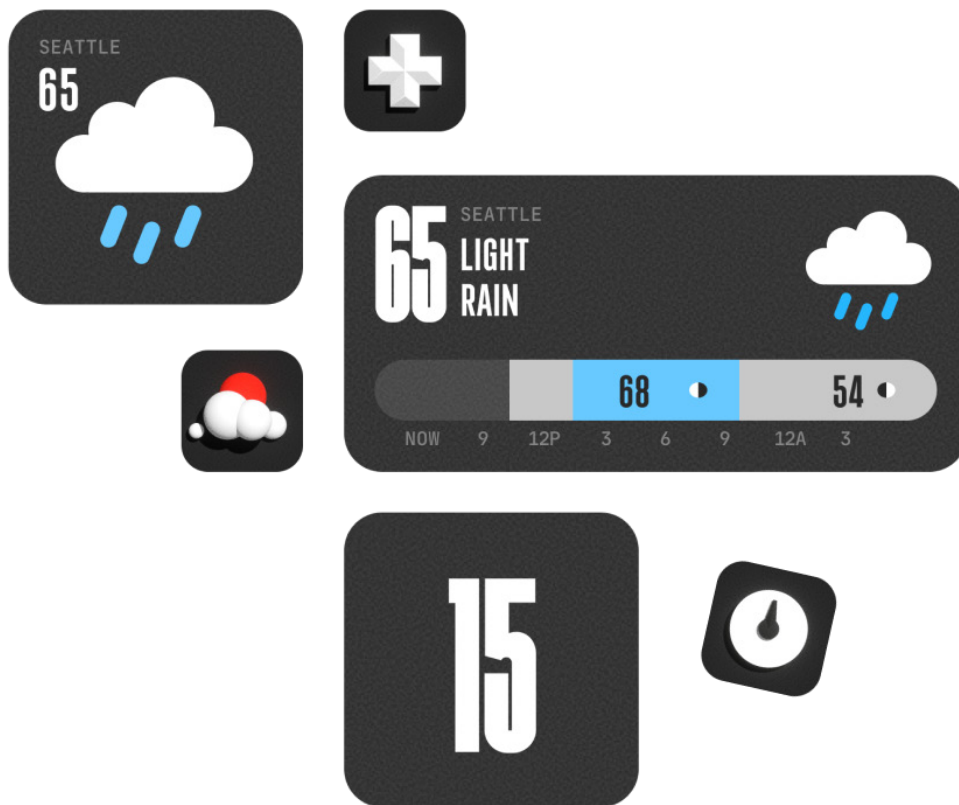




Magazín ■ Jura Ibl

Proti všem pravidlům



Světlem tvůrců aplikací se posledních několik týdnů šíří malá bouřka, kterou rozpoutal designér Andrew Allen. Celé to způsobily tři jednoduché aplikace a stručný manifest, který Allen sepsal na webu andy.works. Ten manifest je jednoduchý: „Aplikace jsou nudné, vypadají jedna jako druhá, vytratila se z nich hravost a originalita. Je na čase to změnit.“

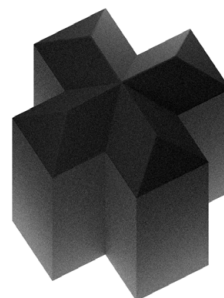
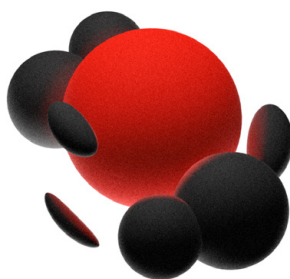
Když něco vytvoří Andrew Allen, tak to stojí za vyzkoušení. Když něco napíše, tak to stojí za přečtení. Allen je totiž už víc jak deset let jedním z nejdůležitějších lidí, kteří nastavují kreativní laťku proklatě vysoko. Před deseti lety byl součástí týmu, který vytvářel koncept tabletu Microsoft Courier – zařízení, ze kterého vyrostl celý trend „foldables“, skládacích telefonů a tabletů. A také jeden z nejzajímavějších produktů roku 2019 Microsoft Surface

Duo. Allen a jeho tým ve svém konceptu, který tenkrát Microsoft pohřbil, představil skvělou vizi zařízení s dvěma obrazovkami, které můžete používat intuitivně jako kouzelnou knížku, přetahovat mezi nimi soubory, psát tužkou a to všechno v době, kdy Steve Jobs představil první iPad, který byl koncipovaný jako konzumní zařízení na vysedávání v křesle. Allenovi se tím pádem nedá upřít obrovská dávka vizionářství. Jenže on není jen vizionář.

Když Microsoft projekt Courier ukončil, Allen s ostatními z firmy odešli a založili malé vývojářské studio Fifty Three. Právě tady vznikla aplikace, která dodnes patří k tomu nejlepšímu, co si do iOS můžete nainstalovat – *Paper*. Allen s ostatními zakladateli zhmotnili vizi magického zápisníku a udělali neskutečně hravý a zároveň užitečný nástroj, který z „velkého iPhoneu“ najednou udělal profesionální kreativní nástroj, jak ho známe dnes. *Paper* je esenciální aplikace, která určila celé další směřování iPadu a dá se říct, že předběhli v inovacích samotný Apple.

Není tedy nijak přehnané, když budeme konstatovat, že Andrew Allen je jeden z nejvýznamnějších designerů na světě. A je dobré si uvědomit proč: Allen není schopný jen navrhnout úspěšný a dobře použitelný produkt, ale navíc dokáže přijít s vlastní originální estetikou. *Paper* nevypadá

NO MORE BORING APPS



jako ostatní aplikace pro iOS, dokonce se ani nechová podle všech zavedených pravidel – některá dokonce záměrně porušuje, a přesto Allen se svým týmem vytvořili natolik sebevědomý a silný grafický design, že je i po letech stále nepřekonatelný, perfektně použitelný a hlavně – pro jeho hravost jste ochotni věnovat trochu úsilí navíc k jeho pochopení.

UŽ ŽÁDNÉ NUDNÉ APLIKACE

Studio Fifty Three v roce 2018 koupila společnost WeTransfer a jak to tak po podobných sloučeních firem bývá, zakladatelé se postupně vydali dělat něco jiného. Andy Allen se pár let digitálnímu designu nevěnoval, ale na odpočinek se očividně nechystá. Před několika týdny vydal hned tři nové aplikace, již pod hlavičkou vlastního studia andy.works a spíše, než by hned začal budovat další velký produkt, tentokrát se soustředí především na novou vizi. Tu zhmotňují tři aplikace: **Timer**, **Weather** a **Calculator**, které po funkční stránce nepřinášejí nic nového. Klíčové je jejich výtvarné pojetí.

Ani jedna ze tří aplikací není vytvořena v standardních vývojářských nástrojích, ale v nástrojích pro vývoj her. Nenajdete tu ani tlačítka, ani navigační panely, jen sytě barevný svět trojrozměrně modelovaných prvků, se kterými můžete otáčet,

natahovat je, štoupat do nich. Mráčky v aplikaci počasí můžete prstem rozehnat, čísla v kalkulačce si můžete potáhnout různými barvami a abstraktními materiály. Nic se tu neřídí pravidly iOS. Je tu jen čirá hravost a funkčnost.

Samozřejmě se dá namítnout, že taková aplikace je víc exhibice, než něco, co by člověk mohl používat každý den. Allen tu balancuje na hranici designu a umění, ale není to pravda. Svou funkci totiž plní skvěle – na jednoduchých a srozumitelných příkladech umožňuje objevovat nové možnosti, jak mohou aplikace vypadat a fungovat. Tím, že využívá prostředí pro vývoj her, také definuje nové nástroje, které mohou designéři a programátoři využít pro svou práci a zve do světa aplikací tisíce tvůrců her a říká: „Podívejte se, tady je vaše příležitost.“

Přesto je složité takovou vizi akceptovat. Současná estetika iOS nevyhází z rozmaru designérů, právě naopak – minimalistický a stroze přehledný styl, na který jsme si za posledních několik let zvykli nejen v rámci iOS, ale i v Androidu a na webu, vychází z možná až pedantského lpění firem na měření všeho, co lidé dělají, a vytváření srozumitelných aplikací na základě dat a sledování efektivity každého jednotlivého detailu.

To sice neznamená, že by se aplikace nedaly dělat jinak, ale pokud chcete, aby lidé vaše nástroje





používali, dodržování osvědčených postupů je ta nejschůdnější cesta. Experimenty jsou drahé a v případě velkých projektů mohou být klidně likvidační.

S tím souvisí i úroveň řemesla, na které Allen operuje. Jeho schopnost udržet estetiku a funkci aplikace v rovnováze je určitým mistrovstvím v oboru. Naopak u méně zkušených designerů existuje fenomén zvaný dribbbilizace (podle sociální sítě Dribbble), kde se mohou designéři a grafici chlubit svými výtvary. Problém je totiž v tom, že se řada designérů v honbě za originalitou a uznáním ostatních snaží vytvářet neuskutečnitelné a často nepoužitelné výtvarné exhibice, které sice vypadají krásně, ale pro lidi jsou neuchopitelné a matoucí.

Allen svým manifestem vrací do světa stroze funkčního designu prvek nejistoty a nároků na řemeslnou kvalitu. Otázkou ale je, jestli něco takového může být životaschopné v prostředí agilních startupů, které jsou nastavené striktně na výkon a neustálou iteraci směrem k vyšší efektivitě.

Je k tomu dobré poznamenat, že celý boom poptávky po aplikacích i největší růst internetového průmyslu přišel po roce 2013, kdy minimalistická estetika iOS 7 začala ovlivňovat podobu internetu.

To nepopíratelně vedlo k uniformitě a ztrátě originality prvních verzí iOS, úpadek formátu Adobe Flash zase částečně vymazal hravost z webu. Nicméně se nedá popřít, že díky většímu důrazu na funkci na úkor formy se z internetu stala mnohem dostupnější platforma a měnit něco, co funguje, je vždy extrémně těžké.

KRÁSNÝ NOVÝ SVĚT

Manifest Andyho Allena zatím nijak zásadně svět aplikací neovlivnil, na to si budeme muset počkat ještě mnoho měsíců, ale zároveň je dobré o něm vědět a pochopit, jaké možnosti nabízí. Je v něm mnoho idealismu, ale zároveň nabízí praktické a uskutečnitelné cesty, které stojí za to vyzkoušet a objevit.

Ostatně, hnutí za minimalistické aplikace také nevzniklo ve velkých firmách, ale v rukou designérů nespokojených s tehdy opotřebeným zdobným stylem, který nabízel iOS 6. Na tom, že se k tomuto stylu teď s láskou chceme vrátit, není nic paradoxního – období zdobnosti se střídá s obdobím strohosti napříč celou historií lidstva. Proto bude zajímavé sledovat, jestli to budou právě ty tři jednoduché aplikace z dílny [andy.works](#), které budou na začátku procesu proměny celého odvětví. Trocha hravosti by nám teď docela prospěla. 