамки, или буквы могут быть наполовину в графическом пространстве и наполовину в текстовом пространстве;

5) *рифма*: два элемента, хотя и разделены пространственно или во времени, имеют общее качество – это качество зависит от общего признака (например, цвета, особенности формы, такой как угловатость или округлость и т. д.)

6) *контраст*: два элемента различаются по качеству (цвету, формальным особенностям и т. д.)¹⁰³.

Этот перечень, объясненный (в основном) на примерах поликодовых единств, объединяющих текст и изображение, может быть адаптирован к исследованию интерфейса с учетом обобщения: сегрегация, сепарация, интеграция, перекрытие, рифма, контраст есть способы аналитического видения мультимодального феномена, который под воздействием аналитических процедур предстает в виде *набора* элементов, производящих смыслы как за счет использования различных семиотических ресурсов, так и за счет уникальных связей элементов в рамках исследуемого феномена, чем обеспечивается универсальность такого аналитического «инвентаря». Так как объект диссертационного исследования – интерфейс, представляющий собой изменчивую структуру с меняющимися свойствами, то мультимодальный подход нуждается в определенной «перезагрузке» применительно к изучаемому феномену. Такую перезагрузку обеспечивает шизоанализ,

¹⁰³ van Leeuwen T. Introducing... P. 13.

2.2 Общие основания теории машин (шизоанализа)

Шизоанализ¹⁰⁴ – это набор теорий и методов, разработанных философом Жилем Делезом и психоаналитиком Феликсом Гваттари, впервые изложенных в их книге «Анти-Эдип» (1972) и продолженных в их следующей работе «Тысяча плато» (1980). Во многом шизоанализ противопоставлял себя психоанализу (и основан на его критике). Основным различием становится использование базовой схемы: для психоанализа – это строгая вертикальная иерархия (см. триаду Суперэго-Оно-Эго у З. Фрейда), тогда как в шизоанализе основная структура становится ризомой. В своей работе «Хаосмос» Гваттари объясняет, что «вместо того, чтобы двигаться в направлении редукционистских модификаций, упрощающих комплекс», шизоанализ «будет работать над его усложнением, своим процессным обогащением, с согласованностью его виртуальных линий бифуркации и дифференциации, короче говоря, к его онтологической неоднородности». Несмотря на тесную связь с психологией, шизоанализ, тем не менее, интересовался не только замкнутой в теле психикой человека, но и теми процессами, которые психика порождает – политикой, культурой, коммуникацией.

Шизоанализ рассматривает реальность как совокупность не вещей, но процессов. С точки зрения исследователей, любая, даже самая кристаллизовавшаяся форма представляет собой процесс, практически неостановимый. Все находится в постоянном движении. Даже если мы работаем, казалось бы, с неизменяемыми материальными конструктами, они постоянно оказываются вписаны в систему взаимодействий с другими системами – на актуальном или виртуальном уровнях. Вся сеть вокруг того или иного явления / объекта исследователями определялась как ассамбляж.

Основные вопросы шизоанализа Ф. Гваттари определяет следующие:

– Как один ассамбляж передает полномочия другому ассамбляжу, чтобы «управлять» данной ситуацией?

¹⁰⁴ Восходит к греческому σχίζειν (skhizein) – разделять.

- Как один ассамбляж маскирует другой?
- Как несколько ассамбляжей входят во взаимосвязь и каков результат?
- Как можно исследовать возможности создания новых ассамбляжей в контексте, который кажется полностью «заблокированным» для изменения?
- Каковы отношения производства, распространения и микрополитики новых ассамбляжей и можно ли им «помочь» в таком случае?

Мы полагаем, что для рассмотрения функционирования интерфейса можно использовать модель машин, теоретизированную Ф. Гваттари и Ж. Делёзом. Наиболее полно она объясняется в работе Ф. Гваттари «Шизоаналитические картографии». Исследователь предлагал выделять четыре базовые сущности любого процесса (ассамбляжа): потоки (F), машинные типы (Φ), вселенные (U) и территории (T). Для Ф. Гваттари было важно, что машина процесса работает постоянно, все время мутирует и готова стать чем-то другим. Таким образом, обращаясь к интерфейсу как объекту машинного анализа, мы рассматриваем его как наглядную репрезентацию функционирования машины при сохранении сути, делающей его «вещью в себе».

2.2.1 Домены теории машин

Под доменами в теории машин подразумеваются базовые сущности функционирования процесса. Как уже отмечалось, таких компонентов четыре:

- энерго-сигнальные потоки (F), сущности которых расположены в Комплексах (Complexions). Потоки как функция отвечают за генерирование ресурсов для производства субъективности;

- абстрактные машинные филумы (Φ), сущности которых расположены в Ризомах (Rhizomes). Их функция сводится к генерированию системы и обработке потоков. Система – это организованная совокупность связей (знаний), которая обеспечивает потокам плоскость для жизнедеятельности. Система

формируется из ряда абстрактных систем, доступных для использования, однако цельный комплекс обладает четкими границами;

– экзистенциальные территории (Т), сущности которых расположены в Срезах (Cutouts). Функция Территорий сводится к материализации абстрактных единиц информации, установление границ для понятий;

– бестелесные вселенные (U), сущности которых расположены в Созвездиях (Constellations). Возможности отвечают за структуру, а значит выстраивание определенной иерархии по принципу «значимо/не значимо»¹⁰⁵.

Несмотря на то, что сам Ф. Гваттари избегает конкретных формулировок того, какие виды данных относятся к доменам, он все-таки выделяет определенные характеристики, которых мы придерживаемся (рис. 1).

Ассамбляж четырех онтологических функций

	Выражение актуальное (дискурсивное)	Содержание виртуальное ядро высказывания (не дискурсивное)
возможное	Ф = машинная дискурсивность	U = бестелесная сложность
реальное	F = энерго-пространственно-временная дискурсивность	T = хаосмическая инкарнация

*Рис. 1. Характеристики доменов*¹⁰⁶

Важно выявить не то, чем наполняются данные домены, а какую функцию они выполняют. Диада F-Ф отвечает за внутреннюю организацию комплекса, ближе к материальной составляющей. Поэтому потоки как функция отвечают за генерирование ресурсов для производства субъективности. Они обладают свойствами «реальный» и «актуальный», значит, должны быть наиболее доступны для наблюдения, явно материализованы. С Филой функция сводится к генерированию системы и обработке потоков. Система – это организованная совокупность связей (знаний), которая обеспечивает потокам плоскость для жизнедеятельности. Система формируется из ряда абстрактных систем, доступных для использования, однако цельный комплекс обладает четкими

¹⁰⁵ Guattari F. Schizoanalytic Cartographies. New York : A&C Black, 2012. P. 56–57.

¹⁰⁶ Guattari F. Chaosmosis. An Ethico-Aesthetic Paradigm. Bloomington, IN : Indiana University Press, 1995. P. 60.

границами. Поэтому характеристики «возможный» и «актуальный» отвечают за доступность системы для отслеживания, выявления способов организации, однако сохраняют за собой право на внутреннюю мутацию, обновление системы. Внутри диады происходит постоянный обратимый обмен информацией. Система корректируется в зависимости от потоков, потоки корректируются в зависимости от системы, в которую они попадают.

Диада T-U отвечает за виртуальную организацию семиотического комплекса, ее компоненты доступны для исследования только опосредованно, прямое наблюдение за их движением на данный момент не представляется возможным. Территории, обладающие качествами «реальный» и «виртуальный», схожи по уровню с потоками. Они хоть и представлены явно и доступны наблюдению, представляют собой искусственно сконструированный ресурс. Фактически термин является территорией (или образ – если говорить об эстетическом аспекте). Он хранит в себе информацию, открытую для манипуляций, однако манипуляции эти будут носить абстрактный, умозрительный, а значит, виртуальный характер. Функция Территорий сводится к материализации абстрактных единиц информации, установлению границ для понятий. Во всем своем объеме территории входят в пространство Возможностей. Возможности отвечают за структуру, а значит, выстраивание определенной иерархии, например, по принципу «значимо / не значимо».

Данные не закреплены за доменами и будут неизбежно менять свое положение в зависимости от ракурса исследования. Образ может быть территорией в контексте анализа сцены в кино, но может стать и филой, если целью исследования становится попытка реконструировать функционирование такого образа в контексте всей истории кино, например.

2.2.2 Тензоры теории машин

Другим проблемным аспектом становится рассматривание пересечений между сущностями в аспекте наложения данных доменов друг на друга. Для передачи информации между параллельными диадами используются семиотические тензоры:

- энерго-сигнальные Потоки (F) используют тензор Ts – чувственные территории (передача перцептивных сигналов);
- абстрактная машинная Phyla (Ф) использует N – ноэмы (мысленное представление о предмете, проекция связей);
- экзистенциальные территории (T) использует Diag – диаграммы (схема понятия, ожиданий);
- бестелесные Вселенные (U) используют Pm – машинные пропозиции (установление структурной иерархии между компонентами).

Использование тензоров необходимо для перекодировки информации между диадами. Язык одной диады отличается от другой. Так, можно представить себе ввод текста с клавиатуры для сообщения. Чтобы текст на экране отобразился, компьютеру необходимо преобразовать импульсы (ввод с клавиатуры) в бинарный код, а затем вывести на экран графический аналог. Такая цепочка взаимодействий на языке машин будет означать, что пользователь (T) подал сигнал (Diag) компьютеру. Компьютер (Ф) перевел сигнал в бинарный код (Se) и отправил сигнал (F) уже по внутренней системе. Переведенный сигнал (Ts) отправляется на монитор (U), где отображается в виде текста (другая T). Фактически, каждый раз, когда мы будем упоминать семиотический тензор, мы будем подразумевать уже упомянутый семиотический ресурс – базовое понятие теории мультимодальности в контексте семиотики.

Когда мы говорим о коммуникации, эти перекодировки необходимо анализировать, поскольку именно в них могут скрываться разнообразные нестыковки восприятия, проблемы непонимания и отрицания информации. Или, наоборот, подтверждение гармоничности коммуникации, если данные

перекодировки происходят безболезненно и не встречают сопротивления. Возможным ответом, который могут дать машины, становятся траектории движения внутри и снаружи.

Последнее замечание относительно машин касается того, в какой очередности поступает информация. По мысли Ф. Гваттари, хоть мы и изображаем машину схематически как нечто плоское, правильнее говорить о ее слоях. На изображении (см. рис. 2) видно, как полагает Ф. Гваттари, что потоки и территории – это самые доступные наблюдению и восприятию поля. Затем пойдут поля возможностей, и самый сложно доступный для восприятия компонент – это филум, или система, машина.

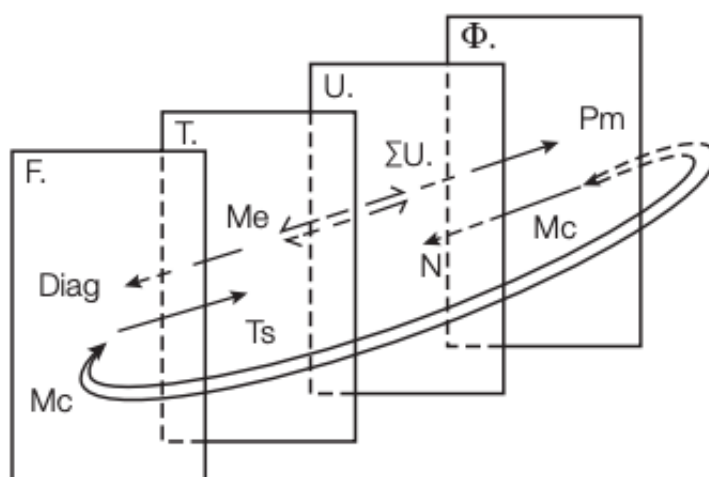


Рис. 2. Иллюстрация 2.2. «Распределение четырех уровней интенсивной количественной оценки» из книги Ф. Гваттари «Шизоаналитические картографии»¹⁰⁷

На данный момент машинный анализ предполагает не готовую интерпретацию пересечений, но фиксирование всех их инвариантов. Поэтому логика машинного анализа «очищена» от оценки эффективности, успешности, релевантности конкретного интерфейса, но позволяет создать основу для такой оценки. Именно поэтому представляется полезным соединить мультимодальный и медиаэстетический подходы к интерфейсу с машинным анализом. Мультимодальный анализ позволяет сосредоточиться на системной диаде F-Ф,

¹⁰⁷ Guattari F. Schizoanalytic Cartographies. P. 57.

тогда как медиаэстетический позволяет в большей степени работать с структурной диадой T-U.

Для характеристики всего комплекса факторов, воздействующих на передачу сообщения, в данном исследовании предлагается применить к анализу журналистского контента теорию машин, которая позволяет зафиксировать семиотический комплекс и формы внутреннего взаимодействия, запечатлеть контекст и связи.

2.3 Медиаэстетический анализ

Для интерпретации полученных данных, возможного выявления их субъективного потенциала, мы используем прикладной медиаэстетический анализ, который в большей степени был сформулирован исследователем Г. Цеттлом как «процесс, в котором мы изучаем ряд элементов мультимедиа, такие как освещение и звук, как они взаимодействуют и наши реакции на них»¹⁰⁸. Прикладной медиаэстетический анализ сосредоточен на базовых перцептивных приемах, на усредненном понимании восприятия (без учета разного рода субъективных озарений). Тем не менее, он дает довольно широкое понимание первичных (даже рефлексивных) интерпретационных путей.

Прикладная медиаэстетика отличается от традиционного эстетического анализа тремя пунктами. Во-первых, акцент делается не на абстрактной красоте, а на ряде эстетических явлений, включая свет и цвет, пространство, время / движение и звук, и наши перцептивные реакции на них. Во-вторых, медиа сами по себе играют важную роль в формировании сообщения. В то время как традиционная эстетика используется в первую очередь для анализа, эстетика медиа может применяться как для анализа, так и для синтеза – производства. В-третьих, в рамках прикладной медиаэстетики каждый аспект жизни

¹⁰⁸ Zettl H. Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics. Boston : Cengage, 2017. P. 4.

потенциально может стать искусством и служить сырьем для эстетических процессов, если художник проясняет, усиливает и интерпретирует для аудитории.

Г. Цеттл отмечает, что общим для всех восприятий является наше врожденное стремление к стабилизации окружающей среды и практика избирательного видения и восприятия. Чтобы справиться с натиском меняющихся стимулов и сделать нашу среду более управляемой, наша ментальная операционная система устанавливает фильтры восприятия и заставляет нас воспринимать стабильные паттерны, а не несвязанные детали событий. Учитывая проблему, которую обозначила Дж. Дракер¹⁰⁹, именно интерфейс с таких позиций потенциально может являться генератором этих паттернов.

Теория интерфейса во многом полагается на исследования в когнитивной психологии, которая сосредоточена именно на процессе восприятия. При проектировании интерфейса отмечается важность учитывания особенностей человеческого восприятия, поскольку вся интерактивная часть интерфейса должна учитывать то, что оно «происходит в процессе перцептивного цикла, важнейшим компонентом которого является “предвосхищающая” схема, подготавливающая человека к принятию строго определенной информации и таким образом управляющая активностью»¹¹⁰. Следовательно, интерфейс выступает в качестве той самой «предсхемы», которая проектируется с учетом новой для пользователя информации. При этом структура такой «предсхемы» должна быть узнаваемой для пользователя, поскольку новая информация может быть усвоена только в том случае, когда под нее существует подходящая когнитивная структура¹¹¹.

Соответственно, базовой ментальной категорией для восприятия становится память, особенности которой нельзя не учитывать при продумывании архитектуры сайта, траекторий восприятия для пользователя: «Люди используют различные способы сохранения информации в краткосрочной памяти. Основные

¹⁰⁹ См. гл. 1, параграф 1.3.

¹¹⁰ Голицына О. Л., Максимов Н. В., Попов И. И. Информационные системы. М. : Форум Инфра-М, 2004. С. 230–231.

¹¹¹ Солсо, Р. Л. Когнитивная психология. 6-е изд. СПб. : Питер, 2006. 589 с.

из них – повторение и разбивка информации на части. <...> Разбиение информации задействует оба вида памяти: долговременную и краткосрочную»¹¹².

В интерфейсе важным аспектом становится «привыкание» восприятия к стимулу, «рефрен» становится ключевым понятием для разработки интерфейса: «Постоянная или повторяющаяся стимуляция действительно утомляет сенсорные механизмы, и они становятся менее восприимчивыми и способными к дифференциации изменений. Это называется привыканием, которое применимо к любой сенсорной информации, в том числе информации на мониторе, а также к изменениям в окружающей обстановке»¹¹³. В функциональном плане «рефрен» должен соответствовать условию «видимости» в рамках интерфейса, его функционал должен быть очевиден для пользователя: «любые объекты, которые выглядят одинаково, одинаковы»¹¹⁴.

Рефрен цифровой предметности позволяет создать устойчивые стимулы для пользователя, тогда как разбивка информации на части создает условия для облегченного запоминания информации путем дробления информации на куски и последующей группировке их по связи, порядку и смыслу.

Поэтому общая композиция веб-страницы имеет большое значение для восприятия. Фактически, скорость реакции и время нахождения элементов пользователем внутри интерфейса имеет прямую зависимость от наличия понятной «ритмической» структуры, которая формируется за счет рефрена¹¹⁵.

Технические ограничения интерфейса и доминирующая логика экрана позволяют говорить нам о рамках контекста «медиасобытия» (контента на веб-странице). Контекст «снизу-вверх» – это данность, которую мы недостаточно контролируем.

В медиаэстетике мы делаем упор на ассоциативный контекст, который актуализирует когнитивные рамки, оформляющие наши суждения о том, что видим, по нашему опыту и предрассудкам (прямая связь с культурным опытом).

¹¹² Мандел Т. Разработка пользовательского интерфейса. М. : ДМК Пресс, 2001. С. 61.

¹¹³ Там же, с. 60.

¹¹⁴ Раскин Д. Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем. СПб. : СимволПлюс, 2007. С. 129.

¹¹⁵ Баканов А. С., Обознов А. А. Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход. М. : Изд-во «Институт психологии РАН», 2009. С. 110.

С другой стороны, эстетический контекст не зависит от культурной системы координат. Кажется, что мы воспринимаем определенные контекстные стимулы практически одинаково, независимо от культурного воспитания или опыта. Поэтому прикладная эстетика медиа придает большое значение влиянию среды на сообщение. Сама среда выступает как целостный структурный агент.

2.4 Материал исследования и алгоритм анализа

В рамках данного исследования материалом для анализа выступают интерфейсы сайтов культурно-просветительской журналистики. Фокус нашего исследования сосредоточен на front-end интерфейсах, которые представляют из себя клиентскую часть интерфейса, ту его часть, которая открыта для внешних манипуляций рядовым пользователем (клиентом)¹¹⁶. Однако в дальнейшем мы будем использовать определение «интерфейс», «пользовательский интерфейс» или «графический пользовательский интерфейс». Считаем важным уточнить, что предметом исследования не является интерфейс в его полном объеме, включая в себя все его технические параметры, вроде программистского кода¹¹⁷.

В качестве примера таких сайтов выбраны медиа «Полка» и раздел «Журнал» портала «Арзамас» как конкретная форма осуществления именно журналистской деятельности. Именно эти просветительские проекты стали предметом нашего научного интереса по нескольким причинам:

1. Оба проекта обладают большой популярностью среди пользователей. The Calvet Journal обозначает Arzamas как одну из самых популярных

¹¹⁶ Сукиасян В. М., Придиус Е. С. Современные принципы и подходы к Frontend архитектуре веб-приложений // Наука, техника и образование. 2019. № 10 (63). С. 55.

¹¹⁷ Голицына О. Л., Максимов Н. В., Попов И. И. Информационные системы. М. : Форум Инфра-М, 2004. С. 227.

образовательных платформ в России¹¹⁸. Уровень общественной востребованности данных порталов высок¹¹⁹.

2. В отличие от большого количества сугубо образовательных порталов (подобных Coursera) представленные проекты обладают признаками журналистской деятельности (периодичность, обновляемость материалов, концептуальность, аналитичность, а также позиционирование проектов как журналистских).

3. Контент данных проектов обладает высоким познавательным потенциалом, с упором на аналитическую составляющую, а не сугубо информационную. В связи с этим анализ интерфейса как возможного хранителя потенциальной познавательной цепочки представляется важным для дальнейшего понимания функционирования информации в цифровом пространстве, а также о специфике включенности познавательно-образовательных журналистских проектов в общее информационное поле.

Для выявления закономерностей функционирования интерфейса с учетом всех вышеперечисленных методов считаем важным обозначить алгоритм анализа, применяемый в данном исследовании:

1. Выделение задействованных в интерфейсе модулей при помощи мультимодального анализа.
2. Выявление основных доменов в интерфейсе и их воплощения при помощи знаковой системы на основании теории машин.
3. Разделение веб-страницы на условные секции, доступные пользователю при выполнении скроллинга. Для каждой секции обозначить машинные операции при помощи описания взаимодействия различных доменов.

¹¹⁸ Amos H. Arzamas: the Cultural History Project Fighting Politicisation of the Past in Russia // The Calvert Journal. 2018. July, 4. URL: <https://www.calvertjournal.com/articles/show/10393/arzamas-the-russian-history-site-fighting-politicisation-of-the-past>.

¹¹⁹ Аудитория Arzamas'a составляет около полутора миллионов пользователей, см. подробнее: <https://portal-kultura.ru/articles/country/327251-obshchestvo-arzamas-kak-sdelat-znanie-modnym/>; по данным инструмента оценки сайтов SimilarWeb, посещаемость проекта «Полка» составляет около 100 тыс. пользователей в месяц, что скорее свидетельствует о «нишевости» данного проекта. Однако участие проекта в других масштабных образовательных акциях (например, с Российской государственной библиотекой) косвенно свидетельствует о востребованности контента и все-таки широкой известности проекта в России (см. подробнее: <https://www.rsl.ru/ru/all-news/zapusk-mobilnogo-prilozheniya-dlya-chteniya-svet-new>).

4. Выявление внешних расширений страницы, возможных познавательных коммуникационных траекторий.
5. Интерпретация итоговых и промежуточных результатов при помощи медиаэстетического и социально-семиотического подходов.

Прежде всего, нам необходимо обозначить, что мы понимаем под наполнением доменов при таком анализе. Как можно видеть из таблицы 1, под потоками (F) мы понимаем особенности дизайна, который генерирует основные модусы, доступные для восприятия. Под филумом, который все эти потоки организует, мы определяем осязаемую предметность цифрового пространства. Это маркеры связи между компонентами, внутри интерфейса. Это та самая материальная диада.

Виртуальная же диада выражена возможностями смысловосферы и когнитивными операциями, а также территориями или диаграммами, то есть контентом, который составляет основу представления о содержимом страницы.

Таблица 1. Сущности квадранта FFTU интерфейса

Ф (система)	U (структура)
цифровая система N (ноэмы)	возможности смысловосферы Pm (пропозиции)
F (потоки)	T (территории)
дизайн Ts (чувственные территории)	контент Diag (диаграммы)

Априори предполагается, что в систему (Ф) должен быть заложен программистский код. Однако в данной ситуации мы учитываем, что у пользователя в большинстве своем нет причин обращаться именно к нему (такая функция есть в некоторых браузерах, но в основном она ориентирована на программистов).

Анализ был проведен по слоям каждого из доменов. Изначально мы работаем с каждым слоем по отдельности, выделяя все генерируемые им семиотические тензоры.

Первый слой, на который мы обращаем внимание при анализе – это слой потоков (F), который создается при помощи семиотического тензора чувственных территорий. Чувственные территории, если мы следуем мысли Ф. Гваттари, улавливаются с очень высокой скоростью. Это совокупность перцептивных сигналов, выраженных модусами, пока еще не организованных, но существующих в этом пространстве. На данном этапе мы не видим, что именно изображено на картинках или какие именно слова используются, мы просто знаем, что это текст, а значит, его надо дополнительно расшифровать. То есть модусы дают предустановку для последующих операций с цифровым содержанием.

Второй слой анализа – экзистенциальные территории (T). Пространство экзистенциальных территорий выражается диаграммами (Diag). Диаграммы – термин, охватывающий множество явлений, но конкретно здесь мы маркируем таким образом единицы контента, которые содержат готовые схемы для предустановок течения мысли (как некий набор ключевых слов). Стоит отметить, что диаграммы не всегда сопровождаются вербализацией. Они также могут подразумеваться дизайном и оставаться виртуальными в полном смысле этого слова (не быть выраженными вообще). Диаграммами могут стать и ожидания реципиента, сформированные претекстом (личным или коллективным). В более общем виде диаграммы в данном случае – это смысловые узлы, порог вхождения для реципиента, способы начать коммуникацию и создавать новый ассамбляж – уже на виртуальном уровне. В рамках анализа мы не разбираем переменные данные, например, смену названий статей, в большей степени нас интересуют постоянные элементы интерфейса, поскольку именно они становятся выражением экзистенциальных территорий, постоянно присутствующих на веб-странице (сигналы для реципиента).

Третий слой анализа выражен вселенными возможностей, которые материализованы в пространстве интерфейса как возможности интеракции

с контентом. Интерактивная составляющая интерфейса, измеряющая его функционал, называется, как указывалось ранее, аффордансами (по аналогии с соответствующим термином из психологии). Аффордансы интерфейса – это границы его функционала, определяющие, что именно пользователь может сделать в рамках работы с веб-страницей. Пропозиции вселенных возможностей выражены именно при помощи аффордансов.

Четвертым слоем для анализа становится филум (Φ), который генерирует семиотический тензор ноэм (N). Ноэмы сайта выражены цифровой предметностью. Домен Φ берет за основу потоки и дает им форму, превращая в «предметы». В основе домена Φ лежит программистский код, который и позволяет преобразовывать потоки, однако для анализа нам важно помнить, что у пользователя доступа к коду нет (он может его получить, но мы рассматриваем ситуацию, когда в этом нет потребности при работе с сайтом). Таким образом, домен Φ реализует композиционный принцип: предметность сайта, объекты, формы.

Вслед за анализом каждого из слоев рассматриваются семиотические пересечения тензоров. Для этого представленные страницы сайтов нами были разделены на секции. Внутри каждой из секций мы выделяем семиотические операции, которые имеют интерпретационный потенциал для пользователя. В качестве графического отображения операций мы используем условные обозначения самих доменов (FФТУ) и тензоров, которые они генерируют (T_s , N , $Diag$, P_m – соответственно), а также синапсов аффекта (S_a) и эффекта (S_e), которые выступают в роли переводчиков с языка одной диады на другой. Когда при графическом обозначении используются стрелки, так обозначается 1) генерирование доменом тензора, 2) движение тензора по направлению к другой диаде или домену своей диады.

Выводы по главе 2

В условиях обязательности интерфейса в функционировании сетевой коммуникации важен методологический подход к его исследованию. Следует принять во внимание тот факт, что контекст функционирования информации остается материально выраженным (за счет цифровой предметности). Поскольку интерфейс представляет из себя сложный семиотический комплекс, наше исследование проводится с помощью трех методов: мультимодального, машинного (шизоанализа, по Гваттари) и медиаэстетического.

В качестве мультимодальной основы исследования мы опираемся на подход К. О'Халлоран, которая уточняет значение модуса: «система[ы] значений, которые составляют “реальность” культуры»¹²⁰. Семиотический ресурс всегда воспринимается опосредованно через сенсорные модальности в мультимодальных явлениях (тексты, дискурсы, события). Именно такой процесс является объектом мультимодального дискурс-анализа. Таким образом, задачами анализа являются: выявление модусов; анализ их взаимодействия между собой; отслеживание коммуникационной эволюции семиотических ресурсов. Важное значение имеет социально-семиотический ракурс мультимодального подхода, который сосредоточен на прояснении последней из перечисленных задач мультимодального дискурс-анализа, то есть выявление рецепционного потенциала семиотических ресурсов.

Для исследования цифровой предметности используется машинный анализ (теория машин, положенная в основу шизоанализа). Шизоанализ как форма проникновения в суть производства смыслов и значений в культуре был разработан философом Жилем Делезом и психоаналитиком Феликсом Гваттари, впервые был представлен в их книге «Анти-Эдип» (1972) и развит в последующей работе «Тысяча плато» (1980). Наиболее четкое практическое описание шизоанализа дано в работе Ф. Гваттари «Шизоаналитические картографии». Целью шизоанализа как метода было выяснение производства субъективности,

¹²⁰ O'Halloran K. L. Multimodal discourse analysis... P. 2.

путей, по которым формируется тот или иной процесс, и уточнение факторов, повлиявших именно на такое производство субъективности.

Выделяются четыре базовые сущности любого процесса: потоки (F), машинные типы (Ф), вселенные (U) и территории (Т). Под доменами в теории машин подразумеваются базовые сущности функционирования процесса. Данные не закреплены за доменами и будут неизбежно менять свое положение в зависимости от ракурса исследования. Образ может быть территорией в контексте анализа сцены в кино, но может стать и филумом, если целью исследования становится попытка реконструировать функционирование такого образа в контексте всей истории кино, например.

Для передачи информации между параллельными диадами используются семиотические тензоры. Использование тензоров необходимо для перекодировки информации между диадами. Когда мы говорим о коммуникации, эти перекодировки необходимо анализировать, поскольку именно в них могут скрываться разнообразные нестыковки восприятия, проблемы непонимания и отрицания информации. Или, наоборот, подтверждение гармоничности коммуникации, если данные перекодировки происходят безболезненно и не встречают сопротивления.

На данный момент машинный анализ предполагает не готовую интерпретацию пересечений, но фиксирование всех их инвариантов. Поэтому логика машинного анализа «очищена» от оценки эффективности, успешности, релевантности конкретного интерфейса, но позволяет создать основу для такой оценки в журналистских практиках. Именно поэтому представляется полезным соединить мультимодальный и медиаэстетический подходы к интерфейсу с машинным анализом.

Для интерпретации полученных данных, возможного выявления их субъективного потенциала мы используем прикладной медиаэстетический анализ, который в большей степени был сформулирован Гербертом Цеттлом как «процесс, в котором мы изучаем ряд элементов мультимедиа, такие как

освещение и звук, как они взаимодействуют и наши реакции на них»¹²¹. По мысли исследователя, общее свойство человеческого восприятия сводится к стремлению стабилизировать окружающую среду. Для этого наша ментальная операционная система устанавливает фильтры восприятия и заставляет нас воспринимать стабильные паттерны, а не несвязанные детали событий. Технические ограничения интерфейса и доминирующая логика экрана позволяют говорить нам о рамках контекста «медиасобытия» (контента на веб-странице).

В рамках исследования такими медиасобытиями стали раздел «Журнал» проекта «Арзамас» и портал «Полка». Данные проекты были выбраны как объекты исследования, поскольку обладают большой популярностью среди пользователей, признаками журналистской деятельности (обновляемость материалов, концептуальность) и высоким познавательным потенциалом.

Для анализа интерфейса с учетом всех вышеперечисленных методов мы используем отдельный алгоритм анализа, состоящий из пяти позиций: 1) выделение задействованных в интерфейсе модусов; 2) очерчивание границ доменов в интерфейсе и используемых ими знаковых систем; 3) условное разделение веб-страницы портала на секции, для каждой из которых обозначаются машинные когнитивные операции; 4) выявление внешних коммуникационных практик, выходящих за границы анализируемой веб-страницы (горизонт ожиданий); 5) интерпретация полученных результатов.

¹²¹ Zettl H. Sight, Sound, Motion... P. 4.

ГЛАВА 3. АНАЛИЗ ИНТЕРФЕЙСА САЙТОВ КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

3.1 Анализ сайта «Полка»

3.1.1 Потоки

Для того, чтобы проанализировать домен потоков и генерируемые им семиотические тензоры T_s (чувственные территории), важно учитывать, что на данном этапе восприятие в основном оперирует модусами. Мультимодальный анализ показывает, что основные модусы, задействованные на портале «Полка», выражены визуальным и вербальным модусами. Каждый из этих модусов представляет собой отдельную чувственную территорию со своими законами. В рамках теоретического подхода машин, в домене потоков нас интересует в первую очередь такой параметр визуального модуса, как цвет, при помощи которого он и создается.

Мы обозначаем цвет как массив, чтобы вписать в него всю цветовую палитру, используемую в интерфейсе. Несмотря на то, что этот уровень очень быстр для восприятия, по логике самого же Ф. Гваттари, он тем не менее влияет на предвосприятие, диктуя логику самого пространства. По мнению Г. Цеттла, цвет выполняет три основные функции для восприятия: информационную, композиционную и экспрессивную¹²². Информационная функция цвета сводится к идентификации объекта и их различению между собой, а также может придать символическое значение (но такая символика должна быть понятна аудитории). Композиционная функция цвета состоит в том, чтобы помочь определить определенные области экрана и привести энергии изобразительных элементов в сбалансированное, но динамичное взаимодействие. По мнению Г. Цеттла, базовый прием использования такой функции – это сохранение цветов фона

¹²² Zettl H. Applied Media Aesthetics : Sight, Sound, Motion. San Francisco : Wadsworth Cengage Learning, 2011. P. 78.

низкоэнергетическими (менее насыщенными), а цветов переднего плана – высокоэнергетическими (очень насыщенными). Экспрессивная функция цвета – заставить реципиента чувствовать себя особым образом. Выразительное качество цвета может легко создать или усилить определенное настроение. Как правило, теплые, энергичные цвета говорят о хорошем настроении; а холодные низкокалорийные цвета вызывают мрачное настроение.

В пространстве интерфейса портала «Полка» используется следующая цветовая палитра, представленная в таблице 2.

Таблица 2. Анализ цветовой палитры главной страницы портала «Полка»

	Медиаэстетический анализ цвета¹²³
	<p>Информационная функция: фон страницы, цвет текста</p> <p>Композиционная функция: структурное разделение веб-страницы, выделение текста на более темном/ярком фоне</p> <p>Экспрессивная функция: расширение пространства на фоне, создание облегченных для восприятия промежутков при просмотре веб-страницы</p>
	<p>Информационная функция: текст, фоновые изображения</p> <p>Композиционная функция: выделение текста на более светлом фоне, структурное разделение веб-страницы, создание темного фона для текста</p> <p>Экспрессивная функция: сужение пространства на фоне, концентрация внимания</p>
	<p>Информационная функция: текст, интерактивные элементы, графические линии, форма объектов, фон объектов</p> <p>Композиционная функция: выделение объектов «книга» на</p>

¹²³ При описании функционального назначения использовалась указанная ранее работа Г. Цеттла (6-е издание): Zettl H. Applied Media Aesthetics: Sight Sound Motion. San Francisco : Wadsworth Cengage Learning, 2011. 461 p.

	<p>фоне, выделение текста на более светлом фоне, создание фона для светлых объектов</p> <p>Экспрессивная функция: «якорь» для восприятия веб-страницы, акцентуация, выделение книг как доминантной формы</p>
	<p>Информационная функция: фоновые изображения</p> <p>Композиционная функция: структурное разделение веб-страницы, создание темного фона для текста</p> <p>Экспрессивная функция: концентрация внимания</p>
	<p>Информационная функция: фон страницы, фон объектов</p> <p>Композиционная функция: структурное разделение веб-страницы, контрастирование объектов с фоном</p> <p>Экспрессивная функция: ассоциативная связь с потускневшей бумагой, теплый цвет уюта, уплотняет пространство страницы</p>
	<p>Информационная функция: интерактивные элементы, разделение текста на фоне, выделение схематичной «полки», текст в статьях</p> <p>Композиционная функция: разделение объектов друг от друга</p> <p>Экспрессивная функция: ассоциативная связь с позолотой (возможно, намек на старину/антиквариат и благородство)</p>

Последние три цвета считаются разновидностями красного (если полагаться на цифровой формат отображения цвета HSL); на данный момент нам важна эта деталь не в качестве символической нагрузки, но гармоничности восприятия такой палитры. В приведенной таблице мы обозначили краткий медиаэстетический анализ цветовой палитры, однако считаем важным уточнить, что такой анализ усреднен.

Говоря о вербальном модусе, выраженном текстом, нам стоит отметить, что модус текста принципиально отличается от визуального параметром скорости. Как отмечает М. В. Загидуллина, «усталость от языка как раз во многом есть следствие “медленности”. Логика коммуникации должна предписывать медиуму ускорение. И в этом проблема языка – он крайне медленная форма фиксирования мыслей, желаний и чувств»¹²⁴. На портале «Полка» вербальный модус занимает большую долю цифрового пространства, что уже может быть самостоятельным сигналом к замедленному регистру восприятия. В рамках журналистики на стыке взаимодействия быстрого (визуального) и медленного (вербального) модусов происходит усложнение самого сообщения: оно транслируется через разные каналы, тем самым понижая порог вхождения для читателя¹²⁵.

3.1.2 Экзистенциальные территории

Диаграммы главной страницы портала «Полка», разобранные по единицам контента, можно сгруппировать следующим образом (см. табл. 3).

Таблица 3. Территории главной страницы портала «Полка», выраженные диаграммами

Diag (полка) Diag (книги) Diag (выбор полки) Diag (лучшие книги) Diag (эксперты) Diag (о проекте)	Концептуализирующие диаграммы (формируют общую концепцию сайта и создают ряд ассоциативных цепочек) → Diag (знания) + Diag (библиотека) + Diag (предметность) + Diag (экспертность)
Diag (списки)	Формализующие диаграммы (сигнализируют

¹²⁴ Загидуллина М. В. Панмедиатизация: закат вербальной коммуникации. Челябинск, 2019. С. 113.

¹²⁵ Абашев В. В., Абашева М. П. Литература в эпоху медиаконвергенции // Филологические науки. Научные доклады высшей школы. 2018. № 2. С. 103–112.

Diag (материалы) Diag (список) Diag (новые вопросы) Diag (новая статья) Diag (подписаться)	о форматах «упаковки» информации) → Diag (ограниченность) + Diag (сортировка)
Diag (новые вопросы) Diag (новая статья)	Хроматические диаграммы (устанавливают временную парадигму контента) → Diag (обновляемость)
Diag (поиск) Diag (подписаться)	Навигационные диаграммы (сигнализируют о возможностях ориентации в контенте) → Diag (избирательность)
Diag (социальные сети)	Расширяющие диаграммы (сигнализируют о расширениях веб-страницы в других пространствах) → Diag (альтернатива)

Из приведенной таблицы видно, к каким возможным путям ведут сами диаграммы. Диаграммы в данном случае формируют своеобразный каркас для мыслительной деятельности. Замедленность восприятия, вызванная доминантой вербального модуса, является важным компонентом восприятия, поскольку контент портала предполагает аналитическую составляющую при работе с информацией. При анализе базовых диаграмм нам бы хотелось обратить внимание на медиаэстетическую составляющую их представления – размер и расположение текста. Прежде всего, стоит отметить доминанту Diag (полка). С рецептивной точки зрения, доминанта подчеркивается за счет очевидного центрированного положения вверху страницы и увеличенного размера шрифта (в сравнении с ближайшими диаграммами).

Из доминантной Diag (полка) формируется базовая сеть диаграмм портала: Diag (книги), Diag (списки), Diag (материалы), Diag (поиск). Сеть формируется за счет расположения на одной линии, и такая организация, с точки зрения

социальной семиотики, называется сепарацией, то есть указывает на то, что «два или более элемента, разделенные пустым пространством, сигнализируют, что они должны рассматриваться как похожие в некоторых отношениях и разные в других»¹²⁶. В данном случае сходство проявляется в тематике портала, а различие – в формате представления. Реципиент получает информацию о том, что ознакомиться с «книжной» тематикой можно путем исследования отдельных книг, групп книг, сопроводительных материалов и поиском конкретных единиц контента, таким образом создается журналистский дискурс представления информации.

3.1.3 Вселенные возможностей

Вселенные возможностей (U), представленные пропозициями, позволяют зафиксировать аффордансы интерфейса портала «Полка» (см. табл. 4). Их назначение – продемонстрировать возможное расширение или сужение информации, обобщая – масштабирование.

Таблица 4. Распределение пропозиций в соответствии с типами аффордансов

Rm (иконки), Rm (полка), Rm (стрелка), Rm (поле ввода), Rm (книга)	Графические аффордансы
Rm (текст)	Текстовые аффордансы
Rm (полка), Rm (подчеркнутый текст)	Аффордансы-паттерны
Rm (книга)	Анимированные аффордансы

¹²⁶ van Leeuwen T. *Introducing Social Semiotics*. P. 13.

Портал «Полка» демонстрирует использование практически всех возможных типов аффордансов. Использование разных типов аффордансов сигнализирует об обилии возможностей. Также стоит остановиться на графических и текстовых аффордансах, поскольку первые означают большое количество вариаций, а вторые являются доминантой для представления информации на основной странице портала. Графические аффордансы медиаэстетически проявляют такое большое количество вариаций с целью «мимикрии» под цифровое пространство, а значит, снижение нагрузки на восприятие.

Обратная ситуация происходит с текстовыми аффордансами, которые, наоборот, вносят в такой медленный модус, как текст, элемент ускорения. Реализуется текстовый аффорданс за счет анимации или «подсветки» текста, функция которого сводится к выделению особого статуса объекта (в данном случае, единицы текста, слова) среди прочих¹²⁷. Анимация текстового аффорданса «оживляет» текст, таким образом акцентируя на нем внимание из общего потока модуса. Внедрение элемента ускорения в медленный модус демонстрирует общие смысловые узлы (за счет резкого контрастирования между скоростями), а также возможности продолжения мысли, выраженной при помощи текстового аффорданса. Текстовый аффорданс создает ускорение, которое при активации вновь станет медленным (например, если реципиент перейдет по ссылке, то вновь столкнется с большим количеством текста, а значит, восприятие снова замедлится), но таким образом подготавливает при помощи раздражения к восприятию новой информации или углублению уже известной информации. В рамках журналистского дискурса такое свойство имеет критически важное значение, поскольку избежать переключения между различными кластерами информации невозможно, поэтому необходимо создавать такую архитектуру интерфейса, которая будет открыта для таких переключений и сможет обеспечить их легкость для пользовательского восприятия.

¹²⁷ Раскин Д. Интерфейс: новые направления... С. 132.

3.1.4 Машинный тип

В случае портала «Полка» цифровая предметность выражена при помощи следующих нозм, репрезентирующих определенное переживание / смысл, которые тоже являются триггерами для внимания пользователя:

- N (книга);
- N (анимированное изображение);
- N (фотография);
- N (шапка);
- N (подвал);
- N (логотип «Полка»);
- N (линии);
- N (таймлайн);
- N (иконки).

Медиаэстетически данные нозмы формируют общее пространство, представленное схематически, но репрезентирующее пространство библиотеки. «Шапка» и «подвал» помогают сформировать вертикальный вектор, который можно соотнести с углублением восприятия информации. Общий набор нозм так или иначе связан с литературой и с процессом обучения. Выделяется и таймлайн как способ структуризации информации в хронологическом порядке, разновидность инфографики (чаще всего представлен графически в виде временной шкалы)¹²⁸.

3.1.5 Пересечения семиотических тензоров

Далее нам следует обозначить те пересечения, которые «работают» на формат портала «Полка» – культурно-просветительский. Поэтому нами

¹²⁸ Симакова С. И. Инструменты визуализации информации в СМИ: таймлайн // Вестник Нижегородского университета им. НИ Лобачевского. 2017. № 4. С. 207–216.

рассматриваются пересечения, способствующие порождению нового знания, ориентации (навигации) в уже готовом знании, расширению знания, – то есть все те операции, что облегчают данные процессы для реципиента.

Здесь мы приводим описание пересечений последовательно при использовании операции «скроллинга» страницы, поскольку масштабирование частей страницы играет роль при восприятии. Для этого мы разделили веб-страницу на секции, четко выраженные визуально при просмотре. В рамках анализа мы обозначаем операции, которые задействуются внутри секции, и их возможный результат для реципиента.

Секция 1.

Первоначальной секцией становится верх главной страницы портала, на котором представлена основная технология сайта – анимированная полка с книгами (см. рис. 3).



Рис. 3. Верх главной страницы портала «Полка»

- Операция:** 1) $F \rightarrow T_s$ (бежевый цвет) + T_s (красный цвет)
 + $\Phi \rightarrow N$ (книга)
 $\rightarrow Sa \rightarrow U \rightarrow !Pm$ (акцентуация)¹²⁹
 $\rightarrow Sa \rightarrow T \rightarrow !Diag$ (библиотека)
- 2) $\Phi \rightarrow N$ (логотип «Полка») + N (книга) $\rightarrow Sa \rightarrow T \rightarrow Diag$ (полка)

¹²⁹ Мы используем восклицательный знак перед появлением новой сущности или тензора.

Результат: из потоков выделяются красный цвет объекта и бежевый цвет фона, которые организуют контраст в цифровом пространстве, позволяя выделить объект «книга». Этот цветовой стык множится в пространстве (множество красных объектов), создавая предустановку для восприятия контента портала в дискурсе «библиотека». Также выделение красного цвета в совокупности с объемом занимаемой площади порождают начало цепочки акцентуации у пользователя, закрепляя за красным цветом основную смысловую нагрузку. Подтверждение этой цепочки на уровне сенсуального восприятия объектов происходит и за счет выделения логотипа портала «Полка», который расширяет объект книги до концепции полки как совокупности книг.

Таким образом, доминанта красного цвета в пространстве создает у реципиента привязку к цвету как к акцентуации наиболее релевантной информации. Эта акцентуация получает форму книги и задает еще одно ожидание от цифрового пространства – портал о книгах.

Операция: 1) F → Ts (белый цвет) + Ts (текст) + Ts (красный цвет)

+

Ф → N (книга) → Sa → T → !Diag (художественная литература)

2) F → Ts (текст) + Ts (черный цвет)

+

Ф → N (шапка)

→ Sa → T → Diag (поиск) + Diag (книги) + Diag (списки) + Diag (материалы)

Результат: после закрепления объектов «красные книги» происходит уточнение содержательного компонента за счет заголовочного комплекса. Изучение пользователем текста на корешках книг (упоминание известных писателей) позволяет сформировать конкретизацию литературы до художественной. Уточнение того, что представленные книги не представлены на сайте сами по себе, а являются предметом литературоведческого анализа, уточняется за счет «шапки» сайта. «Шапка» помогает выстроить понимание

форматов работы с книгами. Следовательно, даже если и появилось ожидание «библиотека» от центральной предметности книг, на данный момент освоения интерфейса оно должно нейтрализоваться и нивелироваться.

Операция: $U \rightarrow Pm$ (анимация) $\rightarrow Se \rightarrow \Phi \rightarrow N$ (книга) $\rightarrow Sa \rightarrow U \rightarrow Pm$ (книга)

Результат: при открытии страницы происходит прокрутка всех книг перед глазами реципиента, пока одна из них (случайно выбранная системой) не остановится обложкой к пользователю. Так создается сигнал возможности интеракции с представленными книгами.

Операция: $F \rightarrow Ts$ (текст) + Ts (черный цвет)
+
 $\Phi \rightarrow N$ (шапка)
 $\rightarrow Sa \rightarrow T \rightarrow Diag$ (поиск) $\rightarrow U \rightarrow Pm$ (поле ввода) $\rightarrow !Pm$
(избирательность)

Результат: есть и более «служебные» интеракции, такие как поиск, который создает эффект избирательности контента для ознакомления. Поскольку текст «поиск» представлен таким же кеглем и на том же уровне, что и рубрики портала, может формироваться ожидание от поиска как отдельного формата представления информации, за счет чего и появляется пропозиция «избирательность».

Операция: $F \rightarrow Ts$ (текст) + Ts (черный цвет)
+
 $\Phi \rightarrow N$ (шапка)
 $\rightarrow Sa \rightarrow U \rightarrow Pm$ (полка) + Pm (текст) $\rightarrow !Pm$ (рубрикация/фрагментация)
+ $!Pm$ (избирательность) + $!Pm$ (возвратность)

Результат: другим проявлением интерактивности становится «шапка» сайта, который уже интегрирован в восприятие как элемент интерфейса, в котором представлены основные рубрики сайта (большие кластеры контента).

Логотип «Полки» также напоминает о «якоре» в пространстве интерфейса портала, о возможности возвратности информации.

Секция 2.

Вторая секция выражена при помощи фотографии и новых материалов на сайте (рис. 4).

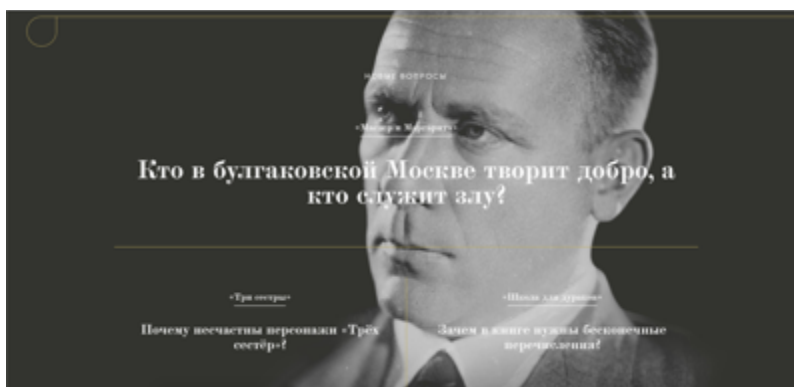


Рис. 4. Вторая секция сверху портала «Полка», представленная фотографией М. Булгакова и текстом

Операция: Diag (полка) → Se → F → Ts (золотой цвет)

Se → Ф → N (линия) + N (книга) → Sa → T → Diag (полка)

Результат: В следующей секции можно заметить, как условная золотая линия позволяет идентифицировать ее как схематичное изображение полки за счет того, что эта концепция была представлена ранее на веб-странице.

Операция: F → Ts (белый цвет) + Ts (текст) + Ts (черный цвет) + Ts (серый цвет)

+

Ф → N (фотография) → Sa → T → !Diag (Булгаков)

Результат: основное пространство данной секции выражено фоновой фотографией. Фотография является одним из ключей для предвосприятия содержания секции (новые вопросы), задавая тему писателя, о котором пойдет речь (в данном случае, это Булгаков).

Операция: T → Diag (новые вопросы)

+

U → Pm (текст)

→ Se → Ф → N (линия)

+

→ F → Ts (золотой цвет)

Результат: перечеркивающий фотографию текст подсказывает, что возможно углубление в данные вопросы. Данное понимание происходит от того, что текст не относится к фотографии (маркирован рубрикой «новые вопросы»), а также разделен золотой линией на условные подсекции. Кроме того, используются текстовые аффордансы, которые сигнализируют о возможном расширении контента на новой странице.

Операция: Diag (новые вопросы) → U → Pm (обновляемость)

Результат: лексема «новые» сигнализирует пользователю о том, что контент обновляется.

Секция 3.

Третьей секцией становится переключение к более минималистичному пространству, где представлена новая статья, относящаяся к конкретному литературному произведению (см. рис. 5).

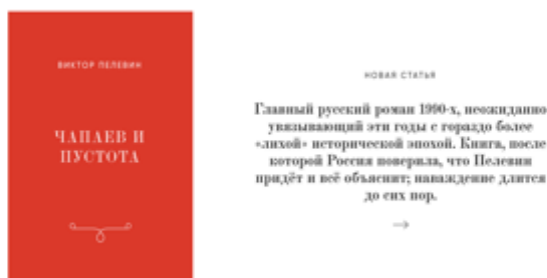


Рис. 5. Третья секция портала «Полка», представленная новым литературоведческим анализом

Операция: F → Ts (белый цвет) + Ts (текст) + Ts (черный цвет) + Ts (красный цвет)

+

Ф → N (книга)

→ Sa → T → Diag (новая статья)

Результат: потоки белого, красного и черного цвета формируют контраст, на котором идентифицируется объект книги (поскольку он уже был представлен ранее). Текст черного цвета идентифицируется в соответствии с рубрикой «новая статья». Такое сочетание акцентуализированной книги и текста подсказывает, что рубрика «новая статья» всегда относится к единичному тексту.

Операция: Ф → N (стрелка) → Sa → U → Pm (стрелка)

Результат: Наличие стрелки – сигнал для реципиента, что с материалом можно ознакомиться на новой странице (углубление).

Операция: F → Ts (белый цвет) + Ts (красный цвет) → Sa → U → !Pm (акцентуация)

F → Ts (белый цвет) + Ts (черный цвет) → Sa → U → !Pm (сопровождение / объяснение)

Результат: минималистичная цветовая палитра выполняет несколько функций. Сочетание белого фона, черного текста и красного цвета книги позволяет выделить несколько пространств функционирования смыслов.

Секция 4.

Четвертая секция визуально отделяется от предыдущей другим цветом фона и фокусируется на новом формате представления информации – таймлайне (см. рис. 6).



Рис. 6. Четвертая секция «Полки», представленная таймлайном

Операция: F → Ts (бежевый цвет) + Ts (красный цвет)

+

Φ → N (таймлайн)

→ Sa → U → !Pm (акцентуация)

Результат: красный цвет уже успел оставить от себя впечатление акцентуации у реципиента за счет нескольких примеров. Теперь выделение таймлайна тем же цветом (хоть и не таким обширным по занимаемой площади) вновь притягивает внимание реципиента.

Операция: T → Diag (список) → Se

→ Φ → N (таймлайн)

→ F → Ts (текст) + Ts (черный цвет) → Sa

→ T → Diag (одна тематика)

→ U → Pm (хронологическая упорядоченность)

Результат: наличие рубрики «список» вверху секции позволяет сформировать ряд ожиданий от представленной ниже информации. Изначально «список» связывается с таймлайном, из-за чего у пользователя возникает догадка о связи представленных произведений одной тематикой и хронологическим принципом.

Операция: U → Pm (текст) → Se → Φ → N (книга) → Sa → T → Diag (книга)

Результат: подчеркнутый текст в таймлайне позволяет пользователю увидеть, к каким из произведений можно найти дополнительные материалы на сайте (представлены книгами).

Операция: $\Phi \rightarrow N$ (стрелка) $\rightarrow Sa \rightarrow U \rightarrow Pm$ (стрелка) $\rightarrow T \rightarrow Diag$ (все списки)

Результат: наличие стрелки – сигнал для реципиента, что с материалом можно ознакомиться подробнее. Однако наличие уточняющей территории «все списки» подразумевает наличие другой операции: не углубления, а обзора информации.

Секция 5.

Пятая секция фокусирует внимание пользователя на списках книг от экспертов (см. рис. 7).



Рис. 7. Пятая секция «Полки», представленная двумя списками от экспертов

Операция: $F \rightarrow Ts$ (белый цвет) + Ts (черный цвет) + Ts (серый цвет)

+

$\Phi \rightarrow N$ (фотография)

$\rightarrow Sa \rightarrow T \rightarrow Diag$ (старина/винтаж/прошлое/ностальгия) + $Diag$ (эксперты)

Результат: монохромная гамма фотографий соотносится с той же гаммой, что была во второй секции. Стабильное использование именно такой гаммы может навести на ассоциацию с прошлым, стариной. Использование такой

ассоциации может работать как и в эстетическом плане, так и в формировании диаграммы «эксперты».

Операция: T → Diag (лучшие книги) → Se → Ф → N (книга) → Sa → T → Diag (эксперты)

Результат: подзаголовок «лучшие книги» создает ассоциативную привязку к экспертности, избирательности книг.

Операция: U → Pm (текст) + Pm (анимация) → Se → Ф → N (книга)
→ Sa → T → Diag (полка)

Результат: подчеркнутый текст и анимация предоставляет пользователю возможность ознакомиться со списками, провести аналогию с книгами из первой секции. Учитывая, что визуально их несколько, то может создаваться диаграмма полки (как отдельный структурированный набор книг).

Операция: 1) F → Ts (белый цвет) + Ts (красный цвет) → Sa → U → !Pm (акцентуация)

2) F → Ts (белый цвет) + Ts (черный цвет) + Ts (бежевый цвет) → Sa → U → !Pm (сопровождение/объяснение)

Результат: минималистичная цветовая палитра напоминает о другой секции «новая статья» (секция 3), в совокупности с сопровождающим текстом композиционно секции аналогичны друг другу.

Секция 6.

Шестая секция сконструирована из анимированного изображения, использованного для фона, и трех произведений, сгруппированных по определенному тематическому принципу (рис. 8).



Рис. 8. Шестая секция «Полки», представленная подборкой книг от экспертов проекта

Операция: T → Diag (выбор полки) → Se → Ф → N (книга) → Sa → T → Diag (эксперты)

Результат: подтверждение названия рубрики с изображенными книгами создает ассоциативную привязку к экспертности, избирательности книг.

Операция: U → Pm (текст) + Pm (анимация) → Se → Ф → N (книга) → Sa → T → Diag (полка)

Результат: подчеркнутый текст и анимация предоставляет пользователю возможность провести аналогию с книгами из первой секции.

Операция: F → Ts (белый цвет) + Ts (текст) + Ts (черный цвет) + Ts (серый цвет)

+

Ф → N (анимированное изображение)

→ Sa → T → Diag (странность/абстракция)

Результат: основное пространство данной секции выражено анимированным изображением, которое выражает абстрактность темы.

Операция: Ф → N (анимированное изображение) + N (книги)

→ Sa → U → Pm (интеграция)

+

→ Sa → T → Diag (странные миры 30-х)

Результат: наложение изображения и книг друг на друга составляют процесс интеграции¹³⁰. Интеграция подразумевает тесную связь между объектами, многослойность представленного значения. В данном случае связь выражает диаграмма «Странные миры 30-х».

Операция: F → Ts (белый цвет) + Ts (текст) + Ts (черный цвет) + Ts (серый цвет) + Ts (красный цвет)

+

Ф → N (линии) + N (книги)

→ Sa → T →

!Diag (тема выборки)

Результат: искусственно ограниченное линиями, текстом и книгами пространство подталкивает пользователя к установлению конкретной темы (к выбору).

Секция 7.

Заключительная секция представляет из себя минималистичное оформление с белым фоном, на котором представлены вспомогательные данные (см. рис. 9).

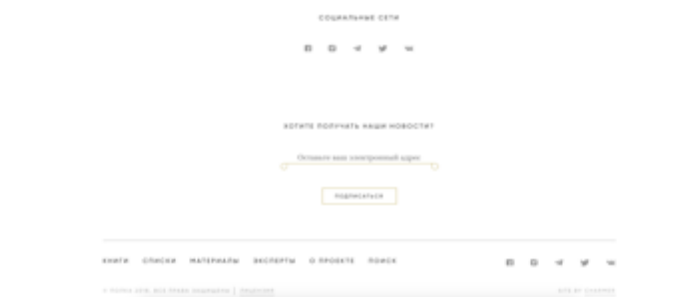


Рис. 9. Седьмая секция «Полки», представленная структурным элементом «подвал»

Операция: T → Diag (социальные сети) → Se → Ф → N (иконки) → Sa → U → Pm (иконки) + Pm (расширение контента)

¹³⁰ van Leeuwen T. Introducing... P. 13.

Результат: начало секции с диаграммы «социальные сети» сигнализирует об окончании основной части контента и сообщает о возможностях его расширения в других цифровых пространствах.

Операция: T → Diag (эксперты) + Diag (о проекте) + Diag (социальные сети)

+ U → Pm (текст)

→ Se

→ F → Ts (белый цвет)

→ Φ → N (подвал)

Результат: доминанта белого цвета – пространство вне контекста портала «Полка», сигнализирует о структурном элементе «подвал», где представлена справочная информация о проекте.

Операция: F → Ts (текст) + Ts (черный цвет) + Ts (золотой цвет)

+

Φ → N (линии)

→ Sa →

U → Pm (поле ввода)

T → Diag (подписаться) → T →

Diag (полка) → U → Pm (избирательность)

Результат: элемент «подписаться на новости», оформленный таким же образом, как и схематичная полка из второй секции, над стандартной функцией надстраивает концептуальную основу, предлагая видеть свою «полку» у себя в электронной почте.

3.1.6 Коммуникационные познавательные траектории

В предыдущем параграфе были рассмотрены внутренние коммуникационные траектории для пользователя, однако таким же образом мы можем обозначить и внешние. Под внешними траекториями мы понимаем траектории, которые ведут на другие страницы портала. Обобщая полученные результаты, мы можем выделить следующие внешние траектории для портала «Полка»:

1. Приближение (интеракция с книгами; выделение отдельного вопроса или статьи на главной странице).
2. Группировка (переход на секции «книги», «списки», «материалы»; подборки списков от экспертов).
3. Возврат (кликабельное название портала – «Полка»).
4. Расширение (переход в социальные сети).

Далее мы рассмотрим, как интерфейс портала реагирует на типы внешних траекторий.

Приближение

Приближение переносит пользователя либо в начало статьи о книге, либо к отдельному вопросу/параграфу в статье о книге. То есть фокусировка приближения всегда связана с отдельным объектом (литературным произведением) и функционирует четко в его границах. Данная траектория является основной для портала (большая часть траекторий основана именно на этом принципе), что выражает основную функцию сайта – вовлечение пользователя в скрупулезный разбор литературных произведений. При помощи приближения пользователь получает доступ к объектам культурно-просветительского журналистского дискурса портала «Полка» – художественным произведениям. Несмотря на то, что операция приближения остается неизменной и ведет к одному и тому же результату, контекст появления такой возможности для пользователя различен (Приложение 1). На основной странице портала «Полка» фигурируют четыре контекста для операции «Приближение»:

1. Контекст анимированной полки (Приложение 1, рис. 1.1, рис. 1.2). Первая же возможность для пользователя выделить одну книгу из множества появляется при открытии сайта. Горизонтальная иерархия полки в данном контексте визуально унифицирует книги по формату представления для пользователя, тем самым создавая пространство выбора, диктуемое заголовками книг (единственный параметр различения). Анимация полки в данном случае прибавляет выбору большой смысловой вес за счет немедленного отклика от системы на интеракцию пользователя: выбранная книга «повернется» обложкой к пользователю, тогда как другие книги останутся видны лишь корешками.
2. Контекст фоновой фотографии и набора вопросов (Приложение 1, рис. 1.3, рис. 1.4). Сразу после анимированной полки создается контекст, привязанный к отдельному писателю (в данном случае – М. Булгакову). Однако вопросы, представленные на фотографии, относятся не только к произведениям этого писателя, но и других; всего представлено три вопроса. Главное отличие данной операции приближения в масштабе – если остальной контекст приводит к выбору книги, то в данном случае выбор происходит не через само произведение, а через неоднозначный вопрос к произведению.
3. Контекст таймлайна (Приложение 1, рис. 1.5, рис. 1.6). Функция таймлайна для приближения заключается в создании определенного тематического и хронологического поля вокруг произведения. В контексте таймлайна художественное произведение теряет автономность (и унификацию, свойственную контексту полки). Таким образом, заинтересованность пользователя в приближении диктуется спецификой ассоциативного поля вокруг произведения.
4. Контекст «Выбор «Полки» (Приложение 1, рис. 1.7, рис. 1.8). Принцип механизма данного контекста схож с предыдущим, однако в данном случае ассоциативная привязка базируется на дискурсе «экспертности».

Траектория «Приближение», таким образом, функционирует в разных контекстах и является базовой познавательной траекторией в рамках проекта.

Поскольку это главный познавательный инструмент для сайта, он использует различные способы привлечения внимания пользователя: изоляционный выбор (основанный исключительно на личных предпочтениях пользователя); эмоциональный выбор (основанный на личном отношении к писателю и провоцированных впечатлениях от вопроса); ассоциативный выбор (основанный на содержательном контексте произведения); прагматический выбор (основанный на запросах на элитарность и экспертность к дискурсу «литература»). Результатом траектории «Приближение» всегда является литературоведческий анализ конкретного произведения, пользователь при активации оказывается на заглавной странице с базовой информацией о книге (символизирующей титульный лист) или минует эту стадию и «переносится» непосредственно к параграфу, вызвавшему его интерес.

Группировка

Группировка принципиально отличается от приближения, поскольку ее задача состоит не в фокусировке, но выделении основного содержательного или форматного принципа. Портал «Полка» вводит группировку как траекторию стандартным образом – при помощи рубрикации в структурном элементе «шапка» (Приложение 2, рис. 2.1).

Секция «книги» предоставляет несколько принципов группировки литературных произведений: по рейтингу, по хронологии, по названию, по имени автора (Приложение 2, рис. 2.2). Данная секция визуально отличается от полки, фигурирующей на основной странице, и предлагает ориентацию в книгах по библиотечному принципу (содержательный поиск). Секция «списки» тоже предлагает другой подход к поиску информации, основанный на тематической сборке книг (Приложение 2, рис. 2.3). Можно сказать, что «книги» предназначены для поиска отдельного литературного произведения, тогда как «списки» ориентированы на поиск темы, самого организующего принципа. Такое форматное разделение работает на конструирование журналистского концепта портала «Полка»: литературоведческий научно-популярный подход к культурно-просветительской задаче.

Секция «материалы» значительно выделяется на фоне двух вышеприведенных секций (Приложение 2, рис. 2.4). Во-первых, внутри секции оказываются статьи и подкасты на литературную тему без четко очерченных границ. Во-вторых, данная секция может вводить в заблуждение, поскольку контекстообразующий фактор интерфейса завязан на погружении в изучение отдельных литературных произведений, следовательно, секция «материалы», привязанная к данному контексту, может ассоциироваться со «шпаргалками» к размещенным на сайте литературным произведениям. В-третьих, кроме самого названия «материалы» на основной странице сайта ни разу не встречаются гиперссылки на данную секцию (тогда как у других секций такие ссылки есть), следовательно, контент данной секции остается «загадкой» до момента интеракции.

Группировка как познавательная траектория представлена для облегченной навигации по просветительскому контенту сайта. В большей степени она ориентирована на поиск по формату, организующему принципу, нежели поиску конкретного произведения. Группировка помогает пользователю сформулировать свой интерес к литературе, предлагая готовые паттерны восприятия художественных произведений. Во многом группировка также нацелена на пользователей с системным мышлением, которым важно понимать диахронический и синхронический аспект функционирования литературы.

Возврат

Возврат является основной траекторией для любого интерфейса и подразумевает функцию возврата к исходной точке (Приложение 3). Как бы далеко пользователь ни ушел по траекториям сайта, возврат позволяет ему вернуться на основную страницу. В рамках образовательного портала возврат также приобретает значение как познавательная стратегия: погружение в материалы темы – возврат – начало построения новой познавательной траектории.

Расширение

Расширение является вспомогательной внешней траекторией и позволяет пользователю видеть возможность ознакомления с контентом в других форматах (в зависимости от выбранной платформы) (Приложение 4). Данное расширение является следствием демократичности подачи информации, ее гибкости, умения функционировать в разных медиаэстетических условиях. В просветительском контексте функция расширения сводится к адаптации знания под нужды и возможности пользователя (например, Instagram как медиасобытие больше ориентирован на пользователя-визуала). Для современной журналистики это устойчивая тенденция, выражающаяся в свойстве конвергентности.

3.1.7 Обобщение полученных результатов

Можно сказать, что при открытии сайта пользователь сразу же сталкивается с двумя базовыми сущностями машины: это потоки красного цвета, организованные как книги, и главная экзистенциальная территория портала, выраженная словом «полка». Данные сущности машины представляют собой базовые контекстообразующие факторы, которые задают первоначальные ожидания от контента и его формата.

С точки зрения социальной семиотики, цветовая палитра интерфейса может создавать как атмосферу старины, винтажа (за счет теплоты цвета, который может ассоциироваться с пожелтевшей от времени бумагой, вкраплениями золотого цвета); так и ассоциативно привязываться к советскому прошлому за счет доминанты красного цвета. Однако вне культурологических ассоциаций теплая цветовая палитра создает атмосферу камерности и уюта (возможно, привязанных к библиотеке как главному локусу производства подобной атмосферы), а красный цвет используется исключительно в целях акцентуации визуальной информации, привлечения наибольшего внимания, создает определенное пространство субъективности различных литературных авторов. Добавим, что красный цвет

органично сочетается с остальной цветовой палитрой, тогда как другой яркий цвет (например, ярко-зеленый или голубой) мог резко контрастировать с цветовой палитрой, тем самым интерфейс потерял бы в аспекте текучести информации, плавного перетекания потоков. Монохромная гамма фотографий соотносится с той же гаммой, что была во второй секции. Стабильное использование именно такой гаммы может породить ассоциацию с прошлым, стариной.

Вертикальная организация по принципу лонгрида на основной странице (и что немаловажно – на страницах, посвященных отдельным книгам) управляет последовательностью чтения и потребления новой информации. Для упрощения последовательного потребления информации используется секционное деление (выраженное визуальными границами и лексическими маркерами), которое позволяет ограничивать тематически информацию внутри себя, облегчая ее усвоение.

Такая организация также позволяет выстраивать последовательность контекстообразования контента. Например, можно заметить, как условная золотая линия под книгами позволяет идентифицировать ее как схематичное изображение полки за счет того, что эта концепция была представлена ранее на веб-странице; данная условная «полка» затем повторяется в конце сайта под кнопкой «подписаться», что создает определенный рефрен внутри цифровой предметности (к таковому контекстному рефрену также можно отнести красную книгу). Мы можем говорить о дублировании одного и того же сигнала на разных модулях, которое способствует закреплению контекста, но также и доступности данных рефренов для пользователя, поскольку за счет дублирования сигнала возрастает и количество способов восприятия данного сигнала.

Говоря о порядке представления информации, стоит выделить определенную познавательную траекторию, реализованную посекционно: Полка (горизонтальная доминанта) → Новые вопросы (доминанта изображения) → Новая статья (доминанта книги и текста) → Список (доминанта таймлайна) → Лучшие книги (доминанта книги и фотографии) → Выбор Полки (доминанта книг и изображения) → Вспомогательная информация (доминанта белого фона

и текста) (Приложение 5). Из данной траектории видно, что познавательная траектория реализована по принципу герменевтического круга (от частного к общему, от общего к частному). Несмотря на точечное разнообразие тем (речь идет о разных художественных произведениях), читатель всегда остается в пространстве литературоведения в процессе продвижения (скроллинга) по основной странице.

Использование больших по объему изображений (например, портрет М. Булгакова) позволяет быстрее сформировать у пользователя тематическое ожидание (быстрее, чем это делает лексический компонент наполнения сайта). Также такие изображения используются как разметки секций сайта. Игра с объемом становится важной и по отношению к цвету. Красный цвет уже успел оставить от себя впечатление акцентуации у реципиента за счет нескольких примеров, в основном за счет ключевого «предмета» сайта – красной книги. Выделение таймлайна тем же цветом создает внутреннюю рифму, привлекающую внимание реципиента.

Анимация перехода на сайте выполнена по принципу реорганизации: сама страница перестраивается под новый контент посредством анимации, а не сменяет себя целиком на другую страницу (стандартной смены страницы с промежуточным белым экраном загрузки не происходит). То есть составляющие страницы меняются в зависимости от смены секций внутри страницы (организованной по принципу лонгрида) – раскрытие / закрытие информации, а также перетекание одной секции в другую. Используются четыре вида внешних коммуникационных траекторий: группировка, приближение, возврат и расширение. Основной траекторией становится приближение (большая часть траекторий основана именно на этом принципе), что выражает основную функцию портала – медленный разбор литературных произведений.

Выстраивание общей направленности контента происходит от частного к общему: уточнение тематики портала через прочтение корешков книг (литературоведение). Реципиент может обратить внимание на «шапку» сайта, что помогает выстроить понимание форматов работы с книгами.

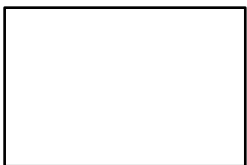

3.2 Анализ раздела «Журнал» сайта «Арзамас»

3.2.1 Потоки

В соответствии с мультимодальным анализом портал «Арзамас» тоже оперирует двумя модусами: визуальным и вербальным.

Цветовая палитра сайта «Арзамас» выражена двумя основными цветами: черным и белым (таблица 5).

Таблица 5. Анализ цветовой палитры раздела «Журнал» портала «Арзамас»

	Медиаэстетический анализ цвета¹³¹
	Информационная функция: фон страницы, цвет текста Композиционная функция: структурное разделение веб-страницы, выделение текста на более темном/ярком фоне Экспрессивная функция: расширение пространства на фоне, создание облегченных для восприятия промежутков при просмотре веб-страницы
	Информационная функция: фон страницы, цвет текста Композиционная функция: выделение текста на более светлом фоне, структурное разделение веб-страницы, создание темного фона для текста Экспрессивная функция: сужение пространства на фоне, концентрация внимания

Мы понимаем, что диктуется логика цвета в первую очередь, доминанта белого цвета бросается в глаза. Модус текста говорит нам об определенной разметке или маркировке сущностей, наличия тотальности, утверждения. Такую

¹³¹ При описании функционального назначения использовалось 6-е издание книги Герберта Цеттла. Zettl H. Applied Media Aesthetics: Sight, Sound, Motion. 6 ed. San Francisco : Wadsworth Cengage Learning, 2011. 461 p.

логику восприятия текста можно применить только в соответствии с соседствующими модусами. Если бы мы разбирали непосредственно единицу текста, то текст сам по себе стал бы машиной, то есть другим пространством с совершенно другим наполнением доменов.

В отличие от портала «Полка» на сайте «Арзамас» доминантой в большей степени выступает визуальный модус, нежели вербальный. Подача информации от этого значительно меняется, поскольку визуальный модус считывается (когнитивно) раньше вербального. Тем самым при большом количестве изображений интерфейс портала «Арзамас» в первую очередь формирует эмоциональное восприятие смыслового пространства.

3.2.2 Территории

Далее мы обращаемся к слою экзистенциальных территорий, выраженных диаграммами (таблица 6). В данном случае значим набор слов вверху страницы, потому что они задают основное диаграмматическое ожидание от пространства – это смысловое пространство гуманитаристики. Эти рубрики – одно из важных сужений ожиданий от единиц контента на странице. Далее диаграммы дают представление о форматах репрезентации информации на странице. Во-первых, это журнал, который формирует ожидания о постоянном обновлении контента, его тематической предсказуемости и, возможно, облегченном стиле повествования. Во-вторых, есть сами рубрики, то есть в пространстве присутствует тематическое разделение материалов. В-третьих, есть так называемые микрорубрики, которые образуют отдельное поле малого формата представления информации и специальной разбивки по курсам, что важно в рамках просветительской функции. Так, портал сразу дает представление о журналистских особенностях представления информации: тематика связана с гуманитарным знанием, присутствует разделение этого гуманитарного знания

на рубрики, обозначен формат представления информации (журнал, то есть отдельные статьи и материалы, и микрорубрики).

Таблица 6. Территории раздела «Журнал» портала «Арзамас», выраженные диаграммами

<p>Diag (Арзамас) Diag (история) Diag (искусство) Diag (литература) Diag (антропология) Diag (о проекте) Diag (лекторы) Diag (команда) Diag (лицензия)</p>	<p>Концептуализирующие диаграммы (формируют общую концепцию сайта и создают ряд ассоциативных цепочек) → Diag (знания) + Diag (гуманитаристика) + Diag (элитарность)</p>
<p>Diag (журнал) Diag (микрорубрики) Diag (архив)</p>	<p>Формализующие диаграммы (сигнализируют о форматах «упаковки» информации) → Diag (отграниченность) + Diag (сортировка)</p>
<p>Diag (журнал) Diag («объект» дня)</p>	<p>Хроматические диаграммы (устанавливают временную парадигму контента) → Diag (обновляемость)</p>
<p>Diag (поиск) Diag (мне повезет)</p>	<p>Навигационные диаграммы (сигнализируют о возможностях ориентации в контенте) → Diag (избирательность) + Diag (случайность)</p>
<p>Diag (курсы) Diag (журнал) Diag (детская комната) Diag (радио Arzamas)</p>	<p>Расширяющие диаграммы (сигнализируют о расширениях веб-страницы в других пространствах) → Diag (альтернатива)</p>

При помощи медиаэстетического анализа мы можем выявить две сети диаграмм, которыми оперирует сайт «Арзамас». Первая сеть формируется по тому же принципу, что и у портала «Полка», – социально семиотической сепарацией. В эту сеть входят следующие диаграммы: Diag (журнал), Diag (история), Diag (искусство), Diag (литература), Diag (антропология). Такая сеть подсказывает тематические границы раздела «Журнал», а также является навигатором по материалам, представленным ниже. Вторая сеть формируется в пространстве «Микрорубрик». Визуально данная сеть отделена от других сплошной линией, образующей замкнутый прямоугольник. В данную сеть входят следующие диаграммы: Diag (микрорубрики), Diag (архив), Diag («объект» дня). Они формируют отдельное пространство смыслов, различающееся, однако, не по тематике, но по формату представления информации, что соответствует диаграмматической доминанте, сосредоточенной вокруг уточнения форматов.

3.2.3 Вселенные возможностей

Следующим доступным слоем для анализа становится пространство вселенной возможностей, выраженной пропозициями. Можно заметить, что в отличие от портала «Полка» арсенал выражения аффордансов на сайте «Арзамас» гораздо меньше, зато заметна очевидная доминанта графических аффордансов (таблица 7).

Таблица 7. Распределение пропозиций в соответствии с типами аффордансов

Рт (иконки), Рт (стрелка), Рт (поле ввода), Рт (изображение), Рт (кнопка)	Графические аффордансы
Рт (текст)	Текстовые аффордансы
Рт (Арзамас)	Аффордансы-паттерны

Среди пропозиций явно доминируют графические аффордансы. Как и в случае с порталом «Полка», имеется функция «мимикрии» под внешнее цифровое пространство. Большой частью они выражены при помощи изображений, которые не выбиваются из общей композиции пространства. Такими графическими аффордансами в рамках «Арзамас» выступают следующие элементы: иконки, баннеры для анонса статей с фоновым изображением (см. рис. 10), относящимся к материалу, «коллекция объектов» с изображениями (представленными фотографией или живописью), формирующими пространство всех материалов на странице (см. рис. 11).

3.2.4 Машинный тип

В случае веб-страницы «Арзамас» траектории так же, как в случае «Полки», обозначены при помощи ноэм пространства:

- N (живопись);
- N (фотография);
- N (шапка);
- N (подвал);
- N (логотип «Арзамас»);
- N (линии);
- N (иконки);
- N (баннер).

Филум генерирует ноэмы, то есть обращает потоки в формы и устанавливает систему связей между ними. Предметность филума видна и в содержании изображений, и наличии рамки таких изображений, наличии иконок, объединяющих отдельные сегменты информации рамок. Предметностью

также становится фон и «шапка». Доступ к филуму возможен за счет операции скроллинга, то есть схватывания устройства всей страницы.

При медиаэстетическом взгляде на цифровую предметность, можно заметить, что она представлена минималистично. На портале «Арзамас» явно больше выражена именно цифровая логика линий, чем конкретных форм и фигур. Такой минимализм способствует закреплению общего для сайта стиля абстрагирования, отстраненного взгляда на контент и его составляющие. Также стоит отметить, что большое количество изображений, использующихся как сопровождение к текстовым материалам, тоже способствует отстранению, а не погружению (вопреки тому, что изображение несет в себе быстрый для восприятия эмоциональный потенциал). Использование изображений в качестве доминанты над заголовками позволяет сформировать впечатление о более свободном от лишних предметов цифровом пространстве, внося ассоциацию ясности при тематическом обилии, что может использоваться в качестве стратегии для организации журналистского дискурса.

3.2.5 Пересечения семиотических тензоров

В случае анализа пересечения тензоров портала «Арзамас» мы также проводим визуальное разделение страницы на секции, чтобы обозначить операции, которые задействуются внутри секции, и их возможный результат для реципиента.

Секция 1.

Первоначальной секцией становится верх главной страницы портала, на котором представлено объемное изображение, демонстрирующее мгновенную возможность для пользователя ознакомиться с большим материалом. Также присутствует и стандартный элемент интерфейса – «шапка» сайта с перечислением основных рубрик (рис. 10).

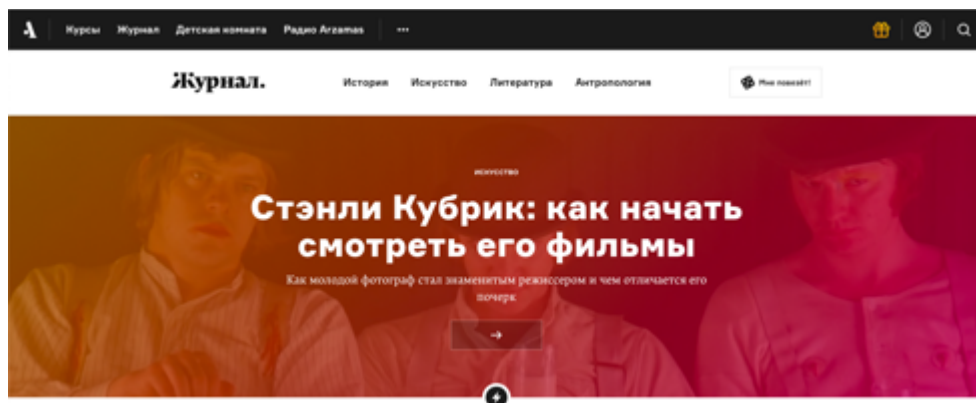


Рис. 10. Первая секция раздела «Журнал» портала «Арзамас», выраженная структурным элементом «шапка» и баннером большого материала

Операция: $F \rightarrow Ts$ (черный цвет) + Ts (белый цвет) $\rightarrow Sa \rightarrow U \rightarrow !Pm$
(абстрагирование)

Результат: черно-белая цветовая палитра создает отдельное пространство обзора или невовлеченности, когда происходит выбор между сегментами контента. Пользователем данное пространство может считываться абстрагированно.

Операция: $T \rightarrow Diag$ (искусство) + $Diag$ (литература) + $Diag$ (антропология)
+ $Diag$ (история)

+

$U \rightarrow Pm$ (текст)

$\rightarrow Se \rightarrow \Phi \rightarrow N$ (шапка) $\rightarrow Sa \rightarrow T \rightarrow !Diag$ (гуманитаристика)

+

$U \rightarrow !Pm$ (рубрикация)

Результат: отмеченные интерактивным текстом сферы гуманитарного знания в пространстве «шапки» сайта задают тон рубрикации, а значит, фрагментирования полученной информации. Они формируют ожидания от контента и сужают их до гуманитаристики, поскольку это и есть обобщающий концепт для представленных в «шапке» рубрик.

Операция: T → Diag (журнал) + Diag (курсы) + Diag (детская комната) +
Diag (радио Arzamas) → Se → Φ → N (шапка) → Sa → U → !Pm (расширение)

Результат: в пространстве «шапки» формируются представления о возможностях расширения форматов представленной информации. Такая возможность считывается за счет текста, обращающего внимание на другой формат представления информации: радио намекает на аудиальный формат, а детская комната – на контент для детей или игровой формат представления контента. Такое расширение может формировать у пользователя впечатления о гибкости контента и заботы о себе как пользователе (есть возможность выбора, в каком виде удобно знакомиться с контентом).

Операция: F → Ts (текст) + Ts (теплая цветовая палитра)

+

Φ → N (фотография)

→ Sa → T → !Diag (Кубрик)

+

U → Pm (стрелка)

Результат: доминанта фотографии с текстом в данной секции составляет отдельное пространство смыслов (что выражается появлением новой диаграммы), которое открыто для углубленного изучения. Контрастирующая с черно-белой цветовая палитра указывает на субъективную выраженность данного пространства или конкретизацию знания.

Операция: 1) Φ → N (иконка лупы) → Sa → T → Diag (поиск) → T → U –
> !Pm (избирательность)

2) Φ → N (иконка человека) → Sa → T → Diag (аккаунт) → T → U → !Pm
(персонализация)

3) Φ → N (иконка подарка) Sa → T → Diag (подарка) → T → U → !Pm
(подарить подарок)

Результат: иконки в правом углу «шапки» предоставляют три скрытые функции для пользователя, которые сводятся к:

- избирательности информации (через поиск);
- персонализации информации (через аккаунт);
- возможности подарить информацию ИЛИ получить подарок.

Также сам факт использования иконок без подписей может указывать на вспомогательность данных функций: элементы управления или информация, которые не нужны очень часто, могут быть скрыты (в данном случае, «сжаты» до иконки)¹³².

Операция: T → Diag (мне повезет) → Se → Ф → N (иконка игрального кубика) → Sa → U → !Pm (антивывбор)

Результат: диаграмма «мне повезет» формирует у пользователя возможность антивывбора информации (не выбирать ничего, а предоставить решение системе; в то же время активизирование этой диаграммы – это тоже выбор пользователя).

Операция: Ф → N (логотип «Арзамас») → Sa → T → Diag (якорь) → T → U → !Pm (возврат)

Результат: логотип «Арзамас», расположенный в «шапке», устойчиво ассоциируется с информационным якорем, то есть возвратом к исходному состоянию страницы.

Секция 2.

Вторая секция представлена шестью материалами, организованными по принципу «коллекция объектов»¹³³ – три в ряд, два в высоту (рис. 11).

¹³² Tidwell J., Brewer Ch., Valencia A. Designing interfaces: Patterns for effective interaction design. Sebastopol, CA : «O'Reilly Media, Inc.», 2020. P. 33.

¹³³ Коллекция объектов – принцип расположения информации в графическом пользовательском интерфейсе при помощи сетки изображений, способствующих выбору одного элемента из множества. Подробнее см.: Tidwell J., Brewer Ch., Valencia A. Designing interfaces... P. 70.

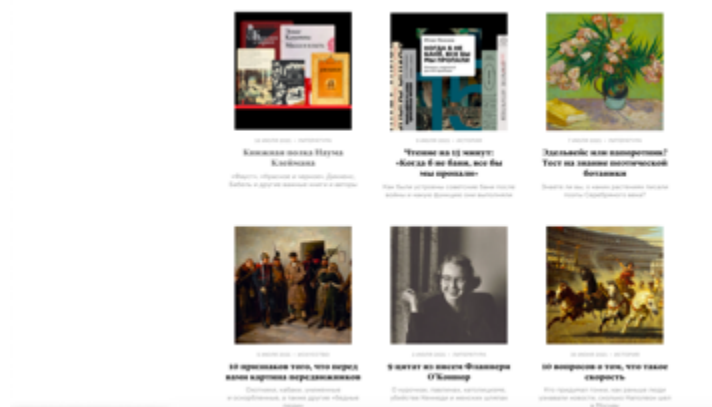


Рис. 11. Вторая секция раздела «Журнал» портала «Арзамас», выраженная расположением материалов типа «коллекция объектов»

Операция: $F \rightarrow Ts$ (черный цвет) + Ts (белый цвет) $\rightarrow Sa \rightarrow U \rightarrow !Pm$
(абстрагирование)

Результат: черно-белая цветовая палитра создает отдельное пространство обзора или невовлеченности, когда происходит выбор между сегментами контента.

Операция: 1) $F \rightarrow Ts$ (текст) + Ts (яркая цветовая палитра)
+
 $\Phi \rightarrow N$ (фотография) + N (живопись)
 $\rightarrow Sa \rightarrow T \rightarrow Diag$ (история) + $Diag$ (искусство) + $Diag$ (литература) + $Diag$
(антропология)

+
 $U \rightarrow Pm$ (текст) + Pm (изображение)
2) $T \rightarrow Diag$ (история) + $Diag$ (искусство) + $Diag$ (литература) + $Diag$
(антропология)
 $\rightarrow Se \rightarrow \Phi \rightarrow N$ (фотография) + N (живопись) $\rightarrow Sa \rightarrow U \rightarrow Pm$
(распределение)

Результат: расположение изображений с текстом в данной секции составляет отдельные пространства смыслов (что выражается появлением новой диаграммы), которые открыты для углубленного изучения. Контрастирующая

с черно-белой цветовой палитра указывает на субъективную выраженность данного пространства или конкретизацию знания. Маркировки уже известных диаграмм подразумевают также распределение представленной информации по тематическим критериям.

Операция: $\Phi \rightarrow N$ (фотография) + N (живопись) $\rightarrow Sa \rightarrow U \rightarrow !Pm$ (фрагментация) + $!Pm$ (обзор) + $!Pm$ (выбор)

Результат: расположение объектов по типу «коллекция объектов», по три в ряд, создает ощущение фрагментации и четкого разделения представленных единиц контента, предоставляя пользователю право выбора и обзора всех представленных материалов.

Операция: $F \rightarrow Ts$ (текст) $\rightarrow Sa \rightarrow T \rightarrow Diag$ (дата)
+ $\Phi \rightarrow N$ (изображение)
 $\rightarrow Sa \rightarrow U \rightarrow !Pm$ (навигация по хронологии)

Результат: дата под каждым изображением сигнализирует об одной из возможных задействованных иерархий для фрагментированных материалов – по хронологическому принципу, который может считываться как дробление информации на более мелкие фрагменты¹³⁴. Таким образом, одним из параметров различения внешне унифицированных материалов становится дата как показатель «свежести» материалов.

Секция 3.

Третья секция формирует своего рода различитель между второй и четвертой секцией и представлена отдельным форматом материалов – микрорубриками (рис. 12).

¹³⁴ Tidwell J., Brewer Ch., Valencia A. Designing interfaces... P. 32.

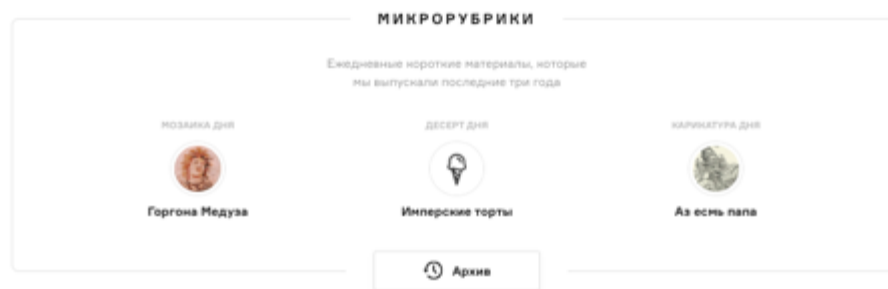


Рис. 12. Третья секция раздела «Журнал» портала «Арзамас», выраженная микрорубриками

Операция: F → Ts (черный цвет) + Ts (белый цвет) + Ts (цветовая палитра)
→ Sa → U → !Pm (абстрагирование)

Результат: черно-белая цветовая палитра создает отдельное пространство обзора или невовлеченности, когда происходит выбор между сегментами контента. Отдельные цветовые пространства сигнализируют о том, что внутри располагаются отдельные пространства смыслов.

Операция: T → Diag (микрорубрики) → Se → Φ → N (иконки) → Sa → U
→ Pm (фрагментация) + Pm (группировка) + Pm (иконки)

Результат: сочетание микрорубрик с иконками позволяет сформировать фрагментированное восприятие информации и ее обозримость: сетка изображений, представленная с письменным описанием или без него, представляет собой компактный и полезный шаблон для выбора одного элемента из большой коллекции¹³⁵.

Операция: T → Diag (микрорубрики) → Se → Φ → N (линии) → Sa → U –
> Pm (отграниченность)

Результат: наличие четкой рамки сигнализирует об особенном формате информации, выделяющемся на фоне других материалов. Также такая рамка создает тип представлений информации в среде интерфейса как «контейнер» или

¹³⁵ Tidwell J., Brewer Ch., Valencia A. Designing interfaces... P. 70.

«родительско-дочерние отношения»¹³⁶, где больший элемент содержит меньший; в данном случае таким большим элементом выступает формат «микрорубрики».

Операция: T → Diag (архив) → Se → Ф → N (иконка часов) → Sa
→ U → Pm (кнопка)
+
→ T → !Diag (возврат) + !Diag (прошлое) + !Diag (обновление)

Результат: архив представляет собой отдельную возможность для представления информации. Иконка расширяет архив и указывает пользователю на возможность вхождения в него, однако может ввести в заблуждение из-за того, что внешне напоминает стандартную кнопку обновления страницы для браузера. Это частая ситуация «расхождения» функционала пиктограммы с культурными ассоциациями пользователя¹³⁷, которая, впрочем, нивелируется за счет сопровождающей надписи «Архив».

Секция 4.

Четвертая секция является повтором второй и так же представлена шестью материалами, организованных по принципу «коллекция объектов» – три в ряд, два в высоту (рис. 13).



Рис. 13. Четвертая секция раздела «Журнал» портала «Арзамас», повторяющая вторую секцию

¹³⁶ Tidwell J., Brewer Ch., Valencia A. Designing interfaces... P. 33.

¹³⁷ Раскин Д. Интерфейс: новые направления... С. 204.

Повтор операций предполагает дробление одного пространства восприятия на два с целью облегчить его восприятие, создавая эффект обзорности представленного контента, возможности охватить его одним взглядом.

Секция 5.

Пятая секция содержит два баннера, оба относящихся к другому формату представления информации – «Радио Арзамас» (рис. 14).

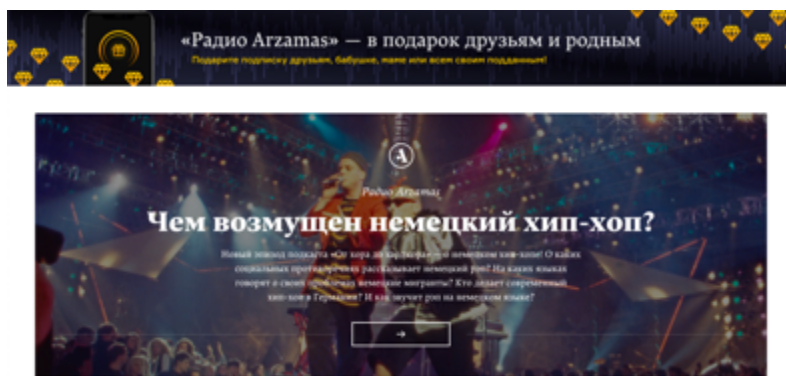


Рис. 14. Пятая секция раздела «Журнал» портала «Арзамас», выраженная баннером «Радио Арзамас» и большого материала

Операция: F → Ts (черный цвет) + Ts (белый цвет) + Ts (цветовая палитра)
→ Sa → U → !Pm (абстрагирование)

Результат: черно-белая цветовая палитра создает отдельное пространство обзора или невовлеченности, когда происходит выбор между сегментами контента. Отдельные цветовые пространства сигнализируют о том, что внутри располагаются самостоятельные пространства смыслов.

Операция: F → Ts (текст) + Ts (цветовая палитра)

+

Ф → N (фотография) + N (баннер)

→ Sa → T → !Diag (хип-хоп)

+

U → Pm (стрелка) + Pm (изображение) + !Pm (расширение)

Результат: доминанта фотографии с текстом в данной секции составляет отдельное пространство смыслов (что выражается появлением новой диаграммы), которое открыто для углубленного изучения. Наличие общей диаграммы «радио Arzamas» для изображения и баннера демонстрирует расширение информации до нового формата.

Секция 6.

Заключительная секция сигнализируется за счет резкой смены фона с белого на черный, на котором представлены вспомогательные данные (рис. 15).

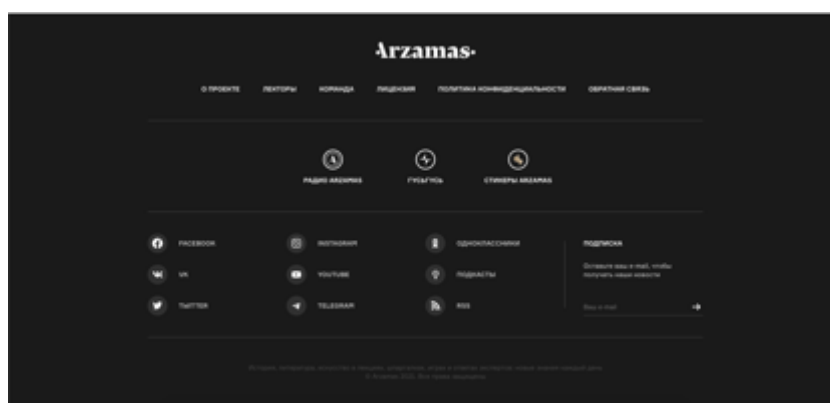


Рис. 15. Шестая секция раздела «Журнал» портала «Арзамас», выраженная структурным элементом «подвал»

Операция: T → Diag (о проекте) + Diag (лекторы) + Diag (команда) + Diag (лицензия) → Se → Ф → N (подвал) → Sa → T → !Diag (Арзамас)

+

U → Pm (текст)

Результат: сочетание второстепенных рубрик со структурным отделением «подвал» сигнализирует о завершении пространства интерфейса информацией о самом проекте.

Операция: Ф → N (иконки) → Sa → U → Pm (иконки) + !Pm (расширение)

Результат: иконки сигнализируют о других формата представления информации за пределами сайта.

Операция: F → Ts (черный цвет) + Ts (белый цвет) → Sa → U → !Pm (завершение).

Результат: черно-белая цветовая палитра создает отдельное пространство обзора или невовлеченности, когда происходит выбор между сегментами контента. В данной секции резкая смена белого цвета на черный может сигнализировать и об окончании работы с информацией.

3.2.6 Коммуникационные познавательные траектории

Обобщая полученные результаты, мы можем выделить следующие внешние траектории для портала «Арзамас»:

1. Приближение (кликабельность отдельных материалов; переход на одну из микрорубрик).
2. Группировка (переход на секции «история», «искусство», «литература», «антропология»; кнопка «архив» для микрорубрик; переход по нумерованным страницам для материалов).
3. Фрагментация (использование опции «мне повезет»; переход на одну из микрорубрик).
4. Возврат (кликабельное название портала – «Арзамас» и подзаголовок «Журнал»).
5. Расширение (переход в социальные сети; в отдельный формат «Радио Арзамас», «Гусьгусь»).

Далее мы рассмотрим, как интерфейс портала реагирует на типы внешних траекторий.

Приближение

Приближение в контексте портала «Арзамас» погружает пользователя в конкретный материал или одну из микрорубрик (Приложение 6). В рамках данного интерфейса приближение так же выполняет прямую функцию «переноса», минуя стадии поиска информации. Фокусировка приближения

связана с отдельной темой материала, которые условно разделены тематически по дисциплинарным сферам гуманитаристики. Приближение на портале «Арзамас» представлено значительно меньшим арсеналом контекстов, чем у «Полки»:

1) контекст баннера с изображением (Приложение 6, рис. 6.1, рис. 6.2); доминанта изображения создает эмоционально-субъективный слой для контента, несет в себе готовую ассоциативную привязку, которая может стать стимулом для пользователя прочитать материал;

2) контекст расположения материалов по принципу «коллекция объектов» (Приложение 6, рис. 6.3, рис. 6.4), в котором траектория приближения несколько теряется за счет одинаково равного представления шести вариантов материалов для приближения (в данном случае контекст основан как на ассоциативной привязке из-за визуального сопровождения, так и на представлении материалов как на «витрине», одновременно и унифицированно).

«Арзамас» использует значительно меньшее количество контекстов, чем «Полка», однако они отличаются большей насыщенностью комбинированных траекторий (тогда как «Полка» предпочитает делать акцент на той или иной субтраектории для пользователя). Познавательная траектория тем самым во многом полагается на ассоциативный ряд у пользователя (вызванный изображением), в то же время предлагая пространство отрешенного выбора.

Группировка

Группировка на портале «Арзамас» является ключевой доминантной траекторией, больше всего занимающей пространство страницы (Приложение 7). Группировка материала по тематическим секциям формирует для читателя определенные поля представления научной информации (Приложение 7, рис. 7.1). При взаимодействии с секциями открывается та же страница, но все материалы относятся к выбранной теме (Приложение 7, рис. 7.2). Здесь проявляется унификация материала, хоть и меняется тематическая направленность, визуальное оформление страницы остается тем же. Интересно, что создатели сайта прибегли не к использованию стандартных фильтров для группировки информации по тематике, а к отдельным рубрикам. Такая смена рубрик, полностью

перестраивающая контент страницы, может ассоциироваться у пользователя с ознакомлением с информацией с «чистого листа», постоянным обновлением и ограниченностью информации в связи с тематической направленностью.

Использование нумерования страниц создает такое же впечатление группировки по хронологическому принципу (Приложение 7, рис. 7.3). Такой подход к обзору подразумевает последовательное ознакомление с материалом, от нового к старому (или наоборот).

Группировка при помощи «Архива» для микрорубрик содержит в себе несколько эффектов: 1) ассоциация с собранной информацией, уже упакованной и организованной; 2) информация отдалена от реципиента во времени, то есть это наличие уже отрефлексированной информации, которая не будет находиться в движении (Приложение 7, рис. 7.4). Попав в Архив, пользователь наблюдает организацию информации «по полочкам»: три микрорубрики в ряд, ровно посередине экрана (Приложение 7, рис. 7.5). Такая организация информации способствует упорядоченности восприятия и ее равноценности. Вертикальная организация информации использована для хронологической упорядоченности информации: вверху последние микрорубрики, внизу – первые вышедшие на сайте. Обилие свободного места в боковых белых частях веб-страницы способствует сосредоточению на центрированной информации. Каждая микрорубрика разбивается на карточки – мини-материалы. Они организованы по четыре в ряд и занимают уже не середину страницы, а всю целиком. Такой эффект организован по принципу приближения. Таким образом, когда представлены все рубрики, они центрированы как на витрине, тогда как при выборе одной рубрики карточки занимают гораздо больше места на странице. Такое приближение способствует погружению в конкретную тематику. Все карточки микрорубрики пронумерованы в соответствии с появлением на сайте (т. е. в хронологическом порядке).

Фрагментация

Фрагментация отличается от группировки избирательностью материала, который существует в некоем контексте. Переход в микрорубрику является

фрагментацией, поскольку изначально микрорубрики визуально заявлены как единый компонент (заключенный в цельную рамку) (Приложение 8, рис. 8.3, 8.4). Таким образом происходит «выдергивание» информации с осознанием наличия большего контекста вокруг него. Еще одним примером фрагментации становится функция «мне повезет», обращение к которой ведет пользователя к случайно выбранному материалу для ознакомления (Приложение 8, рис. 8.1, 8.2). Таким образом, формируется концептуальная нагрузка журналистского дискурса как постоянное дробление информации.

Возврат

Возврат является основной траекторией для любого интерфейса и подразумевает функцию возврата к исходной точке. Как бы далеко пользователь ни ушел по траекториям сайта, возврат позволяет ему вернуться на основную страницу (Приложение 9, рис. 9.1). В рамках образовательного портала возврат также приобретает значение как познавательная стратегия: погружение в материалы темы – возврат – начало построения новой познавательной траектории.

Расширение

Расширение является вспомогательной внешней траекторией и позволяет пользователю видеть возможность ознакомления с контентом в других форматах (в зависимости от выбранной платформы) (Приложение 10, рис. 10.1). Данное расширение является следствием демократичности подачи информации, ее гибкости, умения функционировать в разных медиаэстетических условиях. В рамках портала «Арзамас» существуют и внутренние расширения за счет уникальных именно для портала форматов – «Радио Арзамас» и «ГусьГусь» (Приложение 10, рис. 10.3). Примечательно, что расширение «Радио Арзамас» происходит не только в пространстве «подвала», но и в основной части страницы как выраженное в виде баннера (Приложение 10, рис. 10.2). Таким образом, расширение до аудиального модуса получает больший акцент, привлекая пользователя к такому формату.

3.3.7 Обобщение полученных результатов

Прежде всего, стоит отметить ключевую тему абстрагирования для интерфейса портала «Арзамас», которая создается за счет доминанты потоков черного и белого цвета в цветовом восприятии. Эта палитра создает отдельное пространство обзора или невовлеченности, когда происходит выбор между сегментами контента. Тем самым ноэмы изображений составляют контраст с этим пространством, ярко выделяясь на его фоне в том числе за счет и цвета, и формы. Такое разграничение сигнализирует о фрагментации представленной информации и возможности погружения в ту или иную тему автономно от других тем.

Секционная последовательность выглядит следующим образом: Большой материал (доминанта изображения) → Шесть материалов (доминанта сети изображений) → Микрорубрики (доминанта рамки) → Шесть материалов (доминанта сети изображений) → Радио Арзамас (доминанта двух баннеров) → Вспомогательная информация (доминанта черного фона) (Приложение 11). Исходя из данной последовательности, можно заключить, что познавательная траектория портала «Арзамас» строится по принципу постоянного дробления информации, состояния обзора для реципиента. Для «разбавления» такой фрагментации в начало страницы ставится объемный материал (единственный, предлагающий стратегию погружения), а посреди фрагментированных текстовых пространств внедряется ограниченная сфера микрорубрик, которая предлагает еще большее фрагментирование (дробление контента на дни) и, неожиданно, глобального обобщения («Архив»). Такой подход может быть обусловлен общим стремлением к абстрагированию в рамках большого тематического разнообразия портала «Арзамас».

Отмеченные интерактивным текстом сферы гуманитарного знания в пространстве «шапки» задают тон рубрикации, а значит, фрагментирования полученной информации. Они формируют ожидания от контента и сужают их до гуманистики. Расположение квадратов изображений по принципу «коллекция объектов» (строго по три в ряд) унифицирует представленную

информацию по визуальному параметру, при этом делая ее равноценной в глазах пользователя. Фрагментация подразумевает возможность переключения, из-за четких границ здесь нет перетекания одной темы в другую; скорее, состояние переключения, полной замены одной темы другой.

Цветные фотографии с текстом составляет отдельное пространство смыслов, которое открыто для углубленного пользовательского изучения. Контрастирующая с черно-белой цветовая палитра указывает на субъективную выраженность данного пространства или конкретизацию знания.

Специфической единицей контента становятся микрорубрики. Сочетание микрорубрик с иконками позволяет сформировать фрагментированное восприятие информации и ее обозримость. Наличие четкой рамки сигнализирует об особенном формате информации, выделяющемся на фоне других материалов.

Используется пять видов внешних траекторий: группировка, приближение, возврат, фрагментация, расширение. Группировка на портале «Арзамас» является ключевой доминантной траекторией, больше всего занимающей пространство страницы. Группировка материала по тематических секциям формирует для читателя определенные поля представления научной информации.

На портале «Арзамас» также используется повтор операций, который предполагает дробление одного пространства восприятия на два с целью облегчить его восприятие, создавая эффект обозримости представленного контента, возможности охватить его одним взглядом. При помощи диаграмм (Diag), соответствующих тематической рубрикации портала («история», «литература», «искусство», «антропология»), создается возможность перекрестной ориентации в контенте.

Выводы по главе 3

Анализ такого сложного семиотического комплекса, как интерфейс, необходимо начинать с выделения задействованных модусов (процедура

мультимодального анализа). Для обоих порталов таковыми модусами являются письменный (лингвистический, вербальный) и визуальный, выраженный цветом.

Первичный медиаэстетический анализ цветовой палитры порталов показал, что для каждого цвета мы можем выделить три исполняемые цветом функции: информационную (идентификация объекта), композиционную (взаимодействие с другими цветами) и экспрессивную (создание эмоционального настроения). В соответствии с полученными данными выявлено, что цветовая палитра портала «Полка» может создавать как атмосферу старины, винтажа (за счет теплоты цветов, на контрасте с черно-белыми фотографиями); так и ассоциативно привязываться к советскому прошлому за счет доминанты красного цвета. Однако возможны и другие ассоциации: теплая цветовая палитра создает атмосферу камерности и уюта, а красный цвет используется исключительно в целях акцентуации визуальной информации, привлечения наибольшего внимания.

Для портала «Арзамас» очевидной доминантой выступает черно-белая цветовая палитра, которая создает отдельное пространство невовлеченности, когда происходит выбор между сегментами контента. Вкрапления других цветов (в основном сосредоточенные на баннерах и изображениях к материалам) составляют контраст с этим пространством и сигнализируют о фрагментации представленной информации, возможности автономного погружения в ту или иную тему.

Говоря же о письменном (вербальном) модусе, стоит отметить, что его представленность не равнозначна в данных проектах: «Арзамас» пытается текст «спрятать», устанавливая в качестве доминанты визуальный компонент; тогда как «Полка» активно внедряет текст в цифровое пространство. Таким образом, на уровне потоков (F) происходит явное различие между порталами. Поточковые ресурсы распределены разным образом, выделяя в качестве доминанты либо визуальный (цвет, изображения – «Арзамас»), либо письменный модус (текст – «Полка»). Уже исходя из доминанты потоков формируется и дальнейшая композиция страницы.

Очевиднее всего эту взаимосвязь можно увидеть в связке с аффордансами интерфейса. В соответствии с доминантой модуса доминирует и тип аффорданса. Для портала «Полка» характерно использование текстовых аффордансов, которые «оживляют» (анимируют) текст, таким образом акцентируя на нем внимание и выделяя его для пользователя из общего потока модуса. Анимация текстового аффорданса создает ускорение в медленном модусе, которое при активации вновь станет медленным (например, если пользователь перейдет по ссылке, то вновь столкнется с большим количеством текста, а значит, восприятие снова замедлится), но таким образом сигнализирует о потенциальной смене устойчивой когнитивной цепочки. «Арзамас» же делает акцент на графических аффордансах, которые «мимикрируют» под внешнее цифровое пространство. большей частью они выражены при помощи изображений, которые не выбиваются из общей композиции пространства.

Цифровая предметность, формируемая филумом (Ф), таким образом, тоже вступает в зависимость от доминанты семиотического ресурса. Чтобы уравновесить акцент на графических элементах, на портале «Арзамас» больше выражена именно цифровая логика линий, чем конкретных форм. Такой минимализм способствует закреплению общего для сайта стиля абстрагирования, отстраненного взгляда на контент и его составляющие. Также создается большой простор между графическими элементами за счет их унифицированного представления. На сайте «Полка» цифровая предметность тоже представлена небольшим количеством нозем, однако несмотря на схожую схематичность, здесь она приближается к логике контура, очертанию конкретных предметов (полка и книга). Общий набор нозем так или иначе связан с литературой и с процессом обучения (таймлайн как способ структуризации информации).

Говоря о диаграммах, генерируемых экзистенциальными территориями, стоит отметить, что для обоих проектов характерно использование рубрикации (яркий маркер дискурса журналистики). На сайте «Полка» из доминантной диаграммы «полка» формируется базовая сеть диаграмм портала: «книги», «списки», «материалы», «поиск». Сеть формируется за счет расположения на

одной линии; таким образом, пользователь получает информацию об основных познавательных стратегиях: исследование отдельных книг, групп книг, сопроводительных материалов и поиск конкретных единиц контента. У портала «Арзамас» задействуются две такие сети диаграмм. Первая формируется по тому же принципу рубрикации: «журнал», «история», «искусство», «литература», «антропология». Такая сеть подсказывает тематические границы раздела «Журнал», а также является навигатором по материалам, представленным ниже. Вторая сеть формируется в пространстве «Микрорубрик». Визуально данная сеть отделена от других сплошной линией, образующей замкнутый прямоугольник. В данную сеть входят следующие диаграммы: «микрорубрики», «архив», ««объект» дня». Они формируют отдельное пространство смыслов, различающееся, однако, не по тематике, но по формату представления информации, что соответствует диаграмматической доминанте, сосредоточенной вокруг уточнения форматов.

Порталы различаются и порядком представления информации. «Полка» использует познавательную траекторию по принципу герменевтического круга (от частного к общему, от общего к частному). Раздел «Журнал» портала «Арзамас» оперирует принципом постоянного дробления информации. Для «разбавления» такой фрагментации в начало страницы ставится объемный материал, а посреди фрагментированных текстовых пространств внедряется ограниченная сфера микрорубрик, которая предлагает еще большее фрагментирование, но вместе с тем и глобальное обобщение. Такой подход может быть обусловлен общим стремлением к абстрагированию в рамках большого тематического разнообразия портала «Арзамас».

В итоге мы можем сказать, что системные особенности также генерируют смыслы для пользователя, при этом смыслы, заложенные в самой организации интерфейса, формируются в момент интеракции и подсознательно улавливаются пользователем (иными словами, формируется метасмысл). Быстрота восприятия таких надстроек может объясняться «прозрачностью интерфейса», уже усвоенных культурным опытом законов интерфейса. Можно обобщить, что пространство

интерфейса – это когнитивная карта информации. Он представляет собой глобальную (в масштабе журналистского проекта) территорию, расходящуюся дополнительными микротерриториями в разные стороны, предоставляя пользователю возможность выбора. Такая материализация скорее становится парадоксом: в изначально зашифрованном в цифру пространстве возникает потребность в актуализации когнитивных цепочек, стремление не к кодировке смысла, а к его обнажению. Маппирование пространства интерфейса когнитивными траекториями демонстрирует определенные границы познания. Однако представленность этих траекторий не линейна, а сугубо пространственна, а потому – одновременна и доступна для пользователя в качестве выбора.

В аспекте культурно-просветительской журналистики фиксация такого движения показывает, что в процессе обработки сложно структурируемой гуманитарной информации функционал интерфейса помогает обнаружить структурные связи между различными тематическими полями, тем самым создавая определенные устойчивые пути освоения разнородной информации для пользователей.

ГЛАВА 4. КЛАССИФИКАЦИЯ МЕДИАЭСТЕТИЧЕСКИХ ФУНКЦИЙ ИНТЕРФЕЙСА

Результаты проведенного анализа позволяют выделить четко очерченный круг медиаэстетических функций интерфейса в аспекте культурно-просветительской журналистики. Действительно, как показывает анализ, интерфейс является не обычным конструктом, а рамой для восприятия и ориентации в информации, предопределяющей своеобразные правила коммуникации. В соответствии с этим мы выделяем сугубо функциональный аспект свойств интерфейса, поскольку данные показывают, что выражение того или иного свойства может быть различным (от цветовой палитры до принципа группировки информации). Функционал же остается стабильным. В данной главе мы сосредоточимся на различиях в интерфейсах двух проектов культурно-просветительской журналистики, а также определим в соответствии с различиями и сходством, какие именно медиаэстетические функции выполняет интерфейс.

4.1 Сравнительный анализ интерфейсов сайтов «Полка» и «Арзамас»

При анализе интерфейса двух просветительских проектов мы сравниваем, в чем конструкция одного интерфейса отличается от другой.

На уровне цветовой палитры портал «Полка» демонстрирует большее разнообразие используемых цветов, тогда как у «Арзамаса» основная палитра – черно-белая. Такой контрастный подход связан с различным наполнением порталов. «Полка» пытается таким образом создать более камерную атмосферу сайта, близкому каждому (что хорошо сочетается и с самим названием портала – бытовая полка); добавочной причиной становится попытка приблизить объект изучения к пользователю, намеренно ввести в регистр субъективности. Функция цветовой палитры «Арзамаса» заключается в обратном – создать холодную,

абстрагированную атмосферу, вызванную разнообразием тем и контента на портале, чтобы визуально упростить пространство обзора для пользователя, которому важно не потеряться в обилии контента. Другие цветовые гаммы на портале размечают пространство интерфейса, помечая тем самым отдельные пространства становления субъективности, транзита от абстрагирования в погружение.

Оба интерфейса используют вертикальную организацию данных на странице и секционное деление. Однако стоит отметить, что визуально между секционным делением каждого портала есть различия. Портал «Полка» использует классическое для лонгрида секционное деление во всю ширину. Тем самым страница предстает как череда вертикально расположенных «кадров» (секций). В случае же «Арзамаса» существуют как и широкоформатные изображения в качестве разделителей, так и узкий набор элементов (как в разделе «Микрорубрик» или расположения материалов по принципу «коллекция объектов»), при котором фоном остается достаточное количество белого цвета. Кроме того, белые поля присутствуют так или иначе на протяжении всего скроллинга страницы (меняясь лишь в ширине); таким образом, пространство абстрагирования постоянно присутствует как возможность обзора материала, а не погружения в конкретный контент.

Существуют и различия в цифровой предметности порталов. «Полка» оперирует узнаваемыми контурами предметов (полка, книга), которые являются факторами создания библиотечной атмосферы и тем самым обретают добавочную функцию рефрена. В «Арзамасе» цифровая предметность практически не представлена, его пространство очищено от визуальных «готовых решений», оно репрезентирует ясность и минимализм. Пространство в этом плане стабилизирует (уравновешивает) тематическое разнообразие контента.

Различия в анимации перехода на сайтах тоже сказываются на восприятии. «Полка» использует анимацию по принципу реорганизации: сама страница перестраивается под новый контент посредством анимации, а стандартной смены страницы с промежуточным белым экраном загрузки не происходит. То есть

составляющие страницы меняются в зависимости от смены секций внутри страницы (организованной по принципу лонгрида) – раскрытие / закрытие информации, а также перетекание одной секции в другую. На портале «Арзамас» используется более стандартный подход, который подразумевает стандартную смену страницы без всякой анимации. Фрагментация подразумевает возможность переключения, из-за четких границ здесь нет перетекания одной темы в другую, скорее, состояние переключения, реплейсмента (полной замены одной темы другой).

Различие количества внешних коммуникационных траекторий можно объяснить разнообразием контента у «Арзамаса» (больше траекторий) и литературоцентричностью у «Полки» (меньше траекторий с очевидной доминантой). Основной траекторией «Полки» становится приближение, что выражает основную функцию портала – медленный разбор литературных произведений, выделение основных аспектов, вникание в глубь текста. Группировка и фрагментация на портале «Арзамас» являются ключевыми траекториями, больше всего занимающими пространство страницы. Они выражают общий подход к работе с информацией: дробление ее на более мелкие, приспособленные к ограниченному во времени усвоению части.

4.2 Иерархическая функция

Суть иерархической функции сводится к представлению информации по глобальному организующему принципу. С точки зрения медиаэстетики, иерархическая функция направляет взгляд пользователя по траектории, соответствующей принципу релевантности. Поэтому иерархическая функция изначально дает несколько предустановок пользователю:

– наличие важной информации вверху страницы, вспомогательной – в самом низу (опредмечивание когнитивной метафоры «верх – низ»);

- наиболее «свежие» материалы представлены вверху страницы; чем больше пользователь спускается скроллингом ниже по странице, тем более удаленные по времени материалы оказываются представлены (опредмечивание когнитивной метафоры «прошлое – настоящее», или «глубина времени»);
- наиболее выраженные по объему объекты на странице являются носителями более важной информации, чем представленная в объектах меньшего объема (опредмечивание когнитивной метафоры «главное – неглавное», или «центр – периферия»).

Таким образом, иерархическая функция реализуется за счет акцентуализации информации в том или ином виде. В соответствии с результатами анализа, мы можем выделить следующие способы реализации иерархической функции в рамках интерфейса:

- использование вертикальной организации информации, обеспечивающей реализацию устойчивой когнитивной оппозиции верх-низ как отражение дихотомии релевантная / важная – нерелевантная / менее важная информация;
- использование горизонтальной организации информации, в которой работает дихотомия центр-периферия, с помещением наиболее важной для понимания темы информации в центре, менее важной – на периферии;
- акцентуализация (определенного формата) информации за счет создания устойчивого маркера важности (цвет, форма, объем занимаемого пространства на странице); такая акцентуализация предполагает использование контраста по сравнению с другими формами представления данных на странице.

Культурно-просветительские порталы «Полка» и «Арзамас» демонстрируют использование всех стратегий для реализации иерархической функции. Стоит отметить, что подход к реализации актуализации у них не одинаков. Проект «Полка» в качестве актуализации использует символ красной книги. Акцентуализация, таким образом, множится, превращая саму книгу (неважно, какую именно) в иерархически важную информацию. «Арзамас» в качестве акцентуализации использует баннер с изображением, который занимает всю ширину страницы. Таких баннеров может быть два-три на всю страницу, тем

самым выделяется не столько формат представления информации, а акцентуализируется именно содержательная единица.

Несмотря на доминанту вертикальной иерархии (которая диктуется логикой веб-страницы), оба портала обращаются также и к горизонтальной иерархии. На портале «Арзамас» горизонтальная иерархия выражается в организации материалов на главной странице по принципу «коллекции объектов». Такая организация материалов создается за счет контрастирования цвета в цифровом пространстве (диада F-Ф), то есть конструируется в большей степени за счет сочетания черно-белой цветовой палитры невовлеченности и субъективно ориентированной не монохромной цветовой палитры. Усиливается свойство субъективности за счет внедрения сюжетности в данные квадраты изображений (это не просто другие цвета, но отдельные фотографии или картины, сопровождающие материалы).

На сайте «Полки» горизонтальная иерархия выражается в анимированной полке с книгами, которая создается за счет диады F-Ф, то есть сугубо в рамках цифровой предметности; однако, с другой стороны, поддерживается за счет вербализированной диаграммы «полка». Содержательное назначение горизонтальной организации заключается, с одной стороны, в унификации представленных материалов по какому-либо принципу (тематическому, концептуальному, форматному и т. д.); с другой стороны, в выделении отдельных единиц знания, его фрагментации на более удобные для усвоения части. Например, для портала «Полка» представление литературоведения как полки позволяет сформировать ожидание о получении знания путем совокупности кейсов (чем больше «горизонтальных сущностей» – то есть книг – будет открыто и исследовано, тем полнее будет общее знание пользователя). Горизонтальная иерархия отражает сквозной принцип картезианской знаниевой технологии, представленной правилом XIII в трактате Рене Декарта «Правила для руководства ума» (1628): «Когда мы хорошо понимаем вопрос, нужно освободить его от всех излишних представлений, сведя его к простейшим элементам и разбить его

на такое же количество возможных частей посредством эnumerации»¹³⁸. Приверженность картезианской эпистемологической модели, отличающая западно-ориентированную научную парадигму (к которой относится и российская наука), материализуется в организации интерфейсов культурно-познавательных сайтов и может быть рассмотрена отдельно с позиций философии коммуникации.

В рамках теории журналистики особый интерес представляет материальная репрезентация вертикальной иерархии. Информация о проекте находится в самом низу страницы, тем самым именно контент культурно-просветительского медиа выносится вперед, а не концепция (точнее, именно через контент и проясняется концепция). То есть такие привычные атрибуты печатной журналистики как, например, «обращение от редактора» становятся избыточными в цифровом пространстве (концепция не требует объяснения, она должна быть очевидна исходя из самого формата; в данном случае концептуальность визуализируется и материализуется в интерфейсе). Выделение машинных операций показывает, что сигнализирование о вертикальной иерархии происходит не только за счет операции скроллинга (прокручивание страницы вверх и вниз), но и при помощи цветовых сигналов, то есть за счет базовых потоков (F), в целом диады F-Ф. На портале «Полка» структурный элемент «подвал» представлен в первую очередь за счет резкой смены фонового цвета: с бежевого на белый, с минимальным количеством текста. То есть первичнее оказывается не письменный (вербальный) модус, а визуальный, базовый цветовой модус. Это объясняется ускоренным восприятием цвета (в отличие от языка). Схожий прием используется на портале «Арзамас», где точно так же происходит смена белого фона на черный.

В проектах культурно-просветительской журналистики иерархическая функция позволяет визуально выделять и фиксировать наиболее важные или объемные материалы для пользователя. Таким образом формируется предустановка выбора материала для ознакомления. Подобный акцент важен, поскольку одним из значимых параметров журналистики как социального

¹³⁸ Декарт Р. Правила для руководства ума. М. ; Л. : Гос. соц.-эконом. изд-во, 1936. С. 129.

института выступает периодичность, поточность информирования; фиксирование же материала позволяет поставить его содержание выше ежедневного потока информации, обратить на него внимание пользователей. Однако и вертикальная иерархия подчиняется периодичности и сменяемости контента: пользователь культурно-просветительских сайтов при встрече с материализацией вертикальной иерархии в интерфейсах оказывается вовлечен в практики постоянного потребления информации: интерфейс предлагает журналистские решения в области определения важного и главного, следование за которыми создает основания для системности (множественность кейсов неизбежно ведет к обобщениям и пониманию закономерностей более крупного уровня – например, литературы в целом, культуры в целом). Фактически иерархические функции интерфейса, материализованные на медиаэстетическом уровне (цвет, графическая организация интерактивных элементов), воплощают принципы формирования «повестки дня» конкретных средств массовой информации, сосредоточенных на культурно-просветительской тематике. Иерархическая функция, как показывают результаты машинного анализа, в основном реализуется за счет второстепенных медиаэстетических параметров выделения, акцентирования, расположения в цифровом пространстве (функционирование в рамках диады F-Ф), то есть иерархия должна схватываться пользователем гораздо быстрее, чем содержание, подчиненное этой иерархии. Такое решение способствует ненавязчивому представлению иерархии (в отличие от реализации иерархической функции лексемами вроде «breaking news»). По смещению акцента на материальную составляющую, можно сделать вывод о том, что иерархия на данный момент представляет более быстрый процесс для восприятия, не требующий дополнительной расшифровки, а значит, и дополнительных когнитивных действий при восприятии.

4.3 Интерактивная функция

Интерактивная функция заключается в переформатировании уже знакомой информации в новом контексте. Функционал медиаэстетической интеракции заключается в расширении контента, демонстрации пользователю возможностей трансформации информации, ее готовности к изменению. Интерактивная функция из закрытой системы данных делает открытую. Активирование интерактивной функции происходит за счет интерактивных же элементов интерфейса – аффордансов (возможный функционал цифрового объекта). В соответствии с результатами анализа мы можем выделить следующие способы реализации интерактивной функции в рамках интерфейса:

- использование текстовых аффордансов (расширение информации по ключевым словам);
- использование графических аффордансов (расширение информации по визуальным элементам, выполняющим функции триггеров внимания);
- использование аффордансов-паттернов (расширение и группировка информации по культурно освоенным траекториям ориентации в интерфейсе);
- использование анимированных аффордансов (расширение и перестройка информации путем использования анимации).

Культурно-просветительские порталы «Полка» и «Арзамас» в различной степени отдают предпочтение тем или иным аффордансам. Для «Полки» характерны текстовые и анимированные аффордансы. Текстовые аффордансы являются логическим ответом на большую представленность вербального компонента, поэтому использование текста как средства ориентации в информации закономерно, чтобы не усложнять пространство другими элементами. Анимированный же аффорданс является главным триггером внимания пользователя и самым ярким (в плане графического решения) элементом главной страницы: речь идет об анимации книг на полке. Такая анимация не только приглашает пользователя к активной интеракции (а значит, «приближает» объект к нему), но и сигнализирует о расширении закодированной

в виде книг информации. Для «Арзамаса» больше характерно использование графических аффордансов, которые помогают визуально расчистить пространство от нагромождения текста; добавочная функция связана с тематической спецификой портала, где есть место не только литературе, но и живописи, и театру.

По результатам машинного анализа выяснено, что аффордансы функционируют в основном в пространстве диады Т-У без четкого для пользователя определения последовательности. Например, анимированный аффорданс полки с книгами на портале «Полка» сначала представляет из себя собственно сам аффорданс (прокрутка всех книг перед глазами реципиента, пока случайно выбранная системой книга не остановится обложкой к пользователю), и только после этого происходит уточнение «с чем именно можно взаимодействовать» (движение от У (анимация) к Т (заголовок книги)). Схожий процесс используется и для текстовых аффордансов: движение от У (подчеркнутый текст) к Т (содержание текста). Обратный процесс (от Т к У) задействуется, например, для кнопки «Архив» на главной странице раздела «Журнал» портала «Арзамас». Поскольку вербализация диаграммы «архив» выполнена жирным шрифтом и занимает больше места, чем сама иконка, то быстрее попадает в фокус внимания пользователя. Точно таким же образом «Арзамас» поступает с кнопкой «Мне повезет!», где интеракцию скорее подсказывает надпись, чем изображение игрального кубика.

Однако стоит отметить, что аффорданс не существует сам по себе, хотя внимание пользователя в момент взаимодействия функционирует именно в рамках диады Т-У. Именно для того, чтобы аффорданс попал в поле внимания пользователя, необходима его привязка к цифровой предметности. Ярче всего акцент на цифровой предметности происходит у графических аффордансов, например, при использовании стрелки в цифровом пространстве, которая указывает на возможность расширения контента.

Соккрытие аффордансов, их слияние с графическим пространством интерфейса нацелено на фасилитацию восприятия новой информации

пользователем. Информация представляется доступной, не труднодостижимой. В аспекте культурно-просветительского направления такой подход определенно работает на формат, создавая эффект «легкости» знания. Таким образом, от самого контента пользователя ничего не отвлекает: интерфейс медиаэстетически формирует самодостаточность и универсальную интеллектуальную открытость контента, отсутствие обязательного знаниевого порога для его усвоения. Интерактивная функция позволяет представить знание как подвижную систему (хоть и с существующими границами), которая открыта для взаимодействия. Интерактивная функция интерфейсов культурно-просветительских журналистских проектов представляет собой также рифму к глобально-универсальным свойствам интерфейса вообще (вписывается в широкое понятие «интуитивно-понятного интерфейса»): пользователь входит в пространство интерфейса с ожиданием интерактивности и возможности построения траектории углубления в контент сайта посредством кликания (активирования) соответствующих иконок – сигналов о входе в конкретное пространство информации.

4.4 Регистровая функция

Основная задача регистровой функции – создание определенного настроения у пользователя, формирование рамы восприятия. Можно сказать, что регистр – это тон, атмосфера, настроение / настрой. Регистровая функция формирует определенное отношение к контенту. Стоит отметить, что во многом за регистровую функцию отвечают именно модусы (в соответствии с теорией мультимодальности), которые предопределяют восприятие. Исходя из этого, существуют следующие способы реализации регистровой функции:

- возможности вербального модуса (текстовый стиль, *tone of voice*);
- возможности визуального модуса (графическое оформление, соотношение формы и размера, цветовая палитра);

– возможности аудиального модуса (звуковое оформление, музыкальное сопровождение).

В рассмотренных нами примерах отсутствует использование аудиального модуса, что является, скорее, общим правилом для интерфейса. Аудиальный компонент может использоваться не только в качестве музыки, но и сопровождающих звуковых эффектов, например, при наведении курсора на интерактивные элементы. Однако звуковые сигналы (особенно частые) могут отвлекать и раздражать внимание пользователя, поэтому их отсутствие выглядит закономерным как часть традиционного представления о пространствах трансмиссии знаний (например, библиотечного или лекционного зала). Визуальный и вербальный модус остаются доминантой для формирования атмосферы восприятия.

Создание определенного настроения у пользователя – важный аспект потребления информации. Визуальный уровень так или иначе готовит пользователя к восприятию контента определенной тематики. Соответственно для эмоциональной подготовки пользователя к контенту интерфейс может стать генератором определенной атмосферы, воспроизведенной в цифровом пространстве. Само использование визуального оформления как составляющей атмосферы в журналистике не является какой-либо инновацией цифрового пространства: печатная журналистика уделяла огромное внимание и цветовой палитре, и изображениям в зависимости от темы издания.

На портале «Полка» для формирования настроения используются особенности цветовой палитры, вопросно-ответный стиль текста, монохромные фотографии. Так формируется атмосфера уюта, ассоциативная привязка к библиотеке и четкий ориентир на литературу прошлого, в большинстве своем связанной с XX веком.

Для «Арзамаса» больше характерен сдержанный стиль оформления текста, черно-белая гамма и четкое структурирование всех графических элементов. Такой минимализм в оформлении создает настрой на более академическую среду, с отстраненным взглядом, который вникает непосредственно в кейсы только когда выбор просветительского материала уже был произведен пользователем.

Таким образом, формирование настроя в большей степени происходит в пространстве диады F-Ф: выделение отдельных цветовых потоков (F), которые сплетаются в цельную систему (Ф), способную считываться пользователем как готовый «конструкт настроя/отношения» к представленной информации.

4.5 Референтная функция

Референтная функция заключается в создании узнаваемой виртуальной траектории, предполагающей развитие тех или иных элементов интерфейса. Выражением такой функции становятся референсы – элементы интерфейса, выступающие в роли «якорей» для восприятия или устойчивых сигналов. Референтная функция может быть как и служебной, так и являться важным фактором восприятия информации. Механизм референтной функции заключается в создании узнаваемых маркеров информации, которые при повторном появлении на странице, вызовут у пользователя уже выстроенную когнитивную цепочку (создание триггера). В соответствии с результатами анализа, мы можем выделить следующие способы реализации референтной функции в рамках интерфейса:

- использование графических символов (иконки, значки);
- использование концепта, представленного в различных модулях (из вербального в визуальный, и наоборот);
- использование вербальных маркеров (рубрик), которые способствуют ориентации в контенте.

Машинный анализ показывает, что четкой доминанты среди диады (функционировать в пространстве диады F-Ф или T-U) у референтной функции нет, поскольку ее задача как раз сводится к тому, чтобы «воскрешать» различные части сборки в памяти пользователя. Однако мы можем выделить несколько привычных стратегий такого реферирования. Например, для портала «Полка» характерно использование цветового референса. Это и уже упоминавшийся выше красный цвет как поток (F) для системы (Ф), сигнал к акцентуации информации,

и использование других цветов для фона (бежевый и белый). Цветовой рефрен тем самым также формирует параллелизм между секциями страницы, «подтягивая» у пользователя знания об одной секции для использования в другой. Например, использование анимации красной книги в первой, а потом и в пятой секции напоминает пользователю о том, что происходит резкое выделение контента на фоне других форматов представления (изоляция художественного произведения). В разделе «Журнал» портала «Арзамас» в качестве такого рефрена используются вербальные перекрестные рубрики: «история», «искусство», «литература», «антропология». Заявленные как основные тематические разделители в начале страницы, они также появляются как тематические маркеры материалов, упрощая ориентацию по ним для пользователя.

Мы можем сказать, что в качестве рефрена чаще всего выступают потоки (F) или территории (T), которые, в свою очередь, являются «мостиком» к системе (Ф) или структуре (U) для пользователя.

Дополнительной функцией рефрена становится помощь в идентификации цифровых объектов и, соответственно, устойчивого закрепления за ними ассоциативного поля. Портал «Полка» реализует референтную функцию за счет символа собственно полки. Вначале она фигурирует как название портала, потом визуализируется золотой линией. Такой референс поддерживается на протяжении всего времени ознакомления с контентом, выстраивая устойчивую ассоциацию с полкой как локальностью, выборочностью и упорядоченностью знания. Схожий механизм реализуется по отношению к книге, которая изначально представлена визуально, позднее реализуется как отдельная рубрика «Книги».

Референтная функция в аспекте культурно-просветительской журналистики позволяет выстраивать определенные «якори» знаниевых областей, фиксировать и закреплять у пользователя определенное когнитивное отношение к процессу потребления контента.

4.6 Контекстообразующая функция

Основная задача контекстообразующей функции – установление рамок для информации, формирование определенного дискурса. Принципиальное отличие данной функции от предыдущих заключается в обратном процессе обработки информации: предыдущие функции направлены на расширение представленной информации, контекстообразующая же функция направлена на то, чтобы обозначить границы такого расширения. Данное ограничение необходимо ввиду фокусировки и калибровки восприятия пользователя, намеренное сужение возможностей трактовки контента. Мы можем выделить следующие способы реализации контекстообразующей функции в рамках интерфейса:

- содержательное контекстообразование (создается путем обозначения вербального дискурса);
- выразительное контекстообразование (создается путем обозначения форматов функционирования контента за счет системных особенностей).

Содержательное контекстообразование происходит за счет ресурсности диаграмм (Т), которые позволяют очерчить границы контента (в пространстве возможностей U). Культурно-просветительский портал «Полка» формирует контекст на содержательном уровне путем обозначения предмета обсуждения – литературоведения. Такое обозначение происходит за счет корешков книг, представленных вверху главной страницы, что немедленно формирует главное ожидание от контента портала – здесь анализируют именно художественную литературу. Таким образом, содержательная составляющая контекста формируется преимущественно диаграммами. На портале «Арзамас» содержательные границы также обозначаются вербальным модусом (рубрики «история», «искусство», «литература», «антропология»), который проясняет границы знания как «гуманитаристика». Также содержательное контекстообразование позволяет указать на обновляемость контента, тоже за счет диаграмм. На портале «Полка» таким указанием становится лексема «новые материалы / вопросы / статьи».

Выразительное контекстообразование происходит за счет использования модусов, или потоков (F), являющихся частью системы (Ф). Например, на портале «Полка» важным выразительным элементом становятся сами книги, которые уточняют границы анализа – материал относится непосредственно к обозначенному произведению (и не затрагивает весь творческий путь автора, например). Для «Арзамаса» более характерно на визуальном уровне обозначить равноценность представленной фрагментированно информации. То есть выразительное контекстообразование задается унификацией подачи материала и обозначения форматов (микрорубрики).

На концептуальном уровне выразительное контекстообразование позволяет сформировать общий подход к представлению информации у пользователя. Для «Полки» таковым становится «полка», которая сначала реализована через диаграмму, затем цифровой предмет, потом через анимированный аффорданс и, наконец, через поток золотой линии. Мы можем увидеть, что концепция закрепляется, если она реализована во всех доменах машины, узнается в каждой части квадранта FFTU. Таким образом, пользователь получает предустановку, которая постоянно поддерживается на разных уровнях интерфейса. Полка становится концепцией: это фрагментированное целого, герменевтический круг (движение от общего к частному и наоборот).

Стоит отметить, что контекстообразование происходит не только по отношению к контенту всего сайта, но и позволяет создавать границы внутри этого контента, фрагментируя его на отдельные кластеры. Например, содержательное контекстообразование дискурса экспертности на портале «Полка» происходит за счет внедрения диаграмм «лучшие книги», «эксперты», «выбор Полки» (T). Выразительное контекстообразование происходит за счет отделения от остального контента «Микрорубрик» на портале «Арзамас» четкой рамкой (Ф), которая сигнализирует об особенном формате представления информации. Сайт «Полки» использует таймлайн как контекстообразующий фактор на выразительном уровне: искусственно ограниченное линиями, текстом

и книгами пространство подталкивает пользователя к установлению конкретной темы выборки.

Для культурно-просветительской журналистики контекстообразующая функция позволяет установить границы знания, тем самым избежав возможного недопонимания в связи с различиями между разными академическими дисциплинами (что может выражаться, главным образом, в различной терминологии и трактовке терминов).

Выводы по главе 4

Таким образом, мы можем сказать, что медиаэстетический потенциал интерфейса является бивалентным: он направлен и на восприятие пользователя, и на функционирование самой системы интерфейса. По результатам исследования выделены следующие медиаэстетические функции интерфейса:

- иерархическая функция (представление информации по определенному организующему принципу);
- интерактивная функция (переформатирование уже знакомой информации в новом контексте);
- регистровая функция (создание определенного настроения у пользователя, формирование рамы восприятия);
- референтная функция (создание узнаваемой виртуальной траектории, предполагающей развитие тех или иных элементов интерфейса);
- контекстообразующая функция (установление рамок для информации, формирование определенного дискурса).

Иерархическая функция, как показывают результаты машинного анализа, в основном реализуется за счет второстепенных медиаэстетических параметров выделения, акцентирования, расположения в цифровом пространстве (функционирование в рамках диады F-Ф), то есть иерархия как принцип для восприятия оказывается первичнее, чем содержание, к которому этот

иерархический принцип имеет отношение. Такое решение способствует ненавязчивому представлению иерархии (в отличие от реализации иерархической функции за счет письменного (вербального) компонента, например, лексемами вроде «breaking news»).

Интерактивная функция проявляется через использование аффордансов интерфейса (текстовые, графические, анимированные аффордансы-паттерны). Таким образом, аффордансы в основном доступны пользователю через диаду Т-У без четкого определения последовательности (движение от анимации (U) к содержанию текста (Т), и наоборот). Выявлено, что несмотря на доступность пользователю именно в рамках этой диады, аффорданс должен быть привязан к какой-либо цифровой предметности, именно затем, чтобы попасть в поле внимания пользователя, но при этом не перетягивать все внимание на себя. Таким образом, от самого контента пользователя ничего не отвлекает: интерфейс медиаэстетически формирует самодостаточность и универсальную интеллектуальную открытость контента, отсутствие обязательного знаниевого порога для его усвоения.

Регистровая функция как генератор настроения / отношения к контенту формируется за счет использования модусов в пространстве интерфейса. Можно сказать, что формирование настроения в большей степени происходит в пространстве диады F-Ф: выделение отдельных цветовых потоков (F), которые сплетаются в цельную систему (Ф), способную считываться пользователем как готовый «конструкт настроения / отношения» к представленной информации.

Референтная функция необходима для транслирования устойчивых когнитивных цепочек на пространство всего сайта / веб-страницы, чтобы не повторять правила функционирования контента для пользователя каждый раз при появлении нового контента. Референтная функция может быть как и служебной, так и являться важным фактором восприятия информации. Реализуется данная функция за счет использования графических символов, концептов, лингвистических маркеров. Машинный анализ показывает, что четкой доминанты среди диады (функционировать в пространстве диады F-Ф или Т-У)

у референтной функции нет, поскольку ее задача как раз сводится к тому, чтобы «воскрешать» различные части сборки в памяти пользователя. Поэтому референтная функция в основном оперирует потоками (F) или территориями (T), которые, в свою очередь, являются транзитом к системе (Ф) или структуре (U) для пользователя.

В рамках контекстообразующей функции стоит помнить, что она функционирует на макро- (в отношении всего контента на сайт) и микроуровне (создание отдельных дискурсов границ внутри контента на сайте). Контекстообразование может происходить как при помощи содержательных средств, так и при помощи выразительных. Содержательное контекстообразование происходит за счет ресурсности диаграмм (T), которые позволяют очерчить границы контента (в пространстве возможностей U). Выразительное контекстообразование происходит за счет использования модусов, или потоков (F), являющихся частью системы (Ф). На концептуальном уровне выразительное контекстообразование позволяет сформировать общий подход к представлению информации у пользователя. Для этого концепция должна быть реализована во всех доменах машины, узнаваться в каждой части квадранта FFTU. Для «Полки» таковым становится «полка», которая сначала реализована через диаграмму, затем цифровой предмет, потом через анимированный аффорданс, и, наконец, через поток золотой линии.

Стоит отметить, что контекстообразование происходит не только по отношению к контенту всего сайта, но и позволяет создавать границы внутри этого контента, фрагментируя его на отдельные кластеры. Например, содержательное контекстообразование дискурса экспертности на портале «Полка» происходит за счет внедрения диаграмм «лучшие книги», «эксперты», «выбор Полки» (T). Выразительное контекстообразование происходит за счет отделения от остального контента «Микрорубрик» на портале «Арзамас» четкой рамкой (Ф), которая сигнализирует об особенном формате представления информации. Сайт «Полки» использует таймлайн как контекстообразующий фактор на выразительном уровне: искусственно ограниченное линиями, текстом

и книгами пространство направляет пользователя к установлению конкретной темы выборки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В диссертационной работе на материале культурно-просветительских журналистских проектов «Арзамас» и «Полка» выполнен анализ интерфейса как активного фактора, влияющего на цифровую коммуникацию, а также определены основные медиаэстетические функции интерфейса в таком аспекте.

Научные результаты выполненного исследования заключаются в следующем:

1. Изучено свойство мультимодальности информации, выраженное в участии нескольких знаковых систем (модусов) в формировании сообщения, при этом доминанта не обязательно закрепляется за вербальным (письменным) компонентом, а также исследованы возможности социально-семиотического подхода к мультимодальности, который в большей степени сосредоточен на процессе семиозиса и культурных предубеждений в рецепции.

2. Проанализированы существующие подходы к исследованию медиаэстетических аспектов коммуникации, сформулировано основное отличие от классического понимания эстетики, заключающееся в исследовательском акценте не на результате эстетического действия, но самом эстетическом регистре восприятия, его специфике; выявлено, что появление медиаэстетики как научной дисциплины во многом является индикатором прагматизации эстетического инструментария, его внедрения в повседневные социальные практики, а также установлено, что одним из факторов такого сдвига является развитие «новых (цифровых) медиа», открывающих возможность научного наблюдения в области новых параметров коммуникации, обретающих в цифровой среде свою предметность.

3. Анализ исследовательских трудов в области философии интерфейса показал, что существуют два основных взгляда на влияние интерфейса на коммуникацию: интерфейс как фильтр для любых данных (Л. Манович) и интерфейс как специфичная коммуникативная ситуация «антивыбора»

(А. Галлоуэй). Выяснено, что интерфейс в основном понимается как крайне подвижная структура: это пространство, где информация перемещается от одного объекта к другому, от одного узла к другому в системе, не стремясь к фиксированной стабильности. Основным свойством интерфейса является понимание данной цифровой структуры как плоскости, на которой все данные представлены одновременно.

4. Культурно-просветительская журналистика является доминантой ключевой функции журналистики – формирования определенных знаний или культурных установок у аудитории – путем трансляции определенной системы ценностей; таким образом, культурно-просветительская журналистика выступает в роли проводника культуры к широкой аудитории; при этом значимой тенденцией культурно-просветительской журналистики XXI века становится стремление к развитию эдьютейнмента и широкому использованию особенностей досуговых знаниевых стратегий.

5. Разработан и применен комбинированный метод анализа интерфейса как сложного семиотического комплекса, базирующийся на трех аналитических подходах: мультимодальном, машинном и медиаэстетическом: мультимодальная основа исследования сформулирована как первый этап исследования, сосредоточенный на выделении модусов, задействованных в интерфейсе; машинный подход позволяет отследить, как эти модусы взаимодействуют между собой и тем самым формируют цифровую предметность интерфейса; медиаэстетический подход позволяет скорректировать интерпретацию полученных данных в аспекте восприятия пользователя.

6. Анализ интерфейсов портала «Полка» и раздела «Журнал» портала «Арзамас» показал, что первичной разметкой цифрового пространства выступает цвет как базовое проявление визуального модуса. Выявлено, что во многом конструирование архитектуры интерфейса диктуется доминантой модуса: визуального или письменного (вербального). От этой доминанты зависит выбор аффордансов, композиция веб-страницы. Цифровая предметность так же находится в зависимости от базового семиотического ресурса. Письменный

вербальный компонент выражается в пространстве сетей диаграмм в цифровом пространстве, в основном за счет рубрикации (содержательной или форматной).

7. Исходя из последовательности и системных особенностей представления информации, у пользователя формируются определенные предубеждения, направляющие его к выбору определенного контента, а также облегчающие навигацию по контенту; при этом выявлено, что интерфейс портала «Полка» ориентирован на принцип герменевтического круга (от частного к общему, от общего к частному), а раздел «Журнал» портала «Арзамас» оперирует принципом постоянного дробления информации.

8. При помощи материализации виртуальных траекторий базовые операции интерфейса способствуют созданию познавательных траекторий для пользователей; таким образом, в процессе обработки сложно структурируемой гуманитарной информации функционал интерфейса помогает обнаружить структурные связи между различными тематическими полями, тем самым создавая для пользователей определенные устойчивые пути освоения разнородной информации.

9. В результате исследования было выделено пять медиаэстетических функций интерфейса: иерархическая, интерактивная, регистровая, референтная, контекстообразующая. Выявлено, что для гармоничного выражения данных функций используется не только содержательная диада (Т-У), но и выразительная (Ф-Ф), при этом некоторые функции работают только в пространстве выражения, без вербализации (иерархическая, интерактивная). Таким образом, системные особенности также генерируют смыслы для пользователя, эти смыслы выражаются определенными надстройками, которые интуитивно улавливаются пользователем (формируется метасмысл).

Выдвинутая во введении гипотеза исследования подтверждена в ходе анализа семиотических операций обмена информацией в интерфейсах культурно-просветительских порталов «Полка» и «Арзамас», а именно:

– с помощью машинного анализа, опирающегося на концепцию Ф. Гваттари, установлено, что отдельные семиотические модусы, выявляемые

в коммуникативных единствах, меняют свои характеристики в процессе восприятия, который предопределяется механизмами «запуска филума», создающего условия для переозначивания сущностей вступающих во взаимодействие элементов;

– машинный анализ интерфейса в сочетании с медиаэстетическим подходом позволяет обнаружить производство смыслов на стыках элементов, выступающих потоками, филумом, вселенными возможностей или территориями;

– определена ключевая особенность интерфейса как пространства материализации аффордансов, в нецифровой журналистике такой материализацией не обладающими;

– обнаружено, что связи между элементами коммуникационных единств обладают подвижностью и изменчивостью, которая балансируется стабильностью и ограниченностью интерфейса как топоса этих связей;

– выявлены возможности использования базовых операций интерфейса для формирования познавательных траекторий для пользователя в рамках общего дискурса культурно-просветительской журналистики.

Перспективы дальнейшей разработки темы состоят в следующем:

– исследовании интерфейсов других видов журналистики с целью выделения той или иной коммуникативной доминанты, отраженной в интерфейсе;

– классификации медиаэстетического инструментария по операциональному принципу, который позволяет сосредоточиться на константах коммуникативных операций;

– реструктурирование типов журналистики в соответствии не с тематическим наполнением, но с самим способом организации контента в цифровой среде;

– дальнейшем изучении контекстообразующих факторов коммуникации в аспекте интерфейса, поскольку именно в пространстве интерфейса границы контекста материализуются.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абашев, В. В. Литература в эпоху медиаконвергенции / В. В. Абашев, М. П. Абашева // Филологические науки. Научные доклады высшей школы. – 2018. – № 2. – С. 103–112.
2. Анисимова, Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов) / Е. Е. Анисимова. – М. : Издательский центр «Академия», 2003. – 128 с.
3. Анисимова, Е. Е. Паралингвистика и текст (к проблеме креолизованных и гибридных текстов) / Е. Е. Анисимова // Вопросы языкознания. – 1992. – № 1. – С. 71–79.
4. Антропова, В. В. Арт-журналистика в медиапространстве как способ инкультурации и социализации личности: ценностный анализ / В. В. Антропова, А. В. Масленников // MEDIAОбразование: медиа как тотальная повседневность. – 2020. – С. 274–279.
5. Баканов, А. С. Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход / А. С. Баканов, А. А. Обознов. – М. : Изд-во «Институт психологии РАН», 2009. – 184 с.
6. Бакулев, Г. П. Массовая коммуникация. Западные теории и концепции : учебное пособие / Г. П. Бакулев. – М. : Аспект пресс, 2016. – 192 с.
7. Басов, О. О. Основные каналы межличностной коммуникации и их проекция на инфокоммуникационные системы / О. О. Басов, И. А. Сайтов // Информатика и автоматизация. – 2013. – № 30. – С. 129–130.
8. Бельчиков, Ю. А. Взаимодействие функциональных разновидностей языка (контаминированные тексты) / Ю. А. Бельчиков // Культура русской речи и эффективность общения. – 1996. – С. 335–357.
9. Беляев, В. Историко-философские аспекты проблемы «нечеловеческого» в социокультурных исследованиях и исследованиях медиа / В. Беляев // Галактика медиа: журнал медиаисследований. – 2020. – № 1. – С. 36–51.

10. Беньямин, В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / В. Беньямин ; под. ред. Ю. А. Здороваго. – М. : Медиум, 1996. – 240 с.
11. Березин, В. М. Массовая коммуникация : сущность, каналы действия / В. М. Березин. – М. : РИП-холдинг, 2003. – 174 с.
12. Березин, В. М. О понятии ценности публицистического текста (к методологии анализа телевизионных программ) / В. М. Березин // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2008. – № 4. – С. 48–54.
13. Бернацкая, А. А. К проблеме «креолизации» текста : история и современное состояние / А. А. Бернацкая // Речевое общение : Специализированный вестник / Краснояр. гос. ун-т ; под ред. А. П. Сквородникова. – Красноярск, 2000. – Вып. 3 (11). – С. 104–110.
14. Благов, Ю. В. Культурологический аспект в журналистике / Ю. В. Благов // Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева. – 2021. – Т. 2. – № 2 (35). – С. 78–83.
15. Большакова, Л. С. О содержании понятия «поликодовый текст» / Л. С. Большакова // Вестник Самарского государственного университета. – 2008. – № 4 (63). – С. 20–24.
16. Большаянова, Л. М. Внешняя организация газетного текста поликодового характера / Л. М. Большаянова // Типы коммуникации и содержательный аспект языка: сб. науч. тр. – М.: Ин-т языкознания, 1987. – С. 167–172.
17. Брайдотти, Р. Критическая постгуманитаристика, или Относятся ли медиа-природы к природо-культурам так же, как зоо—к bios? / Р. Брайдотти ; под ред. М. Крамара, К. Саркисова // Опыты нечеловеческого гостеприимства: Антология. – М. : V-A-C press, 2018. – С. 24–41.
18. Брыкина, Ю. Я. Опыт использования ресурсов просветительского проекта «Академия Арзамас» для организации самостоятельной работы студентов

технических направлений бакалавриата по курсу «История» / Ю. Я. Брыкина // Наука и образование: проблемы, идеи, инновации. – 2019. – № 1. – С. 7–8.

19. Валгина, Н. С. Теория текста : учеб. пособие / Н. С. Валгина. – М. : Логос, 2003. – 280 с.

20. Васильев, С. Л. Форма периодического издания как ориентирующая система: структурный и функциональный анализ : дис. ... докт. филол. наук : 10.01.10 / Васильев Сергей Леонидович. – Воронеж, 2011. – 496 с.

21. Васильев, С. Л. Ориентирование читателя в информационном пространстве газеты и журнала / С. Л. Васильев. – Тюмень : Мандр и Ка, 2006. – 111 с.

22. Волкова, В. В. Поликодовость СМИ как условие развития медиадизайна / В. В. Волкова // Дизайн СМИ: Тренды XXI века. – 2016. – № 2. – С. 28–32.

23. Ворошилова, М. Б. Креолизованный текст : аспекты изучения / М. Б. Ворошилова // Политическая лингвистика. – 2006. – Вып. 20. – С. 180–189.

24. Воскресенская, М. А. Культурологическое знание о журналистике / М. А. Воскресенская // Теория журналистики в России / под ред. С. Г. Корконосенко. – СПб. : Алетейя, 2018. – 254 с.

25. Габриелян, Т. О. Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Графический пользовательский интерфейс : учебно-методическое пособие / Т. О. Габриелян. – Симферополь : ИП Бровко А. А., 2021. – 166 с.

26. Гваттари, Ф. Машина и структура (пер. с франц. Никиты Архипова) // Новое литературное обозрение. – 2019. – №. 4. – С. 70–78.

27. Гваттари, Ф. Что такое философия? / Ф. Гваттари, Ж. Делёз; пер. с фр. С. Н. Зенкина. – М. : Ин-т эксперим. социологии; СПб. : Алетейя, 1998. – 288 с.

28. Гегелова, Н. С. Культурно-просветительская миссия телевидения : дис. ... докт. филол. наук : 10.01.10 / Гегелова Наталья Сергеевна. – М., 2012. – 389 с.

29. Глебович, Т. А. Образовательный блогинг в Telegram-каналах: концепции и формы репрезентации контента / Т. А. Глебович, А. Д. Новикова //

Известия Уральского федерального университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. – 2020. – Т. 26. – № 3. – С. 57–70.

30. Гнатюк, О. Л. Основы теории коммуникации / О. Л. Гнатюк. – М. : КНОРУС, 2010. – 256 с.

31. Голицына, О. Л. Информационные системы / О. Л. Голицына, Н. В. Максимов, И. И. Попов. – М. : Форум Инфра-М, 2004. – 329 с.

32. Гусейнова, Е. Р. Таймлайн как элемент медиализации (на примере сайта просветительского проекта «Арзамас») / Е. Р. Гусейнова // Молодёжь третьего тысячелетия : сборник научных статей. – Омск, 2019. – С. 931–935.

33. Дебрэ, Р. Введение в медиологию / Р. Дебрэ; пер. с франц. Б. М. Скуратова. – М. : Праксис, 2010. – 368 с.

34. Декарт, Р. Правила для руководства ума / Р. Декарт ; пер. с латинского В. И. Пикова ; ред. и вступ. статья И. К. Луппола. – М. ; Л. : Гос. соц.-эконом. изд-во, 1936. – 172 с.

35. Делёз, Ж. Анти-Эдип. Капитализм и шизофрения / Ж. Делёз, Ф. Гваттари; пер. с фр. и послесл. Д. Кралечкина, науч. ред. В. Кузнецов. – Екатеринбург : У-Фактория, 2007. – 672 с.

36. Делёз, Ж. Тысяча плато. Капитализм и шизофрения / Ж. Делёз, Ф. Гваттари; пер. с фр. и послесл. Я. И. Свирского, науч. ред. В. Ю. Кузнецов. – Екатеринбург : У-Фактория ; М. : Астрель, 2010. – 895 с.

37. Дзялошинский, И. М. Социальные сообщества и коммуникационные сервисы в эпоху цифровой цивилизации : монография / И. М. Дзялошинский, Л. К. Лободенко, М. А. Пильгун. – Челябинск : Издательский центр ЮУрГУ, 2020. – 746 с. (Сер. «Цифровая цивилизация. Медиакоммуникации. Интернет-маркетинг». – Вып. 3).

38. Дмитриева, К. К. Сравнительная характеристика сайтов «Арзамас» и «Эдсайтмент» / К. К. Дмитриева // Ломоносов-2020. – М., 2020. – С. 107–108.

39. Добросклонская, Т. Г. Методы анализа видео-вербальных текстов / Т. Г. Добросклонская // Медиалингвистика. – 2016. – № 2. – С. 13–25.

40. Драгун, Е. М. Инфотейнмент как явление современной медиакультуры : дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Драгун Евгения Михайловна. – М., 2015. – 175 с.
41. Дьяконова, О. О. Понятие «эдытейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике / О. О. Дьяконова // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 6. – С. 182–185.
42. Загидуллина, М. В. Медиаэстетика просветительских текстов: вовлечение в высокоинтеллектуальную атмосферу / М. В. Загидуллина // Вопросы литературы и журналистики в контексте сохранения гуманистических ценностей. – Челябинск, 2019. – С. 170–177.
43. Загидуллина, М. В. Мультиmodalность: к вопросу о терминологической определенности / М. В. Загидуллина // Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2019. – № 1 (31). – С. 181–188.
44. Загидуллина, М. В. Панмедиаатизация: закат вербальной коммуникации / М. В. Загидуллина. – Челябинск, 2019. – 225 с.
45. Загидуллина, М. В. Эстетический компонент поликодовых медиатекстов / М. В. Загидуллина // Медиалингвистика : материалы II Международной научно-практической конференции / отв. редактор А. А. Малышев. – СПб., 2017. – С. 101–103.
46. Загидуллина, М. В. Эмописьменность в контексте ментально-языковых трансформаций: что собой представляет синтаксис поликодовых высказываний? / М. В. Загидуллина // Пространства коммуникации: язык, литература, медиа : материалы Международной научной конференции, посвященной 100-летию Иркутского государственного университета. – Иркутск, 2018. – С. 138–146.
47. Загидуллина, М. В. Типология поликодовых единств в аспекте медиалогии [Электронный ресурс] / М. В. Загидуллина // Медиаскоп. – 2018. – № 3. – Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/2464>; DOI: 10.30547/mediascope.3.2018.2.

48. Землянова, Л. М. Зарубежная коммуникативистика в преддверии информационного общества : Толковый словарь терминов и концепций / Л. М. Землянова. – М. : Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова, 1999. – 301 с.
49. Зинин, Р. В. Специализированные издания в сфере культуры: опыт классификации / Р. В. Зинин // Дискурсология и медиакритика средств массовой информации / под ред. А. В. Полонского, М. Ю. Козак, С. В. Ушаковой. – Белгород, 2017. – С. 59–67.
50. Информационная эпоха: новые парадигмы культуры и образования / О. Н. Астафьева, Л. Б., Зубанова, Н. Б. Кириллова, Е. В. Никонорова, О. В. Шлыкова и др. ; отв. ред. Н. Б. Кириллова. – Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2019. – 292 с.
51. Иссерс, О. С. Дискурсивные практики нашего времени / О. С. Иссерс. – 2-е изд., испр. – М. : ЛЕАНД, 2015. – 272 с.
52. Иссерс, О. С. Оппозиционный плакат как жанр полимодального дискурса / О. С. Иссерс // Вестник Омского университета. – 2012. – № 3. – С. 247–252.
53. Ищук, М. А. Гетерогенный текст: функции его составляющих / М. А. Ищук // Вестник Тверского государственного университета. – 2008. – Вып. 13. – С. 176–182.
54. Кибрик, А. А. Мультимодальная лингвистика / А. А. Кибрик // Когнитивные исследования: сборник научных трудов. – Вып. 4. – М. : Ин-т психологии РАН, 2010. – С. 134–152.
55. Кириллова, Н. Б. «Виртуальная реальность» и «виртуализация культуры» как концепты современной культурологии / Н. Б. Кириллова // Обсерватория культуры. – 2017. – Т. 14. – №. 5. – С. 524–531.
56. Кириллова, Н. Б. Парадоксы медийной культуры : избр. статьи / Н. Б. Кириллова. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2017. – 452 с.

57. Киуру, К. В. Современный медийный дискурс: дигитализация медиатекста и проблема жанрообразования / К. В. Киуру // Профессиональная культура журналиста цифровой эпохи. – Екатеринбург, 2017. – С. 243–245.
58. Киуру, К. В. Эдьютеймент в социальных сетях и его использование в образовательном процессе вуза / К. В. Киуру // MEDIAОбразование: векторы интеграции в цифровое пространство. – 2019. – С. 319–323.
59. Киуру, К. В. Дискурсивные особенности визуального коммуникационного продукта / К. В. Киуру, А. Д. Кривоносов // Медиалингвистика. – 2020. – С. 105–108.
60. Корда, О. А. Креолизованный текст в современных печатных СМИ : структурно-функциональные характеристики : дис. ... канд. филол. наук : 10.01.10 / Корда Ольга Анатольевна. – Екатеринбург, 2013. – 226 с.
61. Коршунова, Е. Д. Ценностные ориентации современного журналиста / Е. Д. Коршунова // Тенденции развития науки и образования. – 2020. – № 58–10. – С. 29–31.
62. Куртов, М. А. Генезис графического пользовательского интерфейса: к теологии кода / М. А. Куртов. – М. : Translit, 2014. – 86 с.
63. Лайкова, А. А. Аффорданс в веб-интерфейсе / А. А. Лайкова, А. С. Логачева // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. – 2016. – Т. 2. – № 12. – С. 748–750.
64. Ленкевич, А. С. Интерфейс как (с)ложная форма чувственности / А. С. Ленкевич, А. Р. Латыпова // Визуальная экология: формирование дисциплины : коллективная монография. – СПб. : Издательство РХГА, 2016. – С. 366–401.
65. Лободенко, Л. К. Концептуальная модель регионального интернет-СМИ : кросс-коммуникативные аспекты : дис. ... докт. филол. наук : 10.01.10 / Лободенко Лидия Камилловна. – М., 2015. – 457 с.
66. Лотман, Ю. М. Избранные статьи в трех томах. Т. I. Статьи по семиотике и топологии культуры / Ю. М. Лотман. – Таллин : Александра, 1992. – 247 с.

67. Лушинская, О. В. Медиатекст конвергентных средств массовой коммуникации в контексте дискурса / О. В. Лушинская // Журнал Белорусского государственного университета. Журналистика. – 2019. – № 2. – С. 32–39.
68. Маклюэн, М. Понимание медиа: внешние расширения человека / М. Маклюэн. – М. : Гиперборея ; Кучково поле, 2007. – 462 с.
69. Мандел, Т. Разработка пользовательского интерфейса / Т. Мандел. – М. : ДМК Пресс, 2001. – 416 с.
70. Манович, Л. Язык новых медиа / Л. Манович; пер. с англ. Д. Кульчицкой. – М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 400 с.
71. Масланов, Е. В. Солидарность в социальной сети как эффект интерфейса / Е. В. Масланов // Солидарность и конфликты в современном обществе : материалы научной конференции. – СПб. : СПбГУ, 2018. – С. 118–119.
72. Масланов, Е. В. Неявное знание в интернет-коммуникации: интерфейс как механизм производства неявного знания / Е. В. Масланов, А. М. Фейгельман // Вестник Томского государственного университета. – 2020. – № 460. – С. 77–83.
73. Медведева, А. Р. Машины интерфейса объяснительной журналистики (на примере сайтов интернет-изданий «Медуза» и «Vox») / А. Р. Медведева // Вопросы журналистики. – 2020. – № 8. – С. 71–86.
74. Медведева, А. Р. Трансверсальность каналов передачи информации в цифровом искусстве (на примере проекта Petscop) / А. Р. Медведева // Известия Уральского федерального университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры. – 2021. – Т. 27. – № 1. – С. 69–73.
75. Мясникова, М. А. Журнал «Искусство кино» о проблемах телевидения / М. А. Мясникова // Известия Уральского федерального университета. Сер. 1, Проблемы образования, науки и культуры. – 2017. – Т. 23. – № 3 (165). – С. 88–94.
76. Михеев, А. В. О некоторых типах взаимодействия изображения и текста / А. В. Михеев // Типы коммуникаций и содержательный аспект языка: сб. науч. тр. / АН СССР, Ин-т языкознания, Совет молодых ученых и специалистов. – М. : Наука, 1987. – С. 56–62.

77. Найдён, М. А. Ценностная направленность программ как фактор культурно-просветительского телевидения : дис. ... канд. филол. наук : 10.01.10 / Найдён Михаил Анатольевич. – М., 2009. – 208 с.
78. Некрасова, Е. Д. К вопросу о восприятии полимодальных текстов / Е. Д. Некрасова // Вестник Томского государственного университета. – 2014. – № 378. – С. 45–48.
79. Некрасова, Е. Д. Полимодальность: влияние сенсомоторного опыта на восприятие слов / Е. Д. Некрасова // Седьмая международная конференция по когнитивной науке, 20-24 июня 2016 г., Светлогорск, Россия : тезисы докладов. – Светлогорск, 2016. – С. 442–443.
80. Нестерова, Н. Г. Феномен радиодискурса : современные дискурсивные практики : дис. ... докт. филол. наук : 10.02.01 / Нестерова Наталья Георгиевна. – Томск, 2015. – 459 с.
81. Новикова, А. А. Арт-журналистика в современной медиасреде: между пиаром и перформансом / А. А. Новикова // Век информации. – 2018. – № 2–1. – С. 85–86.
82. Новикова, А. А. Арт-журналистика и иммерсивные медиапрактики: эстетические и этические аспекты / А. А. Новикова // АРТ-журналистика в цифровую эпоху: реалии и прогнозы. – 2019. – С. 41–47.
83. Оганесова, Ю. А. Выразительные средства телевизионных программ культурно-просветительской тематики : дис. ... канд. филол. наук : 10.01.10 / Оганесова Юлия Артуровна. – Воронеж, 2014. – 170 с.
84. Олешко, В. Ф. Коммуникативно-культурная память: идентификационные ресурсы современных массмедиа / В. Ф. Олешко, Е. В. Олешко // Гуманитарный вектор. – 2019. – Т. 14. – № 5. – С. 77–86.
85. Олешко, В. Ф. Коммуникативные ресурсы института чтения в цифровую эпоху / В. Ф. Олешко, Е. В. Олешко // Журнал Белорусского государственного университета. Журналистика. – 2020. – № 2. – С. 70–78.

86. Олешко, В. Ф. СМИ как медиатор коммуникативно-культурной памяти / В. Ф. Олешко, Е. В. Олешко. – Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2020. – 470 с.
87. Олешко, Е. В. Газетно-журнальный шрифт как компонент информационной культуры современного общества : дис. ... канд. филол. наук : 10.01.10 / Олешко Евгений Владимирович. – Екатеринбург, 2010. – 209 с.
88. Олешко, Е. В. Конвергентная журналистика : профессиональная культура как фактор оптимизации информационно-коммуникативных процессов : дис. ... докт. филол. наук : 10.01.10 / Олешко Евгений Владимирович. – Екатеринбург, 2018. – 461 с.
89. Омеляненко, В. А. Поликодовые тексты в аспекте мультимодальности / В. А. Омеляненко, Е. Н. Ремчукова // Коммуникативные исследования. – 2018. – № 3 (17). – С. 66–78.
90. Орлова, Т. Г. Поликодовый текст / Т. Г. Орлова // Педагогическое речеведение : словарь-справочник / под ред. Т. А. Ладыженской, А. К. Михальской ; сост. А. А. Князьков. – 2-е изд., исп. и доп. – М. : Флинта: Наука, 1998. – С. 156–157.
91. Пол, К. Цифровое искусство / К. Пол. – М. : Ad Marginem, 2017. – 210 с.
92. Попов, Д. В. Сознание как интерфейс в структуре коммуникации / Д. В. Попов // Манускрипт. – 2019. – Т. 12. – № 2. – С. 54–60.
93. Прасолова, Е. В. Функционально-стилевые особенности мультимедийной истории как жанра интернет-СМИ : дис. ... канд. филол. наук : 10.01.10 / Прасолова Елена Владимировна. – М., 2016. – 183 с.
94. Раскин, Д. Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем / Д. Раскин. – СПб. : СимволПлюс, 2007. – 272 с.
95. Распопова, С. С. Понятие функции применительно к СМИ и журналистике // Вопросы литературы и журналистики в контексте сохранения гуманистических ценностей. – 2019. – С. 154–162.

96. Роженцова, О. В. Культурно-просветительские программы отечественного телевидения: традиции и новаторство : на примере телеканала "Культура" : дис. ... канд. филол. наук : 10.01.10 / Роженцова Оксана Вадимовна. – М., 2006. – 188 с.
97. Сабыров, Т. С. Проектирование пользовательских интерфейсов / Т. С. Сабыров // Актуальные направления научных исследований XXI века: теория и практика. – 2015. – Т. 3. – № 8-1. – С. 206–210.
98. Самосенкова, Т. В. Технология «Эдьютейнмент»: к истории вопроса / Т. В. Самосенкова, И. В. Савочкина // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. – 2017. – Т. 36. – № 28 (277). – С. 142–149.
99. Сергеева, Т. С. Арт-журналистика и современная Российская культура: ценностно-смысловые доминанты и проблема сохранения человека / Т. С. Сергеева // Вестник Челябинского государственного университета. Серия: Филология, искусствоведение. – 2013. – № 22 (313). – С. 152–156.
100. Симакова, С. И. Визуализация в СМИ: вынужденная необходимость или объективная реальность? / С. И. Симакова // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология. – 2017. – Т. 23. – № 1.2. – С. 135–139.
101. Симакова, С. И. Влияние новых технологий на визуальный контент журналистских материалов / С. И. Симакова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2015. – № 5 (360). – С. 163–169.
102. Симакова, С. И. Визуальный поворот в массовых коммуникациях / С. И. Симакова, Е. В. Выровцева, С. С. Распопова. – Челябинск, 2017. – 112 с.
103. Симакова, С. И. Инструменты визуализации информации в СМИ: таймлайн / С. И. Симакова // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2017. – № 4. – С. 207–216.
104. Симакова, С. И. Инфографика: визуализация цифрового контента / С. И. Симакова // Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева. – Тольятти, 2012. – № 3 (10) – С. 219–227.

105. Сквородников, А. П. О типологии контаминированных текстов (к проблеме терминологии) / А. П. Сквородников // Русский язык за рубежом. – 2006. – № 5. – С. 43–48.
106. Скотт, Б. Проектирование веб-интерфейсов / Б. Скотт, Т. Нейл. – СПб. : Символ-Плюс, 2010. – 352 с.
107. Сладкомедова, Ю. Ю. Культурно-просветительские программы на государственном радио: структурно-функциональные и жанрово-тематические особенности : дис. ... канд. филол. наук : 10.01.10 / Сладкомедова Юлия Юрьевна. – М., 2010. – 237 с.
108. Солсо, Р. Л. Когнитивная психология / Р. Л. Солсо. – 6-е изд. – СПб. : Питер, 2006. – 589 с.
109. Сорокин, Ю. А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция / Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов // Оптимизация речевого воздействия. – М., 1990. – С. 180–186.
110. Сорокина, Т. Е. Арт-журналистика в современных массмедиа: событие и дискурсивные практики [Электронный ресурс] / Т. Е. Сорокина // Мир науки. Социология, филология, культурология. – 2020. – № 4. – Режим доступа: <https://sfk-mn.ru/PDF/52FLSK420.pdf>.
111. Стеценко, К. С. Инструменты внедрения культуры в повседневную жизнь человека (на примере образовательного проекта «Арзамас») / К. С. Стеценко // Медиасреда. – 2020. – № 1. – С. 181–185.
112. Стровский, Д. Л. Тема репатриации евреев из СССР в советских СМИ как проявление медиапропаганды 1970-х годов (на примере газеты "Известия") / Д. Л. Стровский, А. В. Антошин // Гуманитарный вектор. – 2020. – Т. 15. – № 5. – С. 135–148.
113. Суворова, С. П. Реализация просветительской функции журналистики на страницах современных общероссийских газет / С. П. Суворова // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. – 2006. – № 6. – С. 11–15.

114. Сукиасян, В. М. Современные принципы и подходы к Frontend архитектуре веб-приложений / В. М. Сукиасян, Е. С. Придиус // Наука, техника и образование. – 2019. – № 10 (63). – С. 54–57.
115. Сундуков, А. С. Дизайн российских журналов: история, теория, практика : дис. ... канд. филол. наук : 10.01.10 / Сундуков Александр Сергеевич. – Воронеж, 2011. – 248 с.
116. Теслев, А. А. Эпистемический интерфейс в дискурсе культуры новых медиа / А. А. Теслев // The Digital Scholar: Philosopher's Lab. – 2019. – Т. 2. – № 1. – С. 100–111.
117. Титоренко, Я. Е. Сравнительный анализ структуры просветительских проектов «Арзамас» и «Дилетант.Медиа» / Я. Е. Титоренко // Век информации. – 2018. – № 2-1. – С. 130–132.
118. Точицкая, Н. А. Арт-журналистика как понятие и вид творческой деятельности / Н. А. Точицкая // Журнал Белорусского государственного университета. Журналистика. – 2019. – № 2. – С. 57–63.
119. Точицкая, Н. А. Литературно-художественная критика и арт-журналистика: сходства и различия в понятиях / Н. А. Точицкая // Белорусская журналистика-2017 : материалы 74-й науч.-практ. конф. студентов и аспирантов / редкол. : С. В. Дубовик (отв. ред.). – Минск : БГУ, 2017. – С. 49–52.
120. Тулупов, В. В. Дизайн и реклама в системе типологических признаков российских газет: филологический, философско-психологический и творческий аспекты : дис. ... докт. филол. наук : 10.01.10 / Тулупов Владимир Васильевич. – Воронеж, 2000. – 270 с.
121. Удлер, И. М. Формы работы с литературно-художественным журналом «Иностранная литература» в учебных курсах на факультете журналистики ЧелГУ / И. М. Удлер // MEDIAобразование. – 2018. – С. 157–161.
122. Удлер, И. М. Литературная критика на сайте «Горький» / И. М. Удлер, К. С. Стеценко // Медиасреда. – 2019. – № 2. – С. 36–41.

123. Удлер, И. М. Особенности современной литературной критики на примере интернет-издания «Горький» / И. М. Удлер, К. С. Стеценко // Студент и научно-технический прогресс. – Челябинск, 2019. – С. 442–445.
124. Удлер, И. М. Образовательный проект «Детская комната Arzamas» о детском чтении и книгах для детей / И. М. Удлер, И. В. Цыганова // Медиасреда. – 2021. – № 1. – С. 63–67.
125. Фатеева, И. А. Новые технологические форматы медиаобразовательных проектов / И. А. Фатеева // Вестник Челябинского государственного университета. – 2015. – № 5 (360). – С. 40–46.
126. Фролова, Т. И. Гуманитарная повестка российских СМИ: теоретическая модель, журналистские практики, стратегии развития : дис. ... докт. филол. наук : 10.01.10 / Фролова Татьяна Ивановна. – М., 2015. – 439 с.
127. Чернов, В. В. К проблеме разработки веб-интерфейсов / В. В. Чернов // Фундаментальные исследования. – 2012. – Т. 2. – № 11. – С. 463–465.
128. Чернявская, В. Е. Лингвистика текста: Поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность : учебное пособие / В. Е. Чернявская. – М. : Directmedia, 2014. – 245 с.
129. Чигаев, Д. П. Лонгрид как разновидность креолизованного текста [Электронный ресурс] / Д. П. Чигаев // Медиаскоп. – 2017. – № 1. – Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/2270>.
130. Чигаев, Д. П. Способы креолизации современного рекламного текста : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01 / Чигаев Денис Петрович. – М., 2010. – 223 с.
131. Шикина, Д. С. О терминах «Поликодовость» и «Креолизация» в описании рекламного текста глянцевого журналов / Д. С. Шикина // Вестник Московского государственного областного университета. – 2018. – № 2. – С. 351–363.
132. Щекотуров, А. В. Интерфейс социальных сетей как репрезентация культурных смыслов / А. В. Щекотуров // Слово. ру: балтийский акцент. – 2018. – Т. 9. – № 4. – С. 43–53.

133. Adami, E. *Multimodality* / E. Adami // *The Oxford Handbook of Language and Society*. – Oxford, 2016. – P. 451–487.
134. Adami, E. Introduction: Multimodality, Meaning Making, and the Issue of “Text” / E. Adami, G. R. Kress // *Text & Talk*. – 2014. – Vol. 34 (3). – P. 233–237.
135. Aiello, G. Theoretical Advances in Critical Visual Analysis: Perception, Ideology, Mythologies, and Social Semiotics / G. Aiello // *Journal of Visual Literacy*. – 2006. – Vol. 26. – № 2. – P. 89–102.
136. Amos, H. *Arzamas: the Cultural History Project Fighting Politicisation of the Past in Russia* [Электронный ресурс] / H. Amos // *The Calvert Journal*. – 2018. – July, 4. – Режим доступа: <https://www.calvertjournal.com/articles/show/10393/arzamas-the-russian-history-site-fighting-politicisation-of-the-past>.
137. Baldry, A. P. *Multimodal Transcription and Text: A Multimedia Toolkit and Coursebook* / A. P. Baldry, P. J. Thibault. – London : Equinox, 2006. – 270 p.
138. Barad, K. *Diffraction: Cutting Together-Apart* / K. Barad // *parallax*. – 2014. – Т. 20. – № 3. – P. 168–187.
139. Bateman, J. *Multimodal Film Analysis: How Films Mean* / J. Bateman, K.-H. Schmidt. – London : Routledge, 2013. – 338 p.
140. Bednarek, M. *News Discourse* / M. Bednarek, H. Caple. – London : Continuum, 2012. – 267 p.
141. Bednarek, M. *Voices and Values in the News: News Media Talk, News Values and Attribution* / M. Bednarek // *Discourse, Context & Media*. – 2016. – Vol. 11. – P. 27–37.
142. Bogost, I. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. – Cambridge : MIT Press, 2007. – P. 233–260.
143. Bolter J. D. *Windows and Mirrors : Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency* / J. D. Bolter, D. Gromala. – Cambridge, MA : MIT Press, 2003. – 194 p.
144. Copley, P. *Practice as Research: A Cybersemiotic Overview of Knowing* / P. Copley // *Introduction to Cybersemiotics: A Transdisciplinary Perspective*.

Biosemiotics / Vidales C., Brier S. (eds). – Vol 21. – Springer, Cham, 2021. – DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-52746-4_6.

145. Cobley, P. Reimagining Semiotics in Communication / P. Cobley // Reimagining Communication: Meaning. – New York : Routledge, 2020. – P. 1–26.

146. Cobley, P. Semiotics / P. Cobley, D. Machin // A Companion to Photography. – 2019. – P. 131–154.

147. Cobley, P. Signs and Communicators / P. Cobley, A. Pablé, J. Siebers // Sign Systems Studies. – 2020. – Vol. 48. – № 1. – P. 7–11.

148. Critical Terms for Media Studies / ed. by W. J. T. Mitchell, M. B. N. Hansen. – Chicago : Univ. of Chicago Press, 2010. – 376 p.

149. Crystal, D. A Little Book of Language / D. Crystal. – Cornwall : TJ International Ltd., 2010. – 260 p.

150. Debray, R. Transmitting Culture / R. Debray. – Columbia University Press, 2000. – 157 p.

151. Deleuze, G. Nomadology: The War Machine / G. Deleuze, F. Guattari. – New York : Semiotext (e), 1986. – 160 p.

152. Drucker, J. Humanities Approaches to Interface Theory [Электронный ресурс] / J. Drucker // Culture Machine. – 2011. – Vol. 12. – Режим доступа: <https://culturemachine.net/wp-content/uploads/2019/01/3-Humanities-434-885-1-PB.pdf>.

153. Galloway, A. R. The Interface Effect / A. R. Galloway. – Cambridge : Polity Press, 2012. – 182 p.

154. Guattari, F. Chaosmosis. An Ethico-Aesthetic Paradigm / F. Guattari. – Bloomington, IN : Indiana University Press, 1995. – 142 p.

155. Guattari, F. Schizoanalytic Cartographies / F. Guattari. – New York : A&C Black, 2012. – 321 p.

156. Gudova, M. Yu. Creativity in the Age of Robots: A Polemic, Philosophical and Cultural Preface to a Discussion / M. Yu. Gudova, M. O. Guzikova, I. Yamshchikov // Communication Trends in the Post-Literacy Era: Polylingualism,

Multimodality and Multiculturalism as Preconditions for New Creativity. – Ekaterinburg, 2020. – P. 8–18.

157. Halliday, M. A. K. Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning / M. A. K. Halliday. – Hodder Education, 1978. – 256 p.

158. Halliday, M. A. K. On Grammar / M. A. K. Halliday. – London ; New York : Continuum, 2002. – 453 p.

159. Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media / ed. by S. Josephson, J. Kelly, K. Smith. – New York : Routledge, 2020. – 518 p.

160. Hansen, M. B. N. Medienästhetik. Einführung in den Schwerpunkt / M. B. N. Hansen, E. Hörl // Zeitschrift für Medienwissenschaft. – 2013. – Vol. 8. – № 1. – S. 10–17.

161. Hansen, M. B. N. New Philosophy for New Media / M. B. N. Hansen. – Cambridge, MA : MIT, 2006. – 333 p.

162. Harrison, C. Visual social semiotics: Understanding how still images make meaning / C. Harrison // Technical communication. – 2003. – Vol. 50. – № 1. – P. 46–60.

163. Hartley, J. Communication, cultural and media studies: The key concepts / J. Harley. – Routledge, 2019. – 346 p.

164. Heelemann, A. Ist aber Wahr. Vorgestellt von Petra Löffler / A. Heelemann, P. Löffler // Zeitschrift für Medienwissenschaft. – 2013. – Vol. 8. – № 1. – P. 128–136.

165. Hodge, R. Language as Ideology / R. Hodge, G. R. Kress. – London : Routledge, 1993. – 230 p.

166. Hörl, E. Was heißt Medienästhetik? Ein Gespräch über algorithmische Ästhetik, automatisches Denken und die postkybernetische Logik der Komputation / E. Hörl, L. Parisi // Zeitschrift für Medienwissenschaft. – 2013. – Vol. 8. – № 1. – P. 35–51.

167. Hui, Y. Deduktion, Induktion und Tranduktion. Über Medienästhetik und digitale Objekte / Y. Hui // Zeitschrift für Medienwissenschaft. – 2013. – Vol. 8. – № 1. – P. 101–115.

168. Iedema, R. Multimodality, Resemiotization: Extending the Analysis of Discourse as Multi-Semiotic Practice / R. Iedema // *Visual Communication*. – 2003. – Vol. 2. – № 1. – P. 29–57.
169. Jewitt, C. E. *The Routledge handbook of multimodal analysis* / C. E. Jewitt. – Routledge/Taylor & Francis Group, 2011. – 554 p.
170. Jewitt, C. *Technology, Literacy, Learning: A Multimodal Approach* / C. Jewitt. – Routledge, 2012. – 192 p.
171. Johnson, S. *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate* / S. Johnson. – New York : Basic Books, 1999. – 264 p.
172. Jordan, T. Collective bodies: raving and the politics of Gilles Deleuze and Felix Guattari / T. Jordan // *Body & Society*. – 1995. – Vol. 1. – № 1. – P. 125–144.
173. Jørgensen, K. *GWI: The Gameworld Interface* / K. Jørgensen. – Cambridge, MA : MIT Press, 2013. – 192 p.
174. Jørgensen, K. *GWI: The Gameworld Interface [Электронный ресурс]* / K. Jørgensen // *The 7th International Conference “The Philosophy of Computer Games”*. – Bergen : University of Bergen, 2013. – Режим доступа: <https://gamephilosophy2013.w.uib.no/files/2013/09/Jorgensen-PoCG2013.pdf>.
175. Kaminskaya, T. L. “Yandex. Zen”: Platform as a Tool for Media Education / T. L. Kaminskaya, O. V. Erokhina // *Media Education (Mediaobrazovanie)*. – 2020. – № 2 (60). – P. 264–271.
176. Kittler, F. *Gramophone, Film, Typewriter* / F. Kittler. – Stanford : Stanford University Press, 1999. – 315 p.
177. Kittler, F. *Optical Media* / F. Kittler. – Polity, 2010. – 332 p.
178. Kittler, F. *There is No Software* / F. Kittler // *ctheory*. – 1995. – P. 147–155.
179. Kittler, F. *Towards an Ontology of Media* / F. Kittler // *Theory, Culture & Society*. – 2009. – Vol. 26. – № 2-3. – P. 23–31.
180. Kress, G. R. *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication* / G. R. Kress. – London : Routledge, 2010. – 236 p.

181. Kress, G. R. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication* / G. R. Kress, T. van Leeuwen. – London : Edward Arnold Publ., 2001. – 152 p.
182. Ledin, P. *The Semiotics of Modernist Space in the Branding of Corporations: A Multimodal Critical Discourse Analytic Approach* / P. Ledin, D. Machin // *International Journal of Marketing Semiotics*. – 2015. – Vol. 3. – P. 19–38.
183. Lemke, J. L. *Multimedia Genres for Science Education and Scientific Literacy* / J. L. Lemke // *Developing Advanced Literacy in First and Second Languages* / eds. M. J. Schleppegrell, M. C. Colombi. – New York : Lawrence Erlbaum Associates Inc., 2002. – P. 21–44.
184. Machin, D. *Global media discourse: A critical introduction* / D. Machin, T. van Leeuwen. – New York: Routledge, 2007. – 200 p.
185. Martin, J. R. *Genre and Language Learning: A Social Semiotic Perspective* / J. R. Martin // *Linguistics and Education*. – 2009. – Vol. 20. – № 1. – C. 10–21.
186. McDonald, E. *Embodiment and Meaning: Moving Beyond Linguistic Imperialism in Social Semiotics* / E. McDonald // *Social Semiotics*. – № 3 (23). – P. 318–334.
187. *Medienästhetik. Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8. Zürich: Diaphanes / ed. by E. Hörl, M. B. N. Hansen. – 2013. – Vol. 8. – № 1.
188. Meyrowitz, J. *No Sense of Place: the Impact of Electronic Media on Social Behavior* / J. Meyrowitz. – Oxford University Press, 1986. – 432 p.
189. Meyrowitz, J. *The Rise of Glocality* / J. Meyrowitz // *A Sense of Place: The Global and the Local in Mobile Communication*. – Passagen, 2005. – P. 21–30.
190. *Miscommunications: Errors, Mistakes, Media* / ed. by T. Barker, M. Korolkova. – Bloomsbury Publishing USA, 2021. – 344 p.
191. Mitchell, W. J. T. *Iconology: Image, Text, Ideology* / W. J. T. Mitchell. – Chicago : University of Chicago Press, 2013. – 236 p.
192. Mitchell, W. J. T. *Image Science : Iconology, Visual Culture, and Media aesthetics* / W. J. T. Mitchell. – Chicago : The University of Chicago Press, 2015. – 442 p.

193. Mitchell, W. J. T. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation* / W. J. T. Mitchell. – Chicago : University of Chicago Press, 1995. – 462 p.
194. Mitchell, W. J. T. *What do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images* / W. J. T. Mitchell. – Chicago : University of Chicago Press, 2005. – 408 p.
195. Miyazaki, S. Hörende Maschinennetzwerke. Auditive Medienästhetiken unscheinbarer Signale / S. Miyazaki // *Zeitschrift für Medienwissenschaft*. – 2013. – Vol. 8. – № 1. – P. 116–126.
196. *New Media: a Critical Introduction* / M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, K. Kelly. – London and New York : Routledge, 2009. – 462 p.
197. *New Media, Old Media: A History and Theory Reader* / ed. by W. H. K. Chun, T. Keenan. – 2d ed. – New York : Routledge, 2015. – 752 p.
198. O'Grady, W. *Syntactic Development* / W. O'Grady. – Chicago : University of Chicago Press, 2007. – 420 p.
199. *Contemporary Linguistics : an Introduction* / ed. by W. O'Grady, M. Dobrovolsky, F. Katamba. – Essex : Pearson Education Limited, 2001. – 755 p.
200. O'Halloran, K. L. *Multimodal Discourse Analysis* / K. L. O'Halloran // *The Bloomsbury Companion to Discourse Analysis*. – London ; New York : Continuum, 2011. – P. 1–33.
201. O'Sullivan, S. *From Aesthetics to the Abstract Machine: Deleuze, Guattari and Contemporary Art Practice* / S. O'Sullivan // *Deleuze and Contemporary Art*. – 2010. – P. 189–207.
202. *Perspectives on Design and Digital Communication : Research, Innovations and Best Practices* / ed. by N. Martins, D. Brandão, D. Raposo. – Springer Nature, 2020. – 246 p.
203. Pettersson, R. *Information Design: an Introduction* / R. Pettersson. – John Benjamins Publishing, 2002. – 296 p.
204. Pink, S. *Multimodality, Multisensoriality and Ethnographic Knowing: Social Semiotics and the Phenomenology of Perception* / S. Pink // *Qualitative research*. – 2011. – Vol. 11. – № 3. – P. 261–276.

205. Postolovski, N. What is the most underrated word in Web Design? [Электронный ресурс] / N. Postolovski // Smash Magazine for professional web designers and developers. – 24.06.2014. – URL: <https://www.smashingmagazine.com/2014/06/affordance-most-underrated-word-in-web-design/#explicit-affordance>.
206. Randviir, A. From Systematic Semiotic Modelling to Pseudointentional Reference / A. Randviir et al. // Σημειωτική-Sign Systems Studies. – 2019. – Vol. 47. – № 1-2. – P. 8–68.
207. Rappl, F. The Art of Micro Frontends : Build websites using compositional UIs that grow naturally as your application scales / F. Rappl. – Birmingham : Packt Publishing, 2021. – 310 p.
208. Rowsell, J. Rethinking Literacy Education in New Times: Multimodality, Multiliteracies & New Literacies / J. Rowsell, M. Walsh // Brock Education: A Journal of Educational Research and Practice. – 2011. – Vol. 21. – № 1. – P. 53–62.
209. Royce, T. D. Intersemiotic Complementarity: a Framework for Multimodal / T. D. Royce, W. L. Bowcher // New Directions in the Analysis of Multimodal discourse. – Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum, 2007. – P. 63–109.
210. Santos-Silva, D. Innovation in European Journalism. The Case of Cultural Journalism / D. Santos-Silva. – Lisboa : Coleção ICNOVA, 2021. – 284 p.
211. Schröter, J. MedienÄsthetik, siMulation und «neue Medien» / J. Schröter // Zeitschrift für Medienwissenschaft. – 2013. – Vol. 8. – № 1. – P. 88–100.
212. Serada A. Phantom Affordances in Video Games / A. Serada // Galactica Media: Journal of Media Studies. – 2019. – Vol. 1. – № 4. – P. 86–107.
213. Serafini, F. Reading Multimodal Texts: Perceptual, Structural and Ideological Perspectives / F. Serafini // Children's Literature in Education. – 2010. – Vol. 41. – № 2. – C. 85–104.
214. Serafini, F. Reading the Visual: An Introduction to Teaching Multimodal Literacy / F. Serafini. – Teachers College Press, 2014. – 208 p.

215. Stanfill, M. The Interface as Discourse: The Production of Norms through Web Design / M. Stanfill // *New Media & Society*. – 2015. – Vol. 17. – № 7. – P. 1059–1074.
216. Teukolsky, R. *Picture World: Image, Aesthetics, and Victorian New Media* / R. Teukolsky. – Oxford University Press, 2020. – 480 p.
217. Thibault, P. J. *Re-reading Saussure: The Dynamics of Signs in Social Life* / P. J. Thibault. – Routledge, 2013. – 384 p.
218. *Thinking Media Aesthetics: Media Studies, Film Studies and the Arts* / ed. by L. Hausken. – Frankfurt : Peter Lang, 2013. – 266 p.
219. Threadgold, T. Social Media of Semiosis / T. Threadgold // *Semiotik*. – De Gruyter Mouton, 2008. – P. 384–404.
220. Threadgold, T. The Semiotics of Vološinov, Halliday, and Eco / T. Threadgold // *The American Journal of Semiotics*. – 2008. – Vol. 4. – № 3/4. – P. 107–142.
221. Tidwell, J. *Designing interfaces: Patterns for effective interaction design* / J. Tidwell, Ch. Brewer, A. Valencia. – Sebastopol, CA : "O'Reilly Media, Inc.", 2020. – 602 c.
222. Unsworth, L. Towards a Metalanguage for Multiliteracies Education: Describing the Meaning-Making Resources of Language-Image Interaction / L. Unsworth // *English Teaching: Practice and Critique*. – 2006. – Vol. 5. – № 1. – P. 55–76.
223. van Leeuwen, T. *Introducing Social Semiotics* / T. van Leeuwen. – London : Routledge, 2005. – 302 p.
224. Vannini, P. *Social Semiotics and Fieldwork: Method and Analytics* / P. Vannini // *Qualitative Inquiry*. – 2007. – Vol. 13. – № 1. – C. 113–140.
225. Ventola, E. *The Structure of Social Interaction. A Systemic Approach to the Semiotics of Service Encounters* / E. Ventola. – London : Frances Pinter Publishers, 1987. – 267 p.

226. Xie, A. Cross-Cultural Influence on Communication Effectiveness and User Interface Design / A. Xie et al. // International Journal of Intercultural Relations. – 2009. – Vol. 33. – № 1. – P. 11–20.
227. Yus, F. The Interface between Pragmatics and Internet-Mediated Communication / F. Yus // Pragmatics and its Interfaces. – 2018. – Vol. 294. – P. 267–283.
228. Zettl, H. Applied Media Aesthetics: Sight, Sound, Motion / H. Zettl. – 6th ed. – New York : Wadsworth Cengage Learning, 2011. – 461 p.
229. Zettl, H. Contextual Media Aesthetics as the Basis for Media Literacy / H. Zettl // Journal of Communication. – 1998. – № 1 (Winter). – P. 81–95.
230. Zettl, H. Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics / H. Zettl. – 7th ed. – Boston : Cengage, 2017. – 436 p.

Примеры траектории «Приближение» на портале «Полка»

Пример 1.



Рис. 1.1. Приближение к литературоведческому анализу художественного произведения через книгу



Рис. 1.2. Результат активации книги

Пример 2.

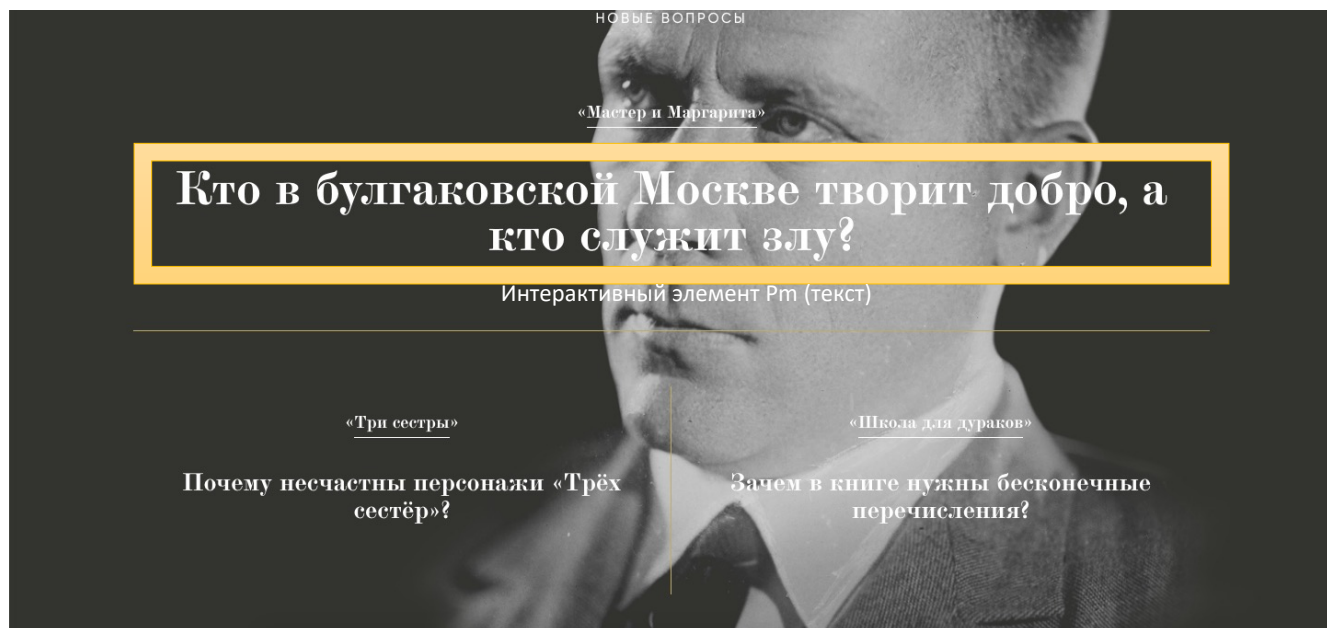


Рис. 1.3. Приближение к литературоведческому анализу художественного произведения через вопрос



Рис. 1.4. Результат активации вопроса

Пример 3.



Рис. 1.5. Приближение к литературоведческому анализу художественного произведения через ссылку в таймлайне



Рис. 1.6. Результат активации гиперссылки

Пример 4.



Рис. 1.7. Приближение к литературоведческому анализу художественного произведения через секцию «Выбор «Полки»



Рис. 1.8. Результат активации книги

Примеры траектории «Группировка» на портале «Полка»

Пример 1.



Рис. 2.1. Вербальное выделение группировок на основной странице

Пример 2.

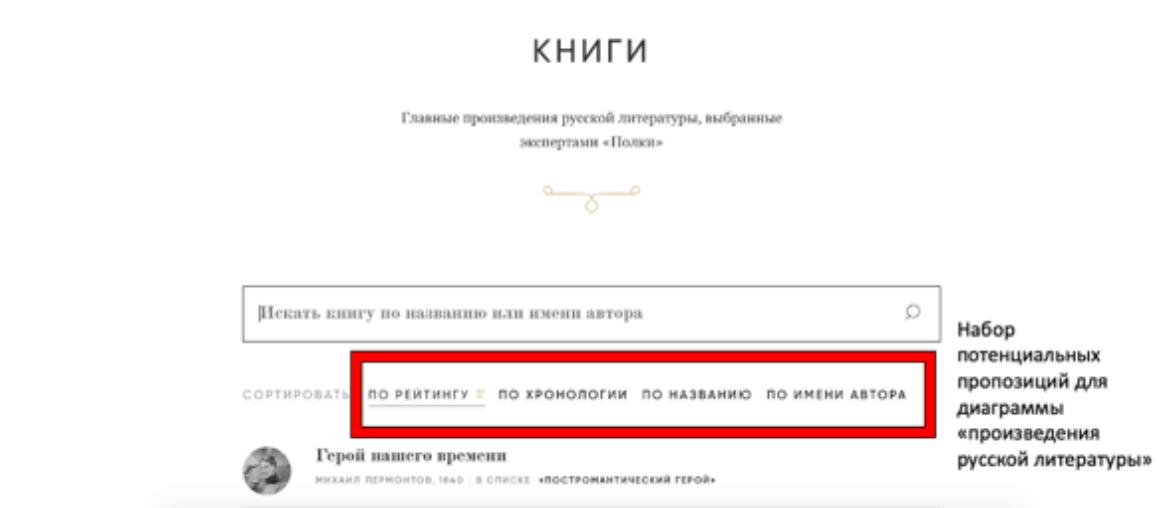


Рис. 2.2. Принцип группировки в секции «Книги»

Пример 3.



Рис. 2.3. Принцип группировки в секции «Списки»

Пример 4.

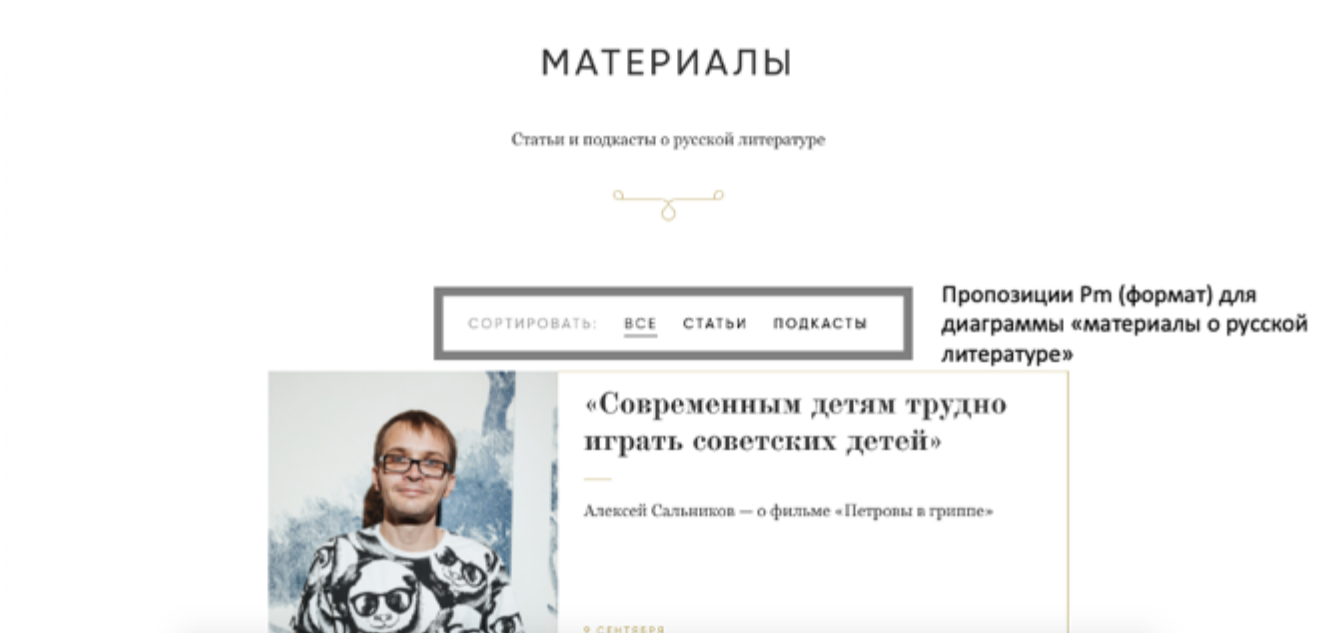


Рис. 2.4. Принцип группировки в секции «Материалы»

Примеры траектории «Возврат» на портале «Полка»

Пример 1.



Рис. 3.1. Возврат на главной странице портала «Полка»

Пример 2.



Рис. 3.2. Возврат на странице анализа книг портала «Полка»

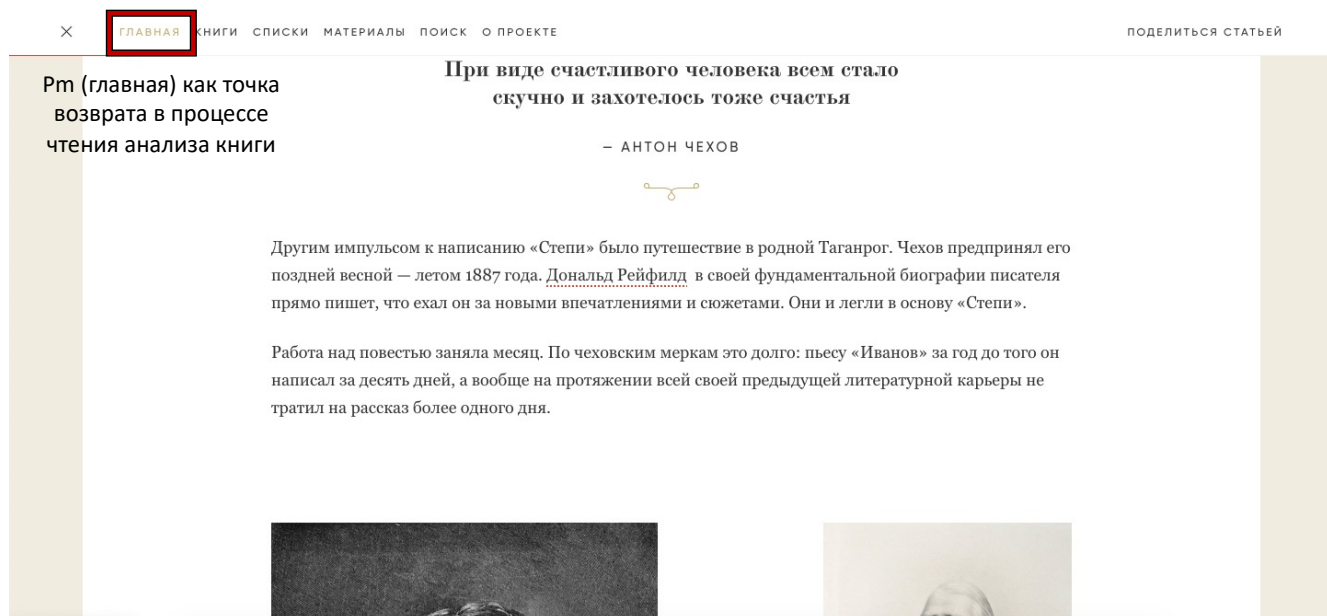


Рис. 3.3. Возврат на странице анализа книг портала «Полка» во время чтения материала

Пример 3.

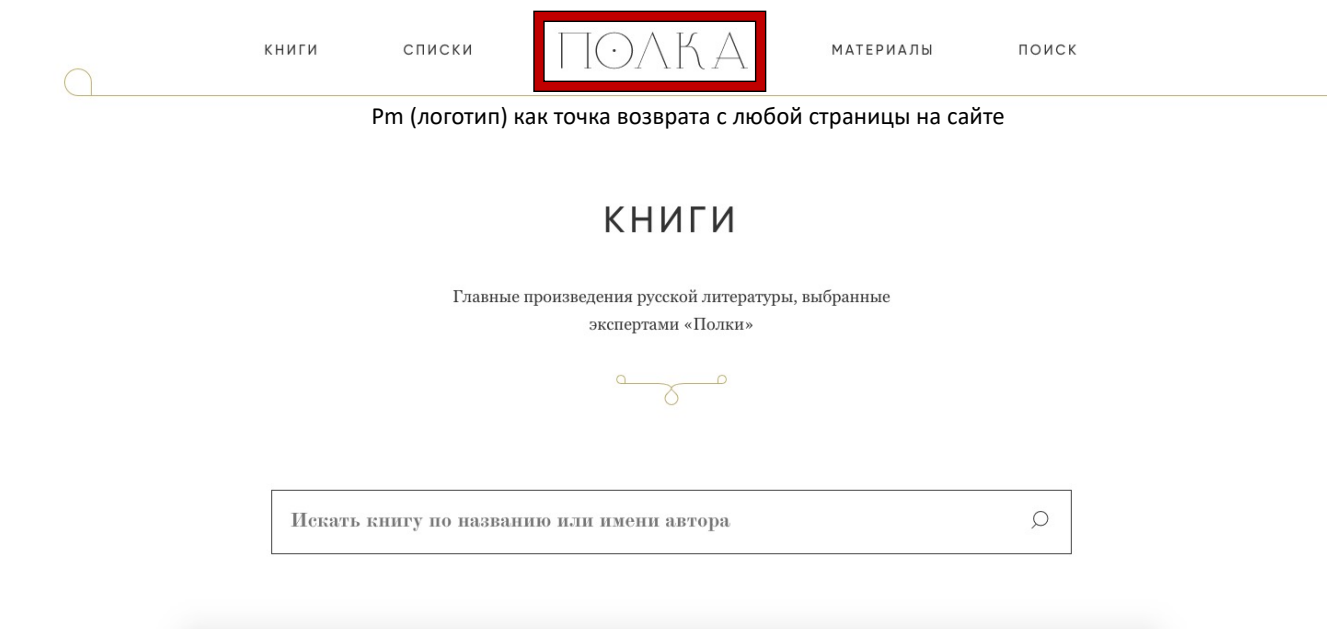
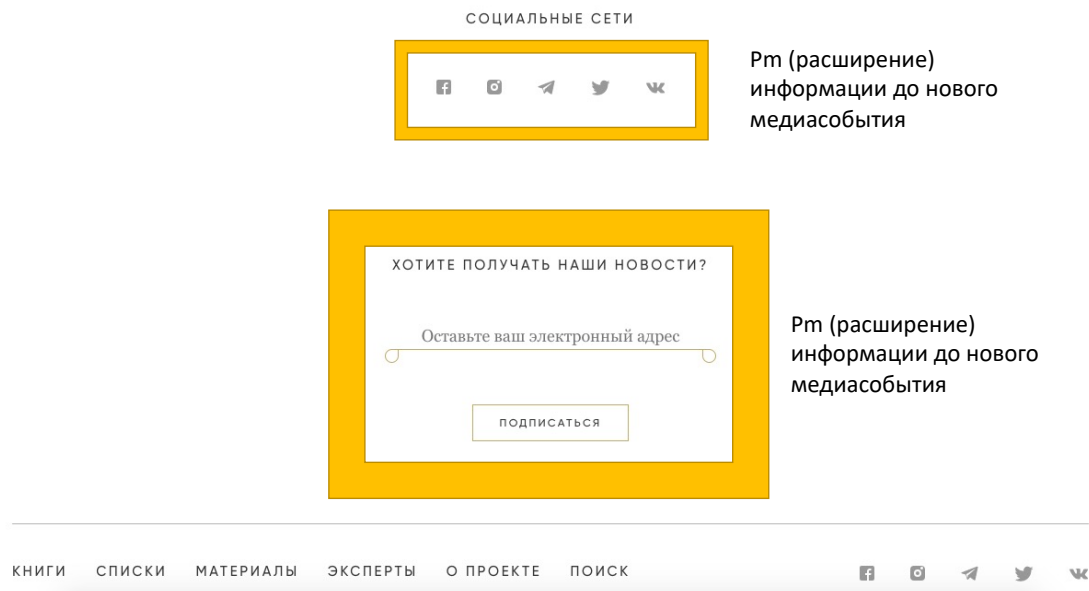


Рис. 3.4. Возврат на страницах «Книги», «Списки», «Материалы» портала «Полка»

Пример траектории «Расширение» на портале «Полка»

Пример 1.



Pm (расширение)
информации до нового
медиасобытия

Pm (расширение)
информации до нового
медиасобытия

Рис. 4.1. Расширения проекта «Полка» в структурном элементе «подвал»

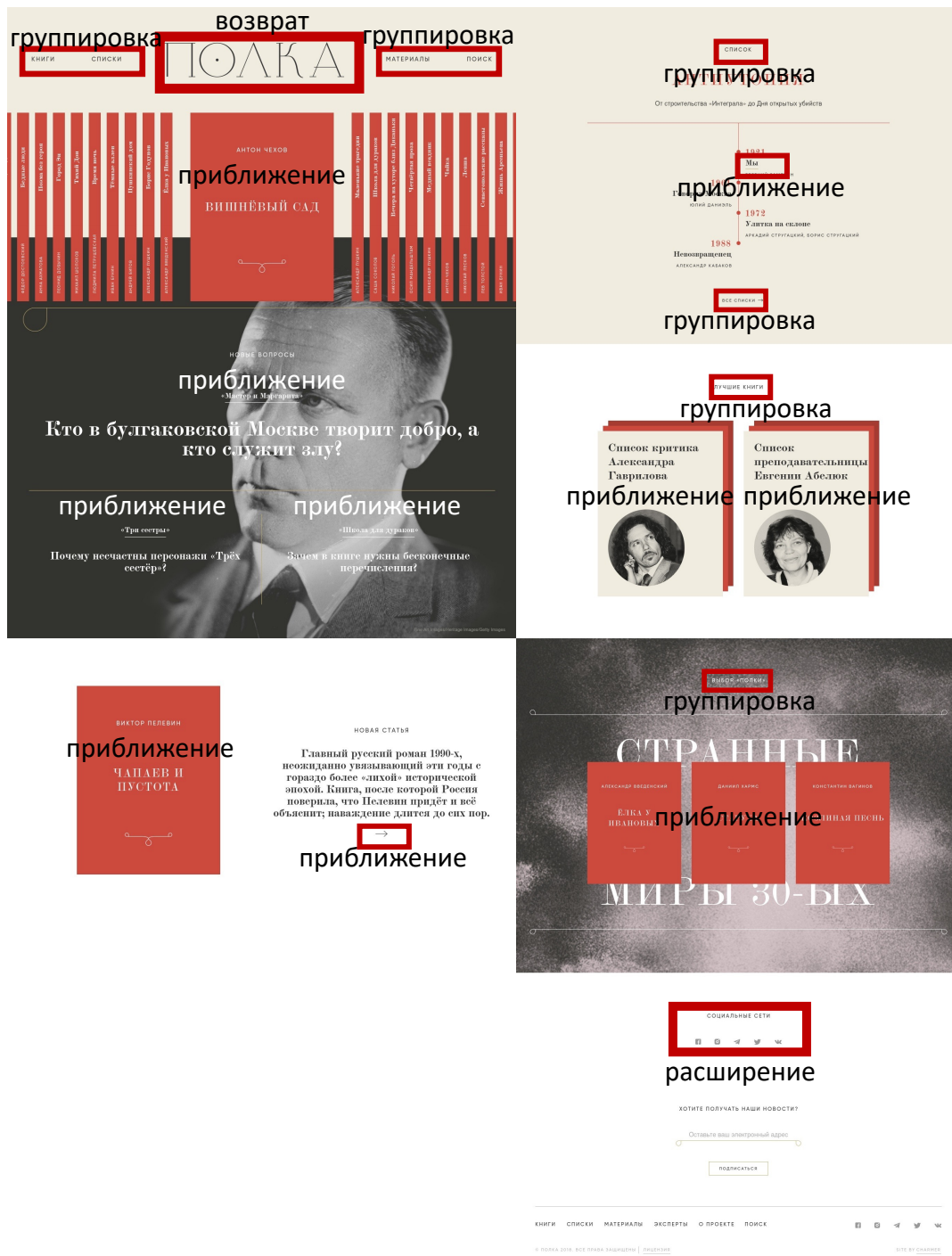


Рис. 5.1. Распределение всех траекторий на веб-странице портала «Полка»

Примеры траектории «Приближение» в разделе «Журнал» портала «Арзамас»

Пример 1.

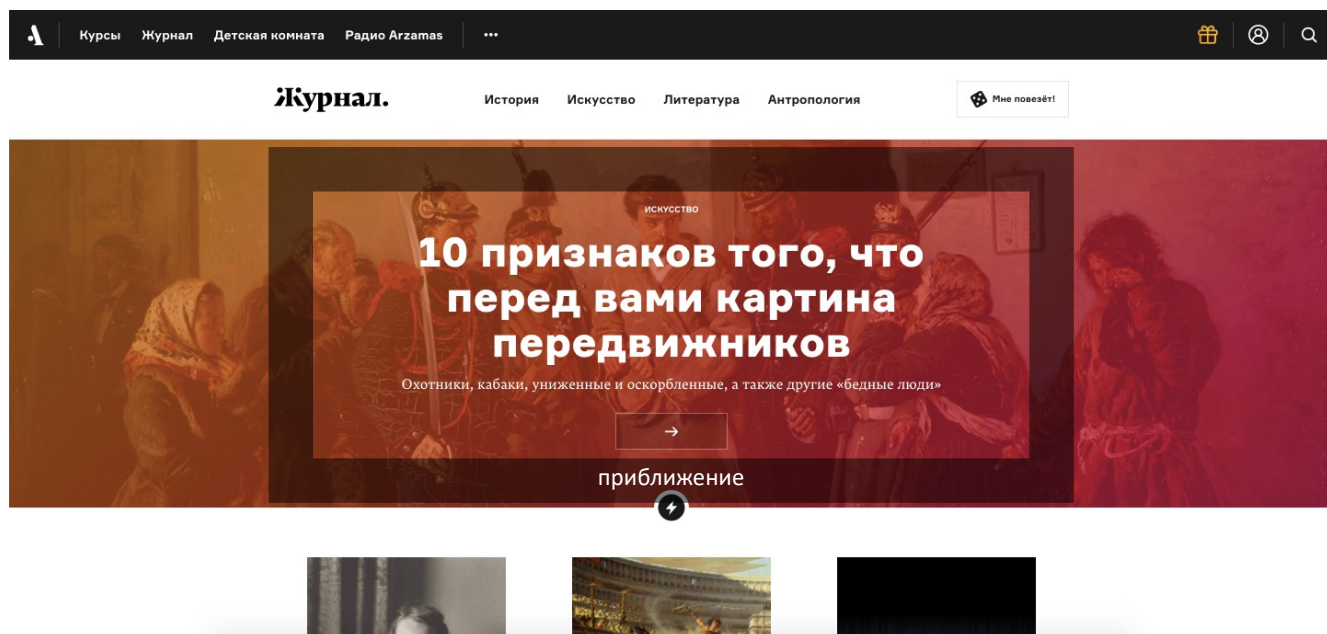


Рис. 6.1. Большой материал в начале раздела «Журнал»

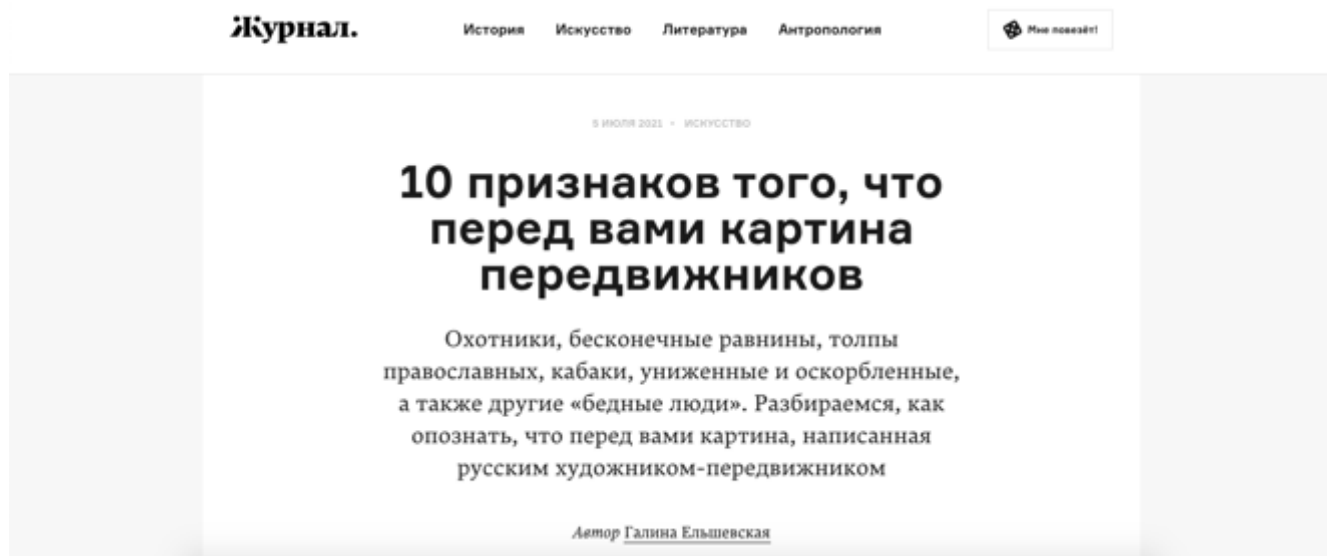


Рис. 6.2. Результат активации материала

Пример 2.



Рис. 6.3. «Приближение» в рамках расположения материалов по принципу «коллекция объектов»

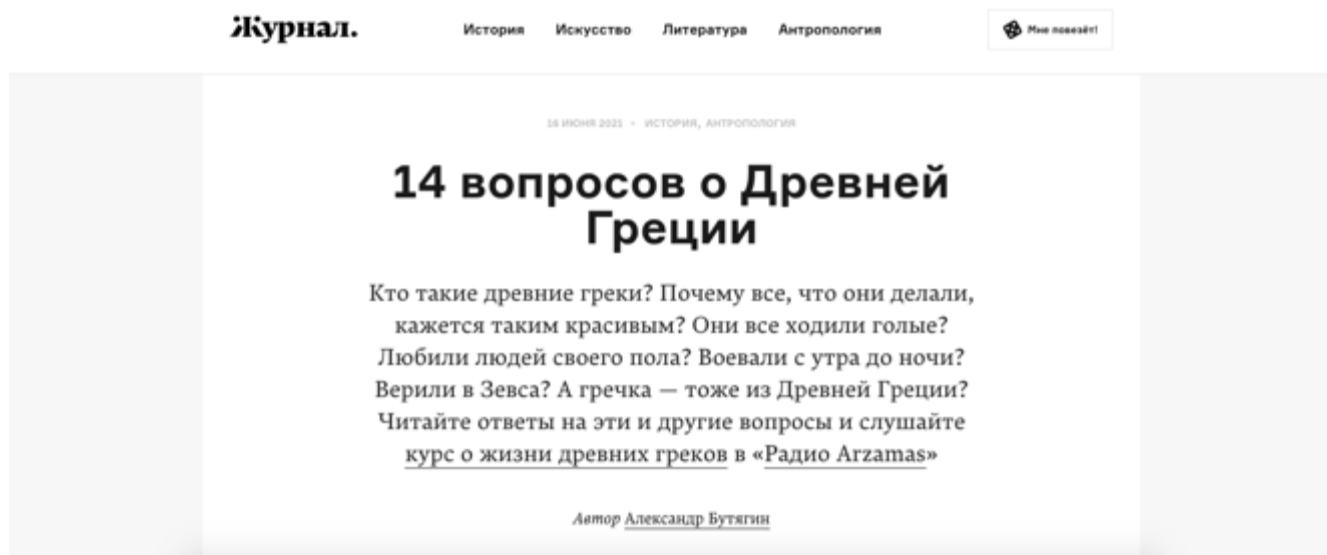


Рис. 6.4. Результат активации материала

Примеры траектории «Группировка» в разделе «Журнал» портала «Арзамас»

Пример 1.



Рис. 7.1. Группировка материала по тематическим секциям

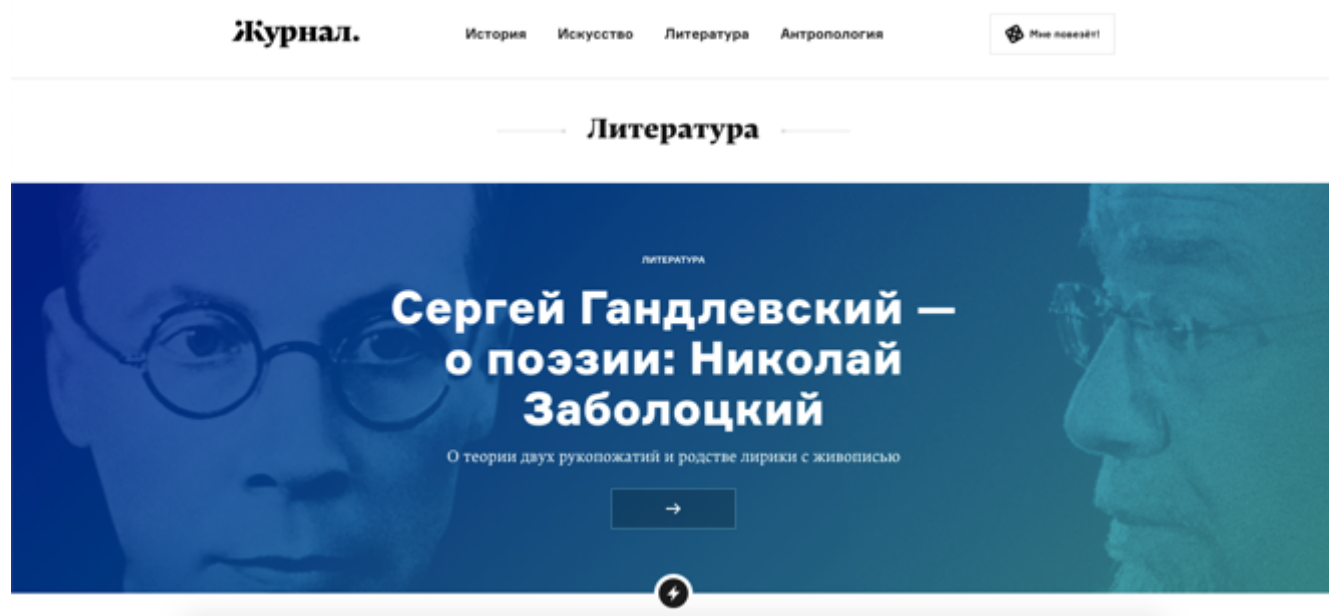


Рис. 7.2. Результат активации рубрики «Литература»

Пример 2.

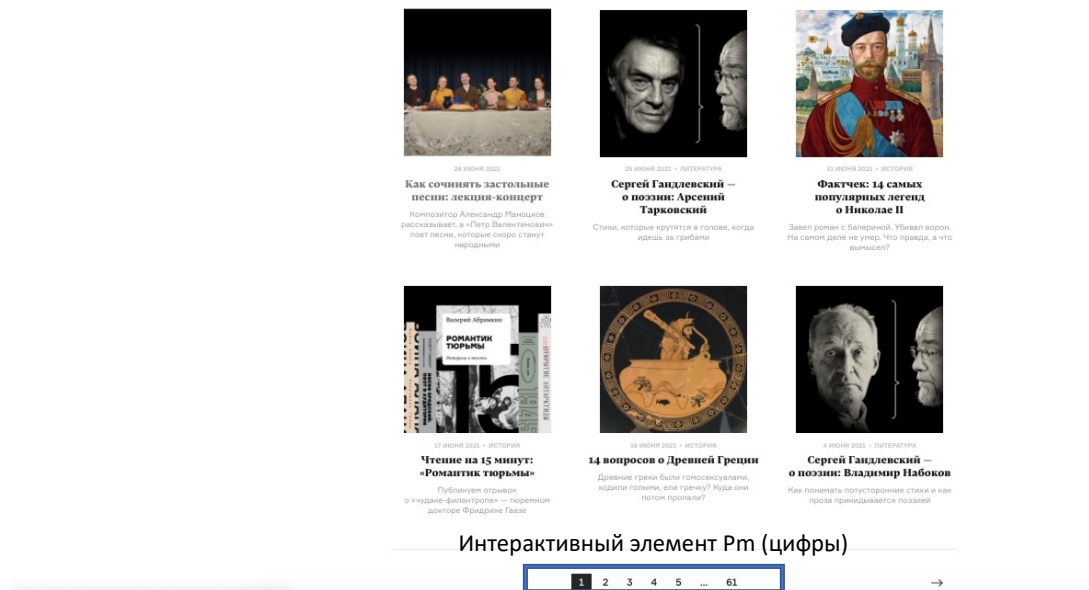


Рис. 7.3. Группировка по хронологическому принципу

Пример 3.

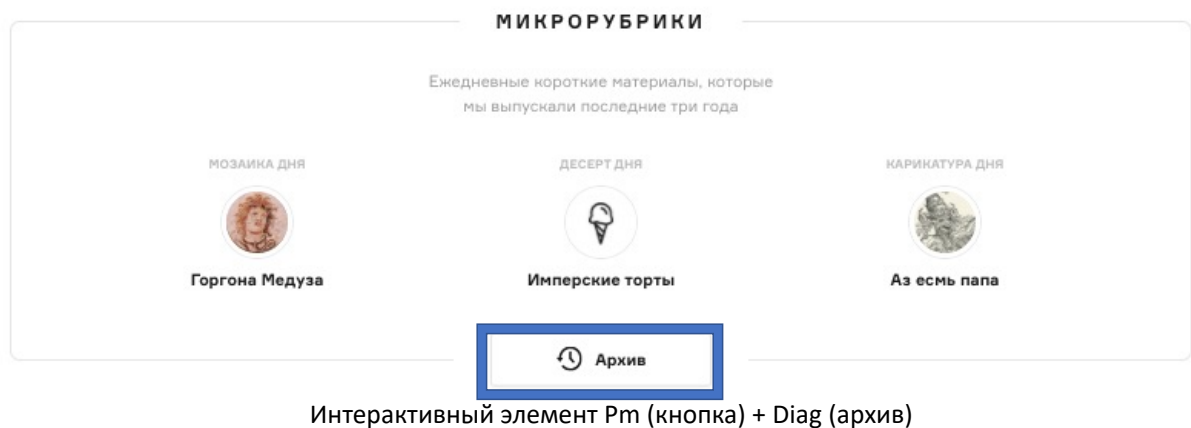


Рис. 7.4. Группировка при помощи «Архива» для микрорубрик

Архив

Здесь вы можете найти материалы из всех микрорубрик,

группировка







 Театр дня <small>10 декабря 2019 – 31 декабря 2019</small>	 Нон-фикшн дня <small>12 ноября 2018 – 11 декабря 2019</small>	 Спектакль дня <small>13 сентября 2019 – 3 октября 2019</small>
 Приложение дня <small>22 апреля 2019 – 3 мая 2019</small>	 Камео дня <small>25 марта 2019 – 26 апреля 2019</small>	 Слон дня <small>1 апреля 2019 – 19 апреля 2019</small>

Рис. 7.5. Группировка внутри «Архива» для микрорубрик

Примеры траектории «Фрагментация» в разделе «Журнал» портала «Арзамас»

Пример 1.



Рис. 8.1. «Фрагментация» при помощи функции «мне повезет»

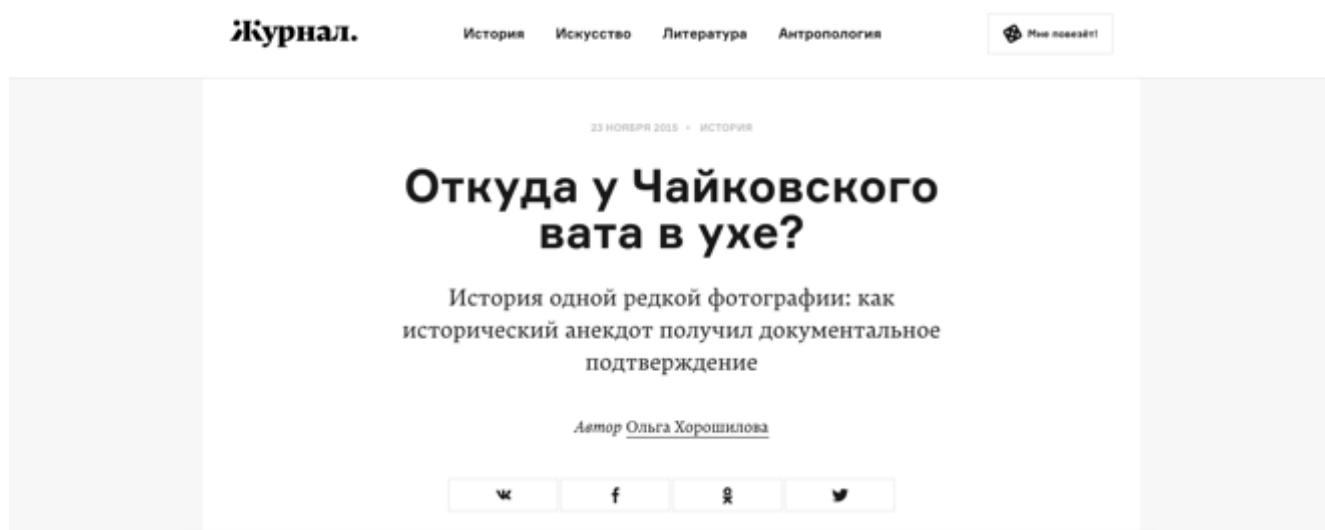


Рис. 8.2. Результат активации функции «мне повезет»

Пример 2.



Рис. 8.3. Фрагментация в микрорубриках

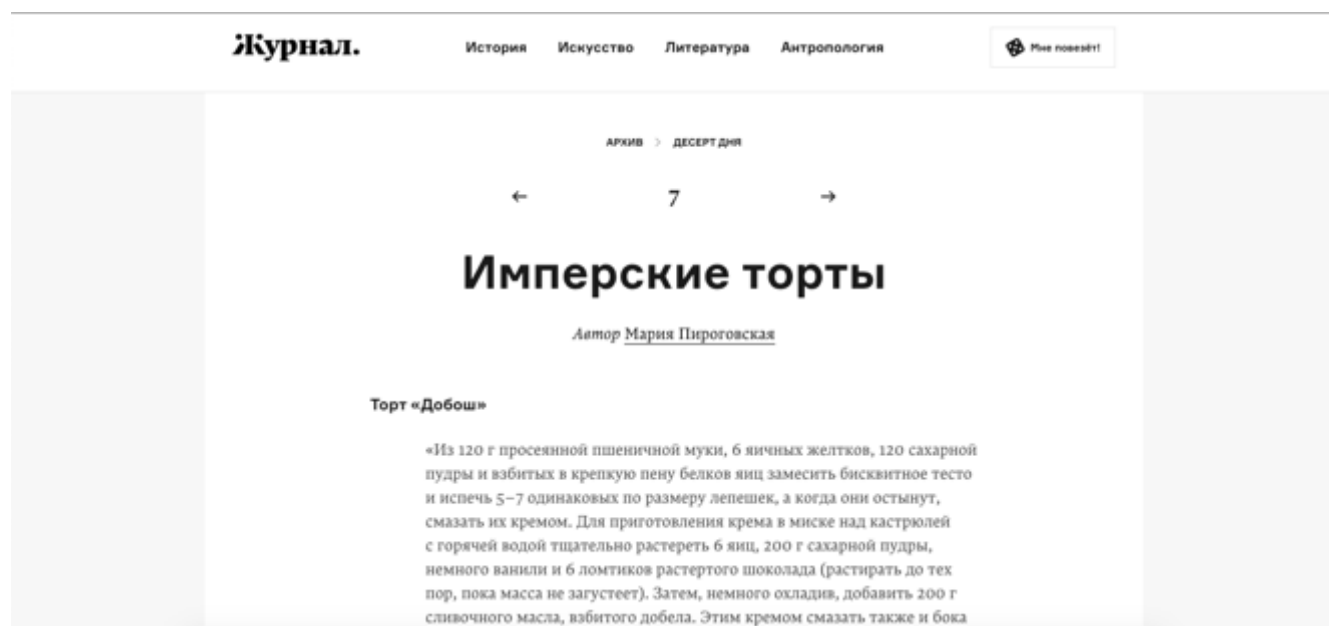


Рис. 8.4. Результат активации микрорубрики

Примеры траектории «Возврат» в разделе «Журнал» портала «Арзамас»

Пример 1.



Рис. 9.1. Место возвратной кнопки в «шапке» страницы (всегда остается вверху экрана)

Примеры траектории «Расширение» в разделе «Журнал» портала «Арзамас»

Пример 1.

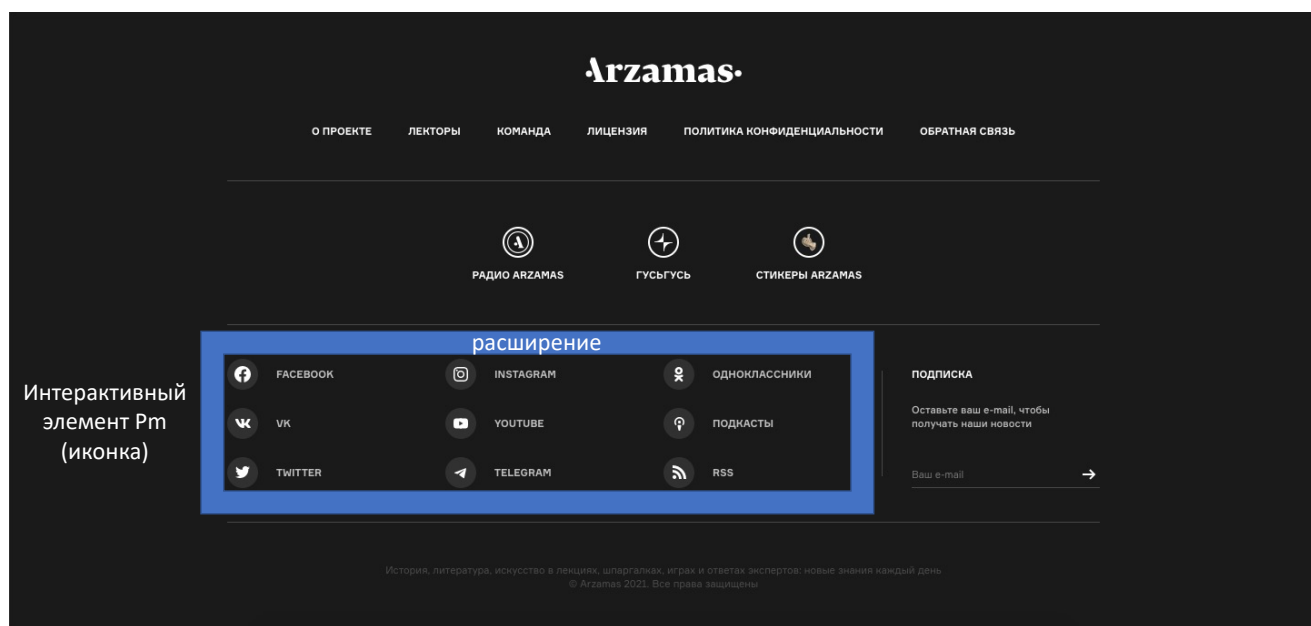


Рис. 10.1. Расширения социальных сетей

Пример 2.

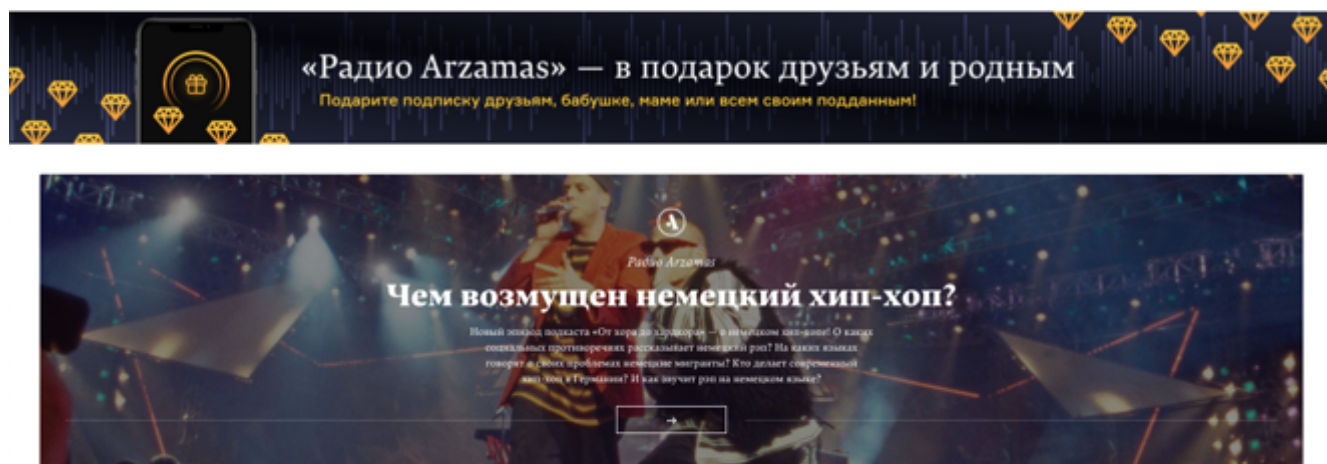


Рис. 10.2. Баннер с расширением «Радио Арзамас»

Пример 3.

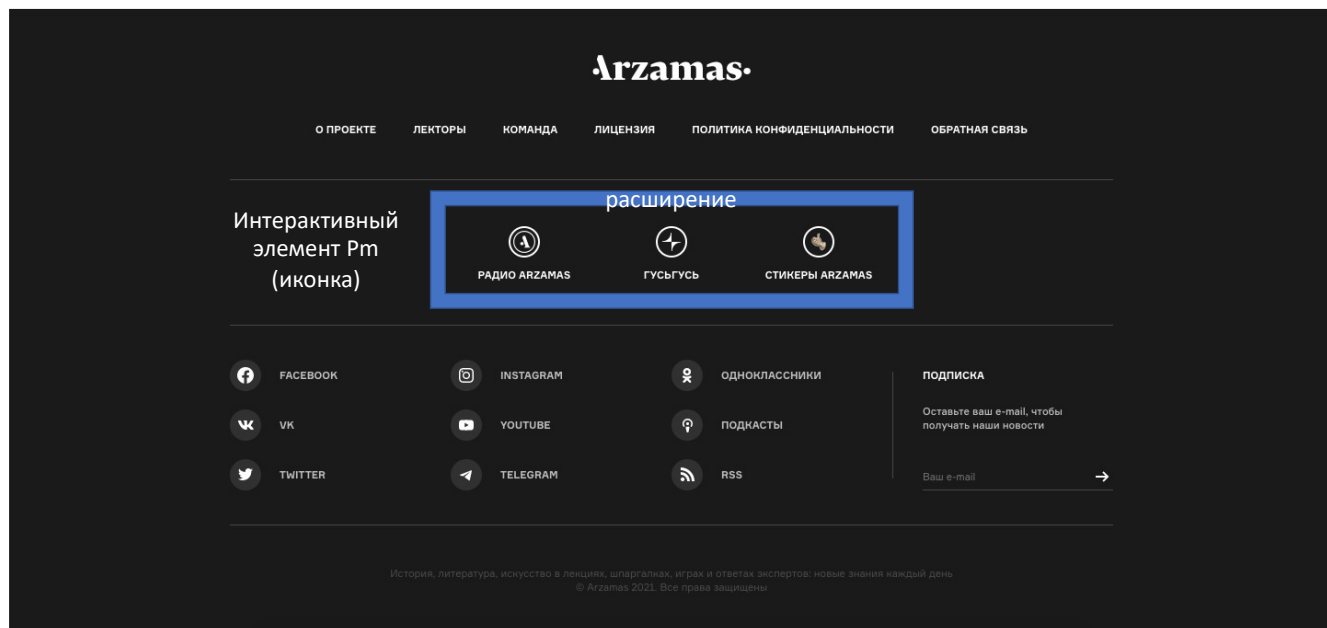


Рис. 10.3. Расширения «Радио Арзамас» и «ГусьГусь»



Рис. 11.1. Распределение всех траекторий на веб-странице раздела «Журнал» портала «Арзамас»