

alice rawsthornová

zdravím, světe

JAK DESIGN VSTUPUJE DO ŽIVOTA

Copyright © Alice Rawsthorn, 2013

First published in Great Britain in the English language by Penguin Books Ltd.

Translation © Petr Eliáš, 2014

Cover and layout © Lucie Mrázová, 2014

ISBN 978-80-7473-226-3

Prolog: Zdravím, světe

Mají-li světové zdroje sloužit stu procentům rostoucí populace, lze toho dosáhnout jedině odvážným urychlením revoluce designu, která pomůže zvýšit účinnost vynaložených prostředků. To je úkol pro radikální technické revolucionáře, ne pro politické pleticháře.

Richard Buckminster Fuller¹

Zkuste si představit, že jste nikdy neviděli smartphone. Nezáleží na tom, kterou značku nebo model. Kdybyste ho drželi v ruce poprvé, jak byste asi uhodli, k čemu má sloužit? Pohled na něj vám nic nenapoví, protože nenajdete sebemenší náznak toho, k čemu ten malý kousek skla, kovu a plastu slouží nebo jak by se dal použít.

Čekali byste, že něco tenčího než krabička cigaret a jen o málo vyššího a širšího bude mít větší sílu než buldozer? Ne. A prozrazuje něco na jeho vzhledu, že dokáže plnit funkci telefonu, fotoaparátu, internetového prohlížeče, centrálního ovládacího systému, herní konzole, DVD a hudebního přehrávače, hodinek, nástěnných hodin, diáře, adresáře, barometru, kalkulačky, navigace, kompasu a spousty dalších předmětů? Opět ne. Pro kohokoli, kdo smartphone nezná, je takový digitální přístroj neproniknutelný.

Tolik výpočetního výkonu vměstnáme do tak malého prostoru jen díky generacím vědců, kteří nejprve vynalezli tranzistor jako prostředek uchování dat a pak ho zmenšili. Zaznamenali takový úspěch, že do maličkého mikročipu se dnes vejde několik milionů tranzistorů, zatímco v padesátých letech, kdy byl vynalezen, to byla jen hrstka. Proto má i ten nejmenší smartphone větší výkon než obrovský motor buldozeru. To je pozoruhodný úspěch, který od zúčastněných vědců vyžadoval odvalu, vizi, vědomosti a schopnosti, ale jejich dílo by možná nikdy neopustilo laboratoře a neproměnilo životy milionů lidí, nebýt designu.

Když se mluví o designu telefonu nebo většiny ostatních předmětů, většinou je řeč o vzhledu, ale to je jen zlomek toho, k čemu design přispívá. Právě díky procesu analýzy, vizualizace, plánování a provedení, kterému souhrnně říkáme design, se vědecké pokroky transformují v produkty, jako jsou smartphony, v produkty, které nám zjednodušují a zpříjemňují život. A právě díky designérům, kteří navrhli software, který tyto přístroje řídí, jim můžeme zadávat tolik různých příkazů: včas nás vzbudit, najít na internetu potřebné informace, posílat zprávy na tisíce kilometrů daleko, přehrávat hudbu a filmy, odemkat dveře auta nebo hotelového pokoje, a dokonce nakoupit jídlo do prázdné ledničky, přestože jsme kilometry od domova.

Pokud je operační software telefonu chytře navržen, měli byste být schopni všechny tyto úkony provádět bez námahy, protože instinktivně poznáte, co a kdy udělat, aniž byste se tím museli dlouze zabývat. Vizualní vodítka na displeji vám poradí, kterých symbolů se dotknout a které klávesy stisknout. Ale pokud je design zřušovaný, celý proces nefunguje. Ovládání telefonu bude přinejlepším vyžadovat určitou námahu, v horším případě nebude fungovat vůbec, alespoň ne tak, jak si přejete. V každém případě budete mrzutí, neklidní, dokonce se třeba i rozčílíte, a dost možná budete vinit svou neschopnost, přestože je to chyba designéra, že s telefonem nemůžete pořádně zacházet, nikoli vaše.

Dále musíme vzít v úvahu možné následky designových nedostatků. Například se vzbudíte pozdě, protože jste nepřišli na to, jak nastavit budík. Zmeškáte důležitou schůzku, protože jste si nedokázali poslechnout hlasovou zprávu. Necháte postaršího příbuzného na nebezpečném místě, protože jste si nepřčetli e-mail. Nebo vláčíte těžký kufr do hotelu, kde zjistíte, že dveře nakonec nejdu telefonem odemknout. To je jen několik problémů a lapálií, kterým byste se vyhnuli, kdyby byl telefon dobře navržený.

Design nám může dodat nebo sebrat sílu i v kterékoli jiné oblasti našeho života. Najdete informace na webové stránce snadno a rychle, nebo jste zmatení? Zavedlo vás značení šikovně a bezpečně z jednoho

místa na druhé, nebo jste bloudili? Jste spokojení s etickými a ekologickými vlivy předmětů, které kupujete, nebo se následků bojíte? Cítíte se v těch nových botách silní, sebevědomí a oslniví, nebo si připadáte hloupě, bojíte se došlápnout, bolí vás šlachy a máte oteklé kotníky? A když jste si naposledy kupovali auto, vybrali jste si ho proto, že se vám líbilo, nebo proto, že daný model představoval nejmenší zlo? Není nejspíš moc fér stěžovat si na nepohodlné boty nebo matoucí telefony, když tolik lidí musí vystačit s naprostým minimem, ale takhle naše litanie ilustruje moc designu ovlivňovat náš život.

Když se design užívá moudře, může nám přinést potěšení, možnost volby, sílu, krásu, pohodlí, slušnost, citlivost, soucit, integritu, cílevědomost, bezpečí, blahobyť, rozmanitost, soudržnost a mnoho dalších věcí. Ale pokud se užije špatně, výsledek je neúsporný, matoucí, ponižující, děsivý, rozčilující, a dokonce nebezpečný. Nikdo z nás se vlivu designu nevyhne, protože je to natolik všudypřítomná součást našeho světa, že určuje, jak se cítíme, co děláme a jak vypadáme, a my si to často ani neuvědomujeme. V mnoha jiných oblastech života se můžeme rozhodnout, jestli se jimi budeme zabývat, nebo ne. To platí o výtvarném umění, literatuře, divadle, filmech, módě, sportu i hudbě. Pro některé z nás jsou to neodolatelné zdroje potěšení, kdežto jiným mohou připadat přinejlepším průměrně zajímavé, nebo dokonce nenapravitelně nudné. Naštěstí si můžeme vybrat, do jaké míry se těmto vlivům vystavíme. Hodně? Málo? Vůbec? Ale designu neunikneme, jakkoli bychom si to třeba přáli. Nezbyvá nám než se snažit určit, zda bude jeho vliv pozitivní, nebo negativní, a aby se nám to podařilo, musíme mu rozumět. A čím víc, tím lépe.

Tato kniha zkoumá vliv designu na náš život nyní a v budoucnu. Její název odkazuje zčásti na první slova, která se objeví na obrazovce počítače, když se podaří navrhnout nový programovací jazyk. Jakmile programátor dokončí programovací jazyk, jako například ten, který určuje, jak používáme telefon, zpravidla ho vyzkouší na jednoduchém programu, protože pokud nebude fungovat ten, nebude fungovat nic. Většina programátorů používá stejný program, který

na přelomu sedmdesátých let navrhl výzkumník Dennis M. Ritchie v laboratořích společnosti Bell v New Jersey, kde byl vynalezen tranzistor. Program na obrazovku napíše slova „zdravím, světe“. Celá léta programátoři čekají, až se ta dvě slova objeví a ujistí je, že jejich snaha je korunovaná úspěchem. Ale měla jsem ještě jeden důvod, proč zvolit právě tento název. Velmi výmluvně totiž popisuje, co design dělá a jak nás ovlivňuje.

Design je komplexní, často těžko postižitelný fenomén, který se časem dramaticky mění, schovává se za různá vyjádření a v různém kontextu nabývá různých významů a účelů. Jeho primární funkcí je však být hybatelem změny, který nám pomáhá zorientovat se v tom, co se děje kolem nás, a obrátit to ve svůj prospěch. Každý příklad užití designu má za cíl něco změnit, ať už jsou to životy milionů lidí, nebo nějaká drobnost, a činí tak systematicky. V nejlepší své podobě se design dokáže postarat, aby jakákoli změna – vědecká, technologická, kulturní, politická, ekonomická, společenská, ekologická nebo behaviorální – měla pozitivní a posilující účinek a nebrzdila nebo neničila.

Proces designu existoval dávno předtím, než vzniklo jeho označení. Kdykoli chtěly lidské bytosti změnit způsob života nebo své okolí, ať už přehrazením pravěké jeskyně proti predátorům nebo úpravou hlavice oštěpu, jednaly jako designéři, ovšem instinktivně. To vše se změnilo v průmyslovém věku, kdy byl design redefinován jako komerční nástroj. V této formě design dosáhl mnoha úspěchů, přičemž pomohl miliardám lidí žít bezpečněji, zdravěji, osvětleněji, spokojeněji a laskavěji. Informační designéři nás provedli kolem světa a komunikační designéři nám ho ozřejmili. Letečtí konstruktéři nám dodali jistotu, že když se připoutáme do sedadla podivného kovového vynálezu, donese nás na tisíce kilometrů přes oceány a hory a bezpečně nás posadí na zem, víceméně tam, kde jsme chtěli být. Módní návrháři nás bavili, ačkoli ne vždy záměrně. A jen díky softwarovým a produktovým designérům denně zacházíme s technologiemi, které ještě před pár lety patřily leda do sci-fi.

Ale design se také trivializuje, špatně chápe a nesprávně užívá. Často se zaměřuje se stylizací a s drahými nepohodlnými křesly nebo pitomými botami se závratně vysokými podpatky. Škatulkuje se jako svůdný trik, který nás má přimět kupovat předměty pochybné hodnoty, jimiž se brzy unavíme a zahodíme je jako spoustu dalšího toxického odpadu, který plní přetékající skládky. Až příliš často se design vnímá jako požitek pro rozmazlené spotřebitele ve vyspělých zemích, nikoli jako způsob, jak pomoci sociálně znevýhodněným z chudoby.

Naše kniha se věnuje tomu, zda design dokáže tyto pomýlené představy vymýtit a do budoucna zajistit hlubší, významnější vliv na náš život, to vše v době, kdy stojíme před kolosálními změnami na mnoha frontách, které se odehrávají v nebyvalé rychlosti, míře a intenzitě. Vědecký a technologický pokrok se zrychluje. Ekologická krize se prohlubuje a nůžky mezi bohatými a chudými se rozevírají. Společenské a politické systémy, které regulovaly společnost v minulém století, se hroutlí. Logistika našeho každodenního života a předmětů, které je naplňují, se od doby před deseti lety dramaticky liší a stejně tak se bude lišit za dalších deset let, kdy bude mnoho našich domněnek o tom, jak chceme žít a čeho si ceníme, působit směšně.

Všechny tyto změny představují pro design významné výzvy. Jak nám může design pomoci co nejlépe využít pokrok v nanotechnologiích, superpočítačích, biomimetice nebo supramolekulární chemii a objevy fyziků, kteří pracují ve Velkém hadronovém urychlovači částic ve Švýcarsku nebo na nových supertelekopech na severu Chile? Vyvinout nové způsoby dopravy, které budou méně stresující, bezpečnější, levnější a ohleduplnější k přírodě? Postarat se, abychom se nemuseli stydět za to, jak jsou produkty, které kupujeme, navržené, vyrobené, testované, dovážené, prodávané a jak nakonec proběhne jejich likvidace? Účinně využít obrovský příval dat, který se hrne z čím dál výkonnějších počítačů? Nebo 3D tisk a další digitální výrobní technologie? Uklidit desítky milionů kusů odpadu, který poletuje vesmírem? Přetvořit nefunkční sociální služby? Zarazit počítačové viry? Napravit zásadní nerovnováhu, která způsobuje, že spousta

lidí má zoufalý nedostatek prostředků, kdežto my jich máme víc, než chceme nebo potřebujeme?

Design není všelék na tyto problémy, ani zdaleka, ale je jedním z nejmocnějších nástrojů k jejich řešení, pokud se ovšem použije inteligentně. O co víc toho o designu víme, o to pravděpodobněji využijeme jeho moc moudře. Prvním krokem je vypořádat se s tím, co vlastně design je.