

# Джон Маеда: простота спасет мир

Анна КОЛЕСНИКОВА

Говорят, современный мир заставляет нас жить все быстрее. Мы не желаем ждать. Раздражаемся, если нельзя просто нажать кнопку и распечатать документ или компьютер зависает на несколько секунд. Но за нетерпение приходится платить. Например, тратить время на изучение многофункциональных коммуникаторов, которые якобы упрощают нашу жизнь. К счастью, на свете есть один человек, который способен избавить нас от мучительного чтения инструкций и изучения гаджетов. Стремление к простоте он сделал девизом своей жизни и работы. Этот человек — дизайнер, программист и философ, профессор Массачусетского технологического института Джон Маеда.



▲ Графический символ книги Джона Маеды «Laws of Simplicity»

Спеша на интервью с Джоном в фойе гостиницы «Астория» в Санкт-Петербурге, я, если честно, не знала, о чем спрашивать этого улыбчивого американца. Говорят, он фанатик простоты, но в чем заключается эта простота? Изучение творческой биографии Маеды вообще способно довести до иступления любого биографа: его компьютерными программами пользуются художники, его инсталляции висят в Fondation Cartier в Париже, а его книгу *Laws of Simplicity* читают и бизнесмены, и дизайнеры кроссовок. В итоге я решила позволить самому Джону Маеде выбирать тему, о которой он хочет говорить. Он решил объяснить, чем его работа полезна для каждого из нас.

## Что такое simplicity?

Однажды, рассказал Маеда, в выходной день он забавлялся тем, что по американской привычке снимал на камеру свою новенькую машину. В какой-то момент он остановился и задал по-научному простой вопрос, из каких часто рождаются открытия: «Моя машина настолько больше моей камеры, так почему руководство по эксплуатации моей камеры настолько больше руководства к машине? Так продолжаться не может! Мир нужно упрощать».

Со временем Маеда решил возвести девиз «будь проще, и люди к тебе потянутся» в ранг своей философии. «Почему простота важна для меня? Я думаю, потому, что мы живем в мире, замусоренном технологиями. Вы не будете отрицать, что все в этом мире постоянно становится еще более сложным. Сначала был web 1.0, сейчас мы имеем web 2.0, потом, естественно, появится web 3.0. Всего становится больше. Его и не может становиться меньше. Я даже удивился, когда однажды достал свой старый MacPaint, и на нем не было номера версии».

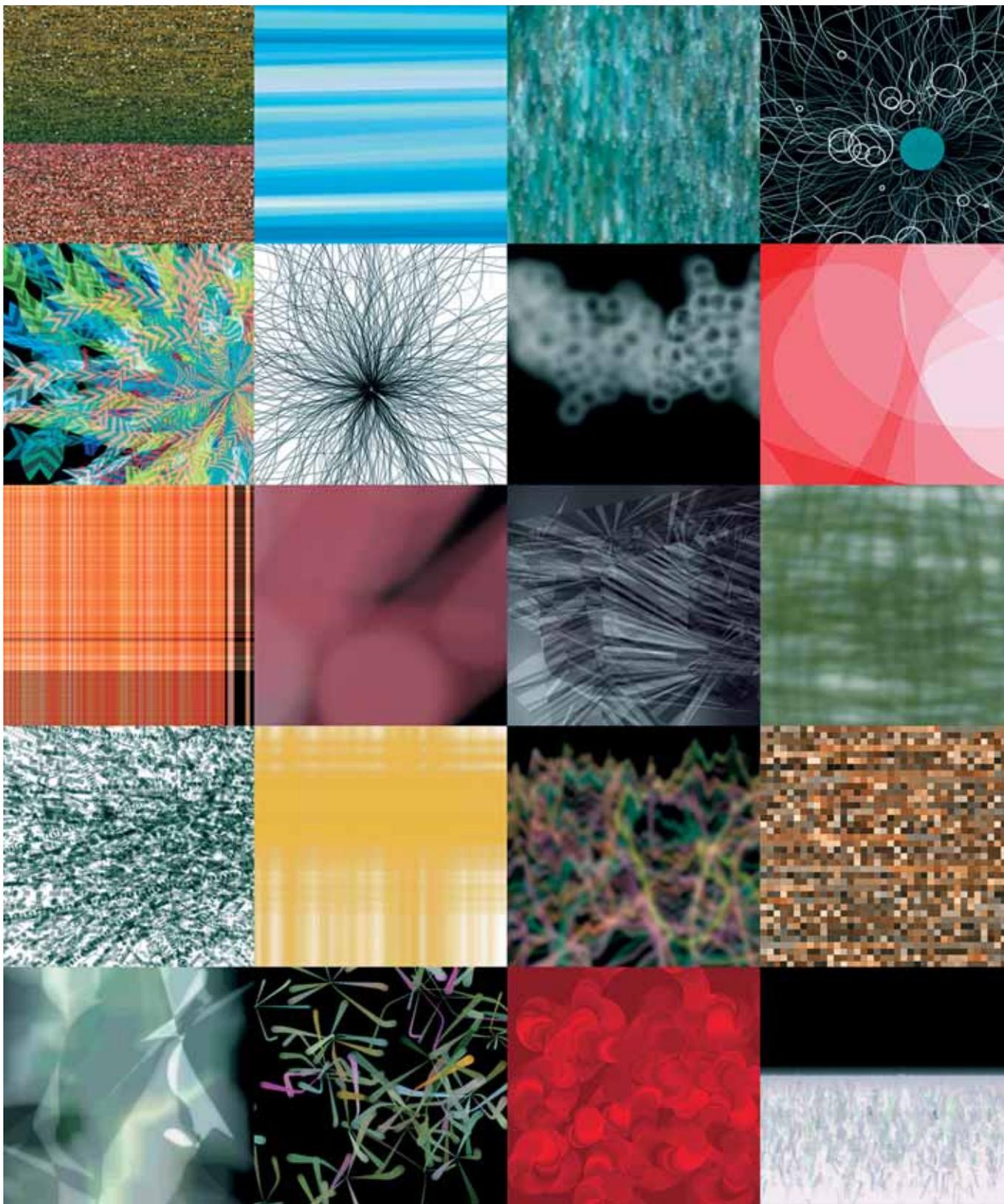
Как утверждает Маеда, простоты, способной сделать нашу жизнь легче, добиться очень сложно. Вы можете сократить до минимума количество функций MP3-плеера, но как тогда им управлять? Бездумно сокращая, вы только упростите устройство, лишая себя удобства и удовольствия от его использования. В своей лаборатории MIT Media Lab Маеда работает над тем, чтобы сделать сложные технологии разумно простыми в управлении, чтобы человек мог обращаться с ними интуитивно, без изучения томов инструкций. В рамках отдела simplicity при Media Lab Маеда руководит разработками по упрощению технологий для Toshiba, Sony и даже газеты The Times.

Несколько лет назад компания Philips пригласила профессора Маеду в свой «Совет по простоте», где ученый вместе с коллегами проверял продукты компании на предмет «простоты». Первой проверки не выдержала домашняя стереосистема, которую собиралась запускать Philips. Маеда потребовал убрать из ее интерфейса ненужную компьютерную лексику вроде «подождите, система загружается». И даже такой, казалось бы, элементарный шаг позволил значительно упростить пользование. Но этим «крестовый поход» Маеды против сложности только начинался.

«Такие вещи, как зажим для бумаги или венчик для взбивания яиц, кажутся простыми только, когда вы уже видели, как именно ими пользоваться. Если же вы никогда их не встречали, то, вероятно, примете зажим для бумаги за талисман или декоративную



▲ Автор книги «10 законов простоты», профессор Массачусетского технологического института Джон Маеда



▲ Вторая составляющая работы Маеды — графический дизайн. Он создает дизайнерские проекты, которые выставляются в Нью-Йорке, Париже и Лондоне. Для графического творчества Маеда использует только собственные программы, которые позволяют создавать изображения. Объектами компьютерного творчества становятся предметы реального мира — деревья, воздух, вода. Таким образом автор стремится сблизить два мира — компьютерный и реальный



◀ Однажды Джону Маеде было грустно. Чтобы развлечься, он высыпал горсть картошки фри на сканер и получил на компьютере изображение, из которого создал смешную картинку под названием Amber Waves of Grain (Желтые волны пшеницы)

безделушку. А что касается венчика, дайте его ребенку вместе с яйцом. То, что он сделает с этими двумя предметами, заставит вас надолго задуматься о кажущейся простоте этого предмета». Сам Маеда восхищается дизайном палочек для еды: «Это просто две палочки. Они даже не должны быть идеально прямыми. Вы можете просто отломать две маленькие веточки от дерева и содрать кору с той стороны, которую нужно подносить ко рту. Вуаля! Предмет и природа слились в гармонии!»

Психологи говорят, что стремление к простоте — признак инфантильного сознания. Но Маеда уверен, что к простоте больше всего стремятся именно взрослые: «Дети очень любят сложность. Однажды я наблюдал, как моя младшая дочь сползает с лестницы. Она видит, что её старшие сестры умеют ходить, они поступают проще. Младшая тоже умеет ходить, так почему бы ей не ходить ножками с лестницы? Нет, ей нравится сложно и долго сползать! Упрощать жизнь она начнет с возрастом. Поэтому я думаю, что нельзя соотносить простоту с инфантильностью».

Почему же простота завоевывает популярность среди взрослых людей? Маеда отвечает, что, когда тебе 35 и ты понимаешь, что еще не все успел, крайне жалко становится тратить время на ожидание в очереди в «Макдоналдсе» или на изучение инструкции к мобильному телефону.

Самому Маеде 41, и он постоянно твердит, что время уходит. Чтобы избавиться от ощущения времени, он проводит визуальные инсталляции в Париже, занимается разработкой компьютерных программ в Массачусетсе и на досуге руководит работками искусственного интеллекта. А еще продает свои идеи крупнейшим хай-тек-корпорациям, утверждая, что уже сейчас способность предложить простой продукт потребителю становится лучшим маркетинговым преимуществом.

### Простой бизнес — прибыльный бизнес

Общаясь с Джоном Маедой, сложно представить, что этот ловец фана, который, как ребенок, восхищается своим iPod, работает с корпорациями Sony, Samsung, Phillips, Apple, а те платят ему за фантастические идеи реальные деньги. Платят именно за то, что Маеда рисует для них абсолютно безумный сценарий будущего, в котором добьется успеха тот, кто предложит более простой внешне продукт с меньшим количеством функций.

«Великие клиенты позволяют тебе быть собой, — рассказывает Маеда. — Они знают, что заплатить тебе за то, чтобы ты стал кем-то другим, удобнее, но гораздо больший риск (и награда!), если они позволяют тебе быть собой. Я люблю дерзкие компании».

Дерзким компаниям Маеда предсказывает, что нужно направлять максимум инвестиций на разработку сложного софта, сложность которого тщательно спрятана за максимально простым интерфейсом. По предсказанию Маеды, скоро появятся версии программ не 1.0, а — 1.0 (минус 1.0), которые будут более простыми по сравнению с ранними версиями. «Это становится реальностью. Когда заказчик покупает

### Взрослые и простота

### Что дает работа с дерзкими компаниями?

Fireside Chat (программа, позволяющая устраивать видеоконференции), он уже сейчас может заказать либо полностью обновленную версию 2.0, либо тоже обновленную, но привычную версию 1.0 в премиум-варианте. Или взгляните на hosted software — компании предлагают вам скачивать обновления программ не с дисков, а со своих веб-сайтов, что тоже делает ваше общение с ними проще», — предлагает ученый. По мнению Маеды, все большую и большую популярность будут приобретать программы с меньшим количеством функций, которыми проще пользоваться.

Простота — это способ сэкономить на меседже и стать понятным большему количеству потребителей. Именно этим он объясняет популярность iPod — плеера, который может меньше, а стоит больше. Компании же, которая предлагает более сложный продукт, приходится инвестировать больше, чтобы объяснить, что именно она предлагает.

«Люди все время удивляются, почему Apple настолько успешен, — рассуждает Маеда. — Самый популярный ответ — благодаря дизайну. Но это не так. Дизайн от Apple, дизайн от Sony — какая разница? Все дело в программном обеспечении, софте».

Разработчикам софта iPod удалось создать продукт, которым легче всего и приятнее пользоваться. «Я думаю, что самое лучшее приобретение на свете — iPod Universal Dock, — утверждает Маеда. — Универсальная док-станция для зарядки и синхронизации с компьютером, а также для подключения iPod к домашней стереосистеме или к телевизору для просмотра слайд-шоу. Он подходит для всех систем iPod. Это действительно конкурент, угрожающий всему тому, что продается под маркой простоты».

В самом деле, Apple берет верх благодаря дизайну. Посмотрите, с какой легкостью Apple вывел на американский рынок iPhone! И теперь они чувствуют себя как дома на этом рынке, тесня других производителей.

В свое время Маеда закончил MBA, но все, что ему там сказали, по мнению ученого, оказалось полной чужью. Зато он понял, что бизнес ничего общего с творчеством не имеет. Творчество — это изобретательство. И именно в нем нуждается бизнес сегодня, чтобы создавать продукты уровня iPod.

«Недавно я был в одном американском кафе на Западном побережье, — рассказывал мне Маеда. — Там мне предложили напиток smooth (взбитые в миксере фрукты). Маленькая порция по одной цене, а большая — по такой же! Вы можете взять любую порцию за те же деньги! Все зависит только от того, сколько вы готовы выпить. Такой идеи я раньше нигде не встречал, это было здорово, и это пример по-настоящему творческого мышления. Кстати, я выбрал маленькую».



▲ На своей выставке в Нью-Йорке Маеда превратил iPod в рыбу

► Компании, которые внедрили простоту в свою работу, по оценке Джона Маеды. Источник: Yahoo! Finance

Apple	Внешняя простота iPod помогла Apple вновь достичь триумфа.
IBM	Переход от персональных компьютеров к сервисным услугам сделал IBM королем удаленной работы.
Philips	Разум и простота стали стилем жизни датского гиганта электроники.
Citigroup	Говорят, их карта Citi Simplicity хороша, но я по-прежнему не понимаю, в чем тут простота.
Google	Я больше полюбил Google, когда он стал делать меньше.
Amazon	Без сложности не может быть простоты.
Plantronics	Лидер в производстве наушников пытается достигнуть простоты только за счет дизайна. Неверный ход.
Design Within Reach	Совмещение элитарного модернизма с чем-то менее элитарным. Неверный ход.
The Gap	Простая одежда и простое ценообразование.
Volvo	Дизайн интерьеров выполнен в духе простоты.
Toyota	Создание индустриального продукта с нулевыми напрасными затратами. Creating a way of industrial production with zero waste.
Kodak	Продолжает изображать фотодело простым, несмотря на технологическое развитие фотографии.

Несмотря на свое восхищение iPod, раньше Маеде не удавалось поработать с продуктами этой компании. Но этой осенью мечта Маеды сбылась, и он вместе с дизайнерским дуэтом Sawaya&Moroni делает люкс-вариант iPhone, который мир увидит уже к концу этой зимы.

Вторая составляющая работы Маеды — графический дизайн. Он создает дизайнерские проекты, которые выставляются в Нью-Йорке, Париже и Лондоне. В США Маеда считается культовой фигурой, чем-то вроде Энди Уорхола цифровой эпохи. Подражая знаменитому идеологу поп-арта, он даже создал свой вариант на тему супов Campbell, а также превратил в арт-объект картошку фри из «Макдоналдса». Но, в отличие от Уорхола, Маеда сделал средством своего творчества не живопись, а компьютерные технологии. Критики относят его к представителям абстрактного экспрессионизма.

## Цифровая петрушка

«Самая большая проблема дизайна сегодня в том, что обилие инструментов не позволяет самому дизайнеру раскрыть собственное воображение. Дизайнер думает, что с помощью программ он сможет воплотить любой свой образ, но он ошибается, он всего лишь имитирует воображение создателя программы», — откинувшись на спинку дивана, объясняет свой взгляд на современный дизайн Маеда.

Сам же мастер комбинирует науку и визуальное искусство с целью добиться изменения общего отношения к компьютерному дизайну. Вместо того чтобы применять чужой софт, годный для препресс-подготовки, он предпочитает создавать свои собственные компьютерные программы, помогающие раскрыть его видение. На сайте [www.prose55ing.net](http://www.prose55ing.net) вы даже можете найти специальный язык программирования для дизайнеров, разработанный в Media Lab.

Именно возможность программирования на компьютере как новое средство создания дизайна отличает Маеду от его современников, предпочитающих использовать Photoshop или Coral Draw. Маеда пишет свои собственные коды, способные визуализировать его дизайнерские идеи. В результате рождаются инсталляции, которые выходят за рамки современного креатива, объектов, созданных с помощью популярных дизайнерских программ.

В этом году у Джона Маеды прошли три выставки. Первая — в Fondation Cartier в Париже, галерее, основанной при знаменитом доме мод. Вторая — в галерее MoMA в Нью-Йорке. И наконец, состоялась первая выставка Маеды в Великобритании.

Выставки представляют набор полотен и инсталляций. Посетители взаимодействуют с пространством, наполненным объектами, текстами, фильмами, каналами, через которые Маеда рассказывает свою философию. Все работы представляют собой интерпретацию каких-либо компьютерных данных. Например, данные для одного из полотен были собраны при помощи поисковой машины Google, затем они стали чем-то вроде сырого материала, с помощью которого было «нарисовано полотно».

В фонде Cartier выставлялись картины-метафоры на темы деревьев, неба, травы, луны, огня, ветра, дождя и снега — семь «цифровых пейзажей». Эти цифровые образы, изображение которых проецируется на экраны, сгенерированы новой программой, которую Маеда создал, чтобы рисовать пространство и время. Их основная идея в том, чтобы изобразить естественное при помощи виртуального и сблизить природу и компьютер.

Маеда даже придумал термин less-tech в противовес понятиям high-tech и low-tech, который иллюстрирует его желание уйти от засилья сложности сегодняшнего софта и сделать технологию более человеческой, приближенной к нашим чувствам и телу.

Он создал «Reactive Square» — «Реагирующий квадрат» (ответ «Черному квадрату» Малевича), через который выразил как свое стремление к простоте, так и к человеческим технологиям: откликаясь на человеческий голос, квадрат двигается и меняет форму.

Искусство для Маеды — это не только то, что затрагивает взрослых, оно также обращается к сознанию ребенка. Вдохновленный общением со своими детьми, Маеда создает программы, помогающие управлять компьютером при помощи голоса и таким образом играть с ним. Его программа «Реагирующие формы» была создана, чтобы дети могли общаться с компьютером при помощи пения, а не нажатия на мышку или клавиши, и таким образом развивать свои способности.

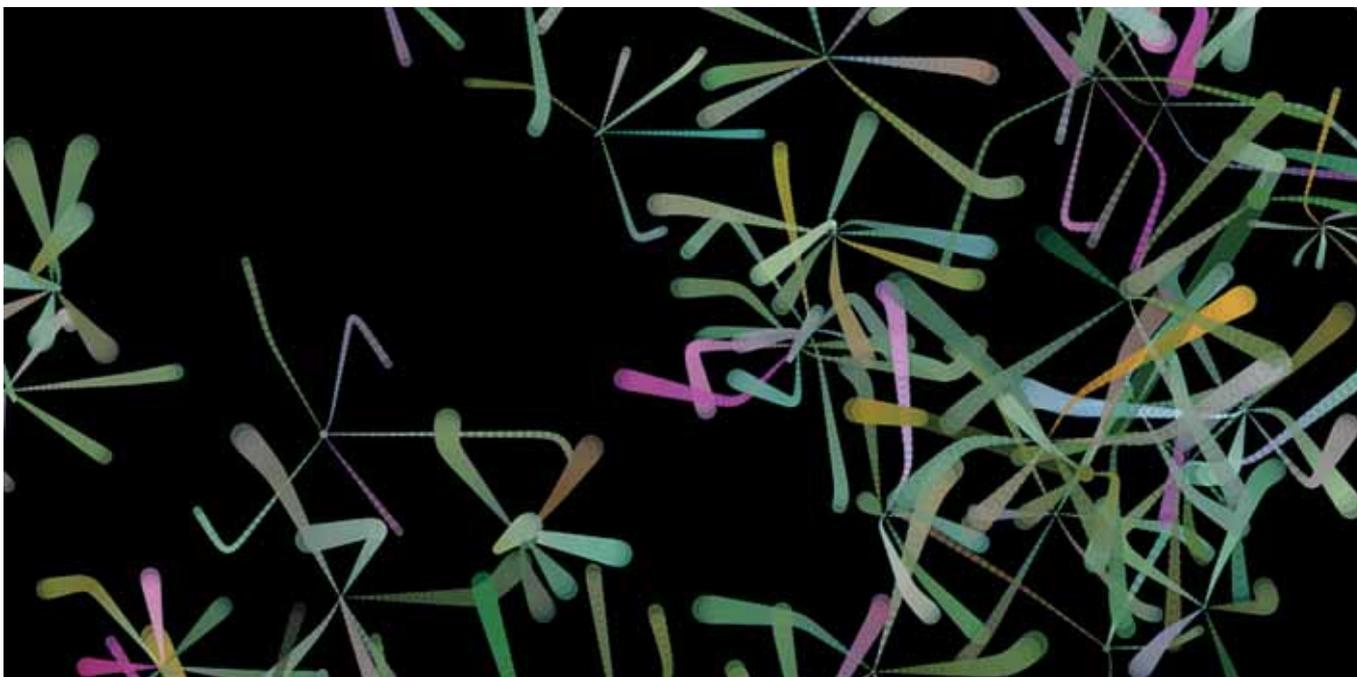
Для парижской выставки Fondation Cartier Маеда создал специальную комнату для детей «Я голоден», где были представлены шесть его работ. Там он экспериментировал с темой еды, позволяя посетителям создавать каскады из форм и цветов, играя с банальными изображениями фруктов, картошки фри или брокколи.



▲ Подражая знаменитому идеологу поп-арта Энди Уорхолу, Маеда создал свой вариант на тему супов Campbell

## Выставки

## Понятие less-tech



▲ Художественные работы Маеды часто представляют собой интерпретацию каких-либо компьютерных данных. Например, данные для одного из полотен были собраны при помощи поисковой машины Google, затем они стали чем-то вроде сырого материала, с помощью которого было «нарисовано полотно»



◀ О своих инсталляциях для Fondation Cartier Маеда говорит, что «создавал работы с ясным и радостным духом, близкие к поп-арту». Цифровые образы, изображение которых проецируется на экраны, сгенерированы новой программой, которую Маеда создал, чтобы рисовать пространство и время

Говорят, Маеда видит за пределами будущего нашу по-новому хорошую, интерактивную жизнь. Как мы можем действительно стать green digital, т. е. достичь гармонии между компьютером и природой.

Компьютеры, по мнению Маеды, станут основным инструментом такого творчества. Более того, он предрекает появление нового поколения — гибридов дизайнеров и программистов, которые вслед за ним выведут компьютерный дизайн на этот новый уровень творчества.

Официальный сайт Джона Маеды: [lawsosimplicity.com](http://lawsosimplicity.com)

## 10 законов простоты Джона Маеды

Для дизайнеров, ученых и инженеров Джон Маеда сформулировал 10 законов простоты, которые помогут разумно сокращать элементы произведений, делая их проще и понятнее.

### Закон 1. Сокращение



Простейший способ достигнуть простоты — внимательно сократить. Сокращение, по Маеде, это компромисс между полезным и необходимым. Если убрать что-то полезное, вещь станет проще. Но если убрать необходимое, ею невозможно буде пользоваться. Создание простоты заключается в поиске баланса между этими вещами.

После того как вы удалили все ненужное, примените закон «сжать, спрятать, объединить». «Внутри своей лаборатории мне чаще приходится заниматься упрощением коммуникаций. Я завязал с работниками, которые верят только в черное или белое, в абсолютную истину. В жизни так много замечательных вещей, которые являются серыми. Простота — это серое-серое явление».

Но, к слову, коллеги Маеды из студии дизайна IDEO относятся к простоте более сдержанно и неоднозначно: «Упрощая сложную систему, главное взять ее и довести до такого состояния, в котором с ней может взаимодействовать человек и получить при этом удовлетворительный опыт. Главное, подобрать тот уровень сложности, который подходит для конкретного индивидуума».

Компромисс между полезным и необходимым

### Закон 2. Организация



Организация делает систему из многих явлений меньше. Простоты в собственном доме можно добиться тремя способами — купить дом больше, положить все ненужное в кладовую или, наконец, подчинить существующее положение вещей порядку. Первые два способа можно воплотить через закон сокращения. Но третий требует выделения значимого и упорядочивания его по категориям. Чтобы добиться этого, Маеда вводит правило «увидьте лес за деревьями», иначе говоря «сортируйте, маркируйте, группируйте и расставляйте приоритеты».

Сортировка позволяет записать каждую единицу и затем распределить их по группам. Каждой группе потом присваивается маркировка. Чтобы сократить количество этих групп, насколько это возможно, нужно сгруппировать и сжать их — опять же насколько это возможно. И в конце нужно расставить приоритеты, сделав так, чтобы наибольшее внимание получили не более 20 % групп. Маеда даже предлагает на своем сайте программу, позволяющую произвести весь этот процесс автоматически.

Попробуйте купить Toyota Camry V6 с системой навигации и кожаным салоном на сайте [www.carsdirect.com](http://www.carsdirect.com). Затем попытайтесь купить Honda Accord с навигацией. Вы увидите, что купить Toyota действительно сложнее — они заставят вас выбирать различные комплектации в зависимости от того региона, где вы находитесь. У Honda же представлены всего несколько опций и цветов, зато продажа ведется в любом регионе одинаковая. Но в итоге покупка Toyota производит впечатление базара, а Honda создает очень аккуратный образ.

Расставляйте приоритеты

### Закон 3. Время



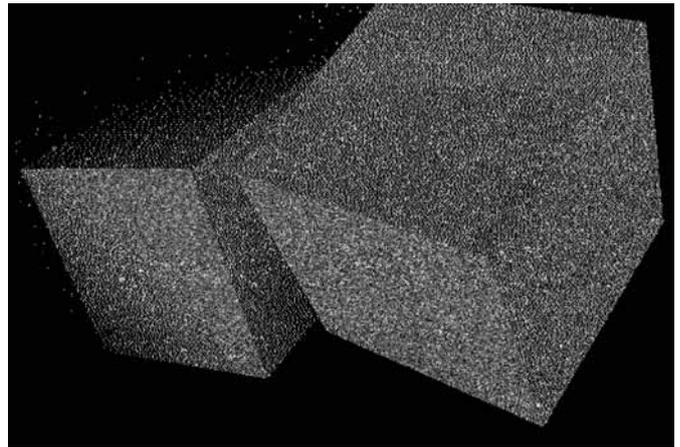
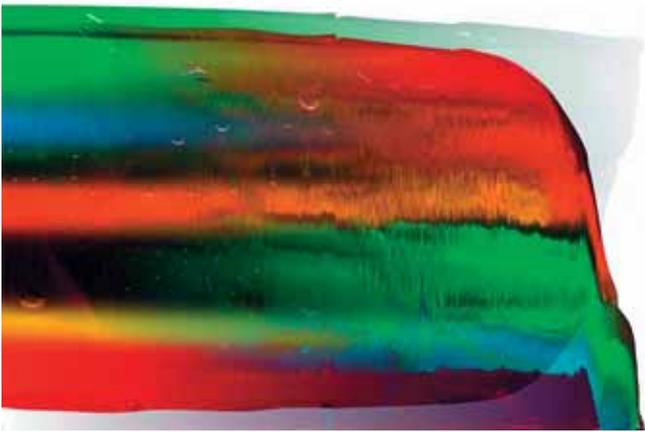
Экономия времени дает ощущение простоты. Все мы ненавидим ждать и предпочитаем те продукты, взаимодействие с которыми происходит быстрее. Все это потому, что экономия времени дает нам чувство простоты. iPod Shuffle от Apple проигрывает песни либо последовательно, либо хаотично. Вам не позволяется программировать эфир, зато вы экономите время.

### Закон 4. Обучение



В процессе обучения знание делает все проще. Все очень просто, если человек уже научился нажимать кнопки на лифте или выучил, где право, а где лево, — ему проще будет подниматься на высотные здания и находить нужные квартиры.

Знание упрощает жизнь



▲ 2003 год, Food Exhibition (выставка еды) Джона Маеды, на которой он показал, как продукты (например, желе или кубики сахара) могут стать объектами компьютерного творчества



◀ Использование программирования в роли нового средства создания дизайна отличает Маеду от его современников, предпочитающих использовать Photoshop или Coral Draw. Он пишет свои собственные коды, способные визуализировать его дизайнерские идеи

Но дизайнеру обучение может мешать. Маеда, преподавая в Массачусетском технологическом, заставляет своих студентов избавляться от груза знаний. «Нынешнее поколение чересчур умно. В течение своего курса я пытаюсь их сделать «глупее» в определенном смысле». Маеда пытается заставить их сбросить опыт и научиться видеть глазами неопытного пользователя, чтобы создавать понятный этому пользователю дизайн.

### Закон 5. Различия



Простота и сложность нуждаются друг в друге. В дизайне технологий простота часто сопровождается сложностью. Сложность оттеняет простоту, чтобы та не была однообразной. «Посмотрите на свой костюм, — предлагает Маеда. — Вы не стали использовать только черный в одежде. Вот у вас серый, белый. Черный был бы слишком скучным, слишком упрощенным. Вот еще у вас цветы на кофте, бусы. Вам нужен контраст, чтобы сделать простоту элегантной. Одежда всегда выглядит более элегантно, если сочетается с аксессуарами и, следовательно, усложняется. Женщины знают это».

Что касается моды на дизайн, то стремление к простоте и сложности в дизайне — это два тренда, которые сменяют друг друга. Вспомните электронные часы. Вначале они были очень скучными. Потом Casio придумали электронные часы модели G-Shock. Они были сумасшедше сложными. Теперь электронные часы снова делают простыми. То же самое с видеотехникой. Ее делают сложной, затем ее делают простой. Потом простота наскучивает, и модели усложняются. В сменах простоты и сложности есть что-то от музыкальных ритмов.

Простота и сложность — два тренда

### Закон 6. Контекст



То, что лежит на периферии простоты, не является второстепенным. Не обращая внимания на контекст, можно пропустить самое важное. Нам известно, что, «когда чего-то мало, мы ценим его гораздо больше, чем когда его много». В случае с простотой и сложностью задача в том, чтобы найти баланс между чем-то и ничем. Сложность создает чувство потерянности, простота — чувство того, что тебя нашли.

### Закон 7. Эмоции



Чем больше эмоций, тем лучше. «Проблема японского дизайна сегодня в том, что он слишком совершенен. Посмотрите на триумф Samsung над Sony. Sony делает совершенный дизайн, а Samsung — просто забавный. Разницу в прибыли, которую это приносит, можете подсчитать сами», — комментирует Маеда.

### Закон 8. Доверие



Нужно доверять простоте. Пока человек не научится плавать, он не доверяет воде. Когда человек не умеет чего-то, он не доверяет этому. Но простота помогает понять явление легче, поэтому она порождает доверие. Бренды, которые просты и понятны, вызывают большее доверие.

### Закон 9. Неспособность



Надо принять тот факт, что некоторые вещи нельзя сделать проще. Зато в простых вещах, в свою очередь, меньше вероятность ошибки. Не желая быть категоричным, Маеда вводит этот пункт, скорее, в качестве «страховки» собственной правоты.

### Закон 10 — главный. Простота заключается в том, чтобы убрать очевидное и добавить необходимое



Простота — это удаление очевидного и добавление значимого. Больше можно сделать меньшим, просто отодвинув его подальше. Так, в Google вы получаете ответ на локальные запросы, при этом весь процесс поиска ведется на удаленном расстоянии. Открытость также помогает добиться простоты. Программы в открытом доступе скачиваются чаще, следовательно, больше народу знает их и умеет ими пользоваться.

Сохраняйте энергию, повышайте КПД. Как и наша планета страдает от истощения ресурсов, так от истощения страдает и дизайн. Но ограничения, как пресс, могут породить новую силу креативного духа. ■

Будьте открыты