

TEMA

alice rawsthornová

zdravím, světe

JAK DESIGN VSTUPUJE DO ŽIVOTA

TEMA

Alice Rawsthornová

Zdravím, světe

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 978-80-7473-253-9 (PDF)

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 uhadli, 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, odemknout dveře auta nebo hotelového pokoje, a dokonce nakoupit jídlo do prázdné ledničky, přestože jsme kilometry od domova.

Pokud je operační software telefonu chytrě 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 nejdou 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, blahobyt, 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, osvěceněji, 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 hroutí. 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.

1: Co je design?

Design není profese, ale životní postoj.

László Moholy-Nagy¹

Pokud šlo o vedení válek, přechytračení nepřátel, drcení odporu a zstrašování protivníků, měl chán Čchin Š'-chuang-ti veškeré potřebné schopnosti. Nebyl sice tak krvežíznivý a nemilosrdný tyran, jak tvrdí jeho zavilejší kritikové, nicméně vynikal prohnaností, odhodláním a vynalézavostí. Tyto vlastnosti se ukázaly nedocenitelnými, když zahájil proměnu obskurního království Čchin v jednu z nejmocnějších a nejtrvalejších mocností v dějinách: Čínu.

Čchin Š'-chuang-timu nebylo ještě ani patnáct let, když se v roce 246 př. n. l.² stal králem. Skoro deset let mu trvalo, než porazil své politické protivníky a prosadil naprostou nadvládu nad říší. O patnáct let později dobyl veškeré zámožnější a zdánlivě mocnější sousedy své země. Když jeho jednotky zaútočily na nejslabšího ze sousedů a rozdrtily ho, začaly postupně přicházet další vojenské převraty. Druhou zemi dobyl tak, že předstíral útěk a obklíčil nepřátelskou armádu, když se jeho vojsko jala pronásledovat. Třetí stát se vzdal, když Čchinova armáda zaplavila jeho hlavní město vodou z odkloněného koryta Žluté řeky. V poslední bitvě vládce říše Čchin uznal porážku, když Čchin Š'-chuang-tiovy jednotky znenadání zaútočily na hlavní město, které se ani nestihlo připravit na obranu.

Bezcitnost, vojenská moc, strategické dovednosti a diplomatické schopnosti Čchin Š'-chuang-tiovi sloužily dobře, stejně jako profesionálně řízená síť informátorů, obávaný arzenál zbraní a pečlivě vycvičená armáda lučištníků, šermířů, vozatajů a jezdců. Ale měl na své straně ještě jednu výhodu, kterou vojenští historikové často přehlížejí, ale která byla nezbytná pro ambiciózní vojenské diktátory všech historických období: nezvykle vytříbené pojetí designu.

V Čchin Š'-chuang-tiových vojenských vítězstvích sehrálo roli mnoho rozhodujících faktorů, ale jedním z nejdůležitějších byl design zbraní. Když nastoupil jako vojenský diktátor, úspěchy armády určovala společná síla stovek tisíc pěšáků, zpravidla rolníků, kteří se nechali naverbovat, často proti své vůli. Pro úspěch jakéhokoli vojenského tažení bylo nezbytně nutné, aby tito *ingénu* vojáci dostali patřičný výcvik a naučili se účinně zacházet se zbraněmi.

Design veškeré výzbroje se za Čchin Š'-chuang-tiova velení zlepšil. Byla stanovena optimální velikost, tvar, výběr materiálů i způsob výroby každého předmětu, a pokud to bylo jen trochu možné, zvolenými principy se řídily všechny zbraně stejného typu. Bronzová kopí používala Čchinova armáda tou dobou přes tisíc let, ale ostří se teď zkrátila a rozšířila. Přepřacovávaly se i typické čínské halapartny. V čepeli bylo místo čtyř hned šest otvorů, aby se daly pevněji přichytit k násadě a ve víru bitvy se neuvolnily.

Ještě důležitější byly úpravy luků a šípů. Lučištníci hráli zásadní úlohu ve všech stadiích boje za Čchinova období, ale jejich zbraně se vyráběly ručně a často měly různé rozměry a vlastnosti. Když lučištníkovi při bitvě došly šípy, bylo v podstatě nemožné, aby použil cizí. Podobně když válečník padl nebo byl zraněn, byl jeho toulec ostatním k ničemu. A když se luk zlomil, mohlo se stát, že šípy daného lučištníka přišly vniveč. Stejně problémy se týkaly i složitějších zbraní, například kuší. Ve výsledku postup armády často zhatilo selhání zbraní, protože lučištníci nebyli schopni podat plný výkon, pokud vůbec mohli pokračovat v boji.

Čchin Š'-chuang-tiovi vojáci tyto potíže vyřešili tím, že design luků i šípů standardizovali. Dřík šípu musel mít přesně stanovenou délku a hlavice musela mít trojúhelníkový průřez a zachovávat určené rozměry a tvar. Luky i kuše se také vyráběly totožné a tyto principy se přísně dodržovaly. Každý kus státní zbroje byl oceňován značkou, která udávala, kdo a ve které dílně jej vyrobil. Pokud se ukázalo, že některá zbraň nevyhovuje standardům, provinilý řemeslník dostal pokutu, a pokud se problém opakoval, následoval těžší trest. Aby se

pěstoval smysl pro kolektivní odpovědnost za výrobky vzešlé z dílny, trest platil i pro všechny spolupracovníky a nadřízené.³ Nikoho zřejmě nepřekvapí, že účinnost Čchinova arzenálu výrazně vzrostla, což mělo u nepřátel s omezenějšími prostředky katastrofické následky. Ještě po staletích doznívá pečlivost, s níž on a jeho stoupenci vylepšovali podobu zbraní, v designových studiích společností, jako jsou například Apple nebo Samsung, kde se týmy designérů snaží najít levnější a efektivnější způsoby, jak vyrábět nové digitální přístroje, které budou lehčí, tenčí, rychlejší a všestrannější než jejich předchůdci.

Když Čchin v roce 221 př. n. l. založil novou říši a dal si jméno Čchin Š'-chuang-ti, tedy „První čínský císař“, začal svou autoritu prosazovat i v dalších oblastech života svých poddaných. Zavedl jednotnou měnu, standardizované jednotky míry a váhy, všeobecný právní řád a reformoval písmo.⁴ Tyto změny vnesly do všedního života systém a zároveň podpořily ekonomiku, protože lidé z různých oblastí spolu mohli snáz obchodovat. Měly ale zároveň symbolický rozměr, pomohly totiž přesvědčit poddané nového císaře, z nichž mnozí proti jeho armádě dřív bojovali nebo měli příbuzné či přátele, kteří v bitvách s ním padli, že i oni mají na jeho obrovské říši zájem. Vezměme si například nové mince. Kdykoli je rolník nebo tesař použil, měl před sebou hmatatelnou připomínku toho, že je součástí nové dynamické říše a má pádný důvod být jejím jasnozřivému zakladateli a vládci vděčný.

Aby Čchin Š'-chuang-ti podpořil novou národní identitu, donutil nejbohatší a nejmocnější ze svých poddaných, aby opustili domovy po předcích, zpretrhali pouta s místní komunitou a usadili se v hlavním městě Sien-Jang. Stavěly se tu stovky paláců, mezi nimi i přepychová sídla pro samotného císaře, situovaná podle postavení hvězd v odkazu na jeho roli vládce nejen Číny, ale také celého vesmíru.⁵ Takové nástrahy patřily do základního arzenálu nejrůznějších egomaniaků, kteří se chvástali svou mocí v naději, že své poddané ohromí a zastraší, ale Čchin Š'-chuang-tiovy způsoby byly obzvlášť velkolepé. Postaral se také o to, aby i obyvatelé těch nejdleších oblastí věděli

o jeho moci a úspěších – nechal totiž popisy svých skutků vytesat do horských stěn po celé Číně.

Dokázal tím, jak skvěle ovládá strategii designu. S pomocí takzvaného designového myšlení, jak se dnes říká, rozpoznal, co je třeba udělat, aby si pojistil budoucnost svého režimu a dokázal o výsledcích zpravit své poddané. Nacházíme určité paralely mezi takovým strategickým využitím designu a funkcí designu v úspěšných kampaních na podporu korporátní identity, jako například u značky Nike, nebo v komunikačně náročných situacích, jakou byla třeba předvolební kampaň Baracka Obamy. První čínský císař navíc využíval design jako prostředek sebevyjádření, a tím se proslavil nejvíce.

Stejně jako jeho bezprostřední předkové i Čchin Š'-chuang-ti věřil, že živí a mrtví jsou součástí téhož společenství, a na smrt pohlížel s hrůzou jako na útok zlých duchů. Zoufale se jí snažil vyhnout, a tak vysílal do moří na východ od Číny předem ztracené výpravy s úkolem najít některý z bájných ostrovů Penglai, Jing-šu nebo Feng-šeng, na nichž údajně rostly byliny, které dokázaly zaručit věčný život. Když tyto výpravy selhaly, rozhodl se císař, že když už má zemřít, tak si aspoň vychutná nezřízeně požitkářský posmrtný život. Všichni jeho předkové si stavěli okázalé hrobky, jenže Čchin Š'-chuang-ti si umínil, že místo jeho posledního odpočinku bude ještě velkolepější, a bude tak odrážet jeho větší moc a vyšší status. Nařídil stavbu impozantní pohřební komnaty v rozsáhlém podzemním paláci, který se rozprostíral na ploše zhruba padesáti kilometrů čtverečních na úbočí hory Li poblíž dnešní oblasti Lintong. Její pozůstatky náhodou objevila skupinka zemědělců, když kopali studnu.⁶

Čchin Š'-chuang-ti podobně jako jeho předkové lpěl na tom, aby mu po smrti sloužili tíž dvořané, služebníci, válečníci i baviči jako za života. Očekávalo se, že někteří členové jeho družiny zemřou s ním, stejně jako jeho oblíbená domácí zvířata, koně a nejlepší kusy z jeho zvěřinců, ale většinu jeho posmrtné kohorty tvořily repliky z bronzu, dřeva nebo terakoty. Mnoho z nich mělo za úkol císaře bavit, ale ten obzvlášť úzkostlivě dbal na to, aby bylo v posmrtném životě

kromě zábavy postaráno také o jeho bezpečnost. Měl totiž strach, že se oběti jeho válečného štvání pokusí o pomstu. Jedna soustava jam západně od jeho pohřební komnaty obsahovala kavalerii do detailů propracovaných bronzových koní a povozů v položivotní velikosti. Na každou sochu padly dvě tuny bronzu a zdobily ji zlaté a stříbrné ornamenty. Východně od komnaty byly tři jámy, díky jejichž obsahu je hrobka jedním z nejslavnějších archeologických nalezišť v historii: „Terakotová armáda“ sedmi tisíc válečníků v životní velikosti, kteří měli strážit mrtvého císaře, vyzbrojení opravdovými meči, dýkami, kušemi a sekerami.

Na stavbu císařské hrobky i jejího obsahu byly na horu Li dovezeny stovky tisíc dělníků. Na terakotových vojácích se lopotil zvláštní tým více než tisícovky lidí, protože výroba těchto soch vyžadovala ještě důmyslnější systém standardizovaného designu než předtím Čchinův vojenský arzenál. Bylo třeba terakotu udusat, uválet a zformovat do požadovaného tvaru a pak ji ručně vyzdobit. Práce byla tak náročná a trvala tak dlouho, že mnoho dělníků na místě zemřelo a zůstali tu pohřbení.⁷

Se stejně mimořádnou efektivitou, s jakou využíval Čchin Š'-chuang-ti design za života k hromadění majetku a moci, ho využil k tomu, aby si zajistil podobně oslnivou smrt a posmrtný život, který bude splňovat jeho představy, a navíc sloužit k praktickým účelům. Výstřední a extravagantní hrobka byla totiž tak výmluvným svědectvím jeho moci, že ji upevnila stejně efektivně jako jeho paláce projektované podle hvězd, nápisy na úbočích hor i nová měna. Ale byla také zhmotněním vnitřního světa jeho představivosti, materiálním vyjádřením toho, jak první čínský císař vnímá sám sebe a jaké místo si chce zajistit v historii. Byla předzvěstí současných designových spektaklů, jako jsou například zahajovací ceremoniály olympijských her, severokorejský festival Arirang nebo promyšlené módní přehlídky značky Chanel v pařížském Grand Palais.

Co by pojem *design* znamenal pro Čchin Š'-chuang-tia a jeho podané ve třetím století před naším letopočtem? Zřejmě nic, přinejmenším v dnešním smyslu. Slovo *design* má kořeny ve starověkém

Římě, v latinském výrazu *designare*, který měl několik významů, mimo jiné označit, načrtnout, popsat, naplánovat a dopustit se něčeho. Ale je velmi nepravděpodobné, že by Čchin Š'-chuang-tiovi někdo pogrataloval k jeho designérským schopnostem, ačkoli rozvíjel interpretace poslušnosti myšlenek a činů, kterou označujeme jako design, s výjimečnou důsledností a vynalézavostí. A ve všech fázích jeho kariéry, nejprve jako neobyčejně ambiciózního mladého válečníka a pak jednoho z nejbohatších a nejmocnějších vládců v historii, hrál design při jeho úspěších rozhodující úlohu. Přesto na rozdíl od těch, kteří design takticky využívali později, jako třeba firmy Apple, Chanel, Nike, poradci pro kampaně Baracka Obamy nebo despotická dynastie Kim, zacházel Čchin Š'-chuang-ti s designem zcela instinktivně.

Totéž platí o všech, kteří se stejně instinktivně zabývali designem před jeho vládou i po ní. Jak napsal v roce 1955 ve své knize *Design pro lidi* (*Designing for People*) americký průmyslový designér Henry Dreyfuss: „Kdesi v hluboké nejasné minulosti prapůvodní člověk v touze po vodě instinktivně ponořil dlaně do tůně a napil se. Trocha vody mu ale protékla mezi prsty. Časem si vyrobil z měkké hlíny misku, nechal ji ztuhnout a pil z ní, pak přidal ouško a vyrobil hrnek a ještě později na obroučce vymáčkl hubičku a měl džbán.“⁸ Když se tehle Dreyfussův žízňavý jeskynní člověk pustil do přetváření misky v hrnek a pak džbán, jednal intuitivně, protože potřeboval najít způsob, jak se napít a neplýtvat přitom vodou, stejně jako mladý Čchin vnímal nutnost vyrábět účinnější zbraně. Kdykoli se středověcí tesáři nebo kováři rozhodli, že vyrobí víc než jen kopii již existujícího předmětu, něco méně křehkého nebo elegantnějšího, také *de facto* postupovali jako designéři, podobně jako každý námořník, který kdy zdokonaloval oplachtění své lodi, nebo rolník, který si vyráběl nářadí a stavěl zdi, aby chránil svou půdu.

První definice slova „design“ v Oxfordském slovníku angličtiny pochází z roku 1548. Objevilo se tu jako sloveso s významem „ukázat“ nebo „označit“. Brzy se objevily další interpretace. V roce 1588 se již používalo jako podstatné jméno, které značilo „účel, cíl, záměr“. O pět

let později nabylo trochu složitější funkce: „plán nebo návrh formulovaný s cílem něco vykonat, předběžné pojetí představy, která se má uskutečnit činem“. ⁹ Tyto rané významy přežily a časem se vynořily nové, některé obecnější, jiné naopak slovo definovaly přesněji.

Každé slovo s dlouhou historií se v průběhu času redefinuje a odráží tak vše od převládajících názorů dané epochy, oportunismu obchodníků až po nečekané katastrofy, ale jen málo slov má význam tak nejednoznačný jako „design“. Čím víc významů získávalo, tím kluzčí a prchavější bylo, ponejvíc asi tím, že jeho novější interpretace se příliš nehodí k těm starším. Historik designu John Heskett porovnal, jak těžké, ne-li nemožné, je definovat slova „design“ a „láska“. ¹⁰ Obě mají tolik významových vrstev, že je lze v různém kontextu vnímat velmi odlišně. Jako „láska“ může znamenat všechno od něžné náklonnosti a celoživotní oddanosti až po nezřízený chtíč a ničivou posedlost, „design“ může pro někoho znamenat drobný technický detail, pro jiného židle za milion dolarů, pro třetího třeba zlepšovák, který dokáže změnit život, například laciná protéza. Pro neokreacionisty, podle nichž různé části vesmíru vznikly nikoli organickým procesem evoluce, jak ji popsal Darwin, ale v racionálním systému pod vedením „inteligentního konstruktéra“, design vysvětluje původ života. ¹¹

Dokud nebude panovat jasný konsenzus v tom, co design znamená, bude nadále obětí zmatení a klišé. Prvopočátek problému leží v šestnáctém století, kdy design přestal být obecným pojmem a architekti, technici, loďaři a řemeslníci ho začali používat jako specifický termín pro své skici, plány a nákresy, jež do detailů zachycovaly pracovní postup. Když Giorgio Vasari v polovině šestnáctého století navštívil ateliér Leonarda da Vinciho kvůli rešerším pro svou knihu *Životy nejvýznačnějších malířů, sochařů a architektů*, zapsal si, že viděl „nákresy mlýnů, mykacích strojů a motorů“ a také „nádhernou rytinu jemného a složitého návrhu a uprostřed slova *Leonardus Vinci Academia*“. ¹²

Cílem těchto návrhů bylo poskytnout rady řemeslníkům, kteří budou dané předměty vyrábět, aby výsledek byl přesně takový, jak

si ho architekt nebo designér představoval. Tato funkce je dost zřejmá, ale brzy se pojem design začal chápat jako myšlenkový proces za vývojem idejí vyjádřených v takových návrzích i jejich výsledcích. John Heskett tento etymologický propletenec shrnul následujícím tvrzením: „Design znamená designovat design, aby vznikl design.“¹³ Přestože ta věta nezní dvakrát elegantně, je gramaticky v pořádku a fakticky přesná, pokud se použije ve správném kontextu. A jako by to nebylo dost matoucí, technická definice slova „design“ se měla v průmyslovém věku znovu změnit.

Počátkem sedmnáctého století přijali podobný systém designu a výroby, jaký využíval Leonardo da Vinci a jeho současníci, výrobci porcelánu v oblasti čínského města Ťing-te-čen, kteří vybudovali prosperující obchod a vyváželi orientální porcelán do Evropy.¹⁴ O několik desetiletí později byl podobný systém zaveden v královských manufakturách zakládaných ve Francii za vlády Ludvíka XIV., Krále Slunce, v nichž se vyráběl prvotřídně provedený nábytek a výzdoba pro jeho paláce. Nejslavnější byla pařížská dílna Manufacture des Gobelins, kde se vyráběly tapisérie a nábytek a kde neoficiální funkci hlavního designéra plnil malíř Charles Le Brun.¹⁵

Le Brun, oblíbenec samotného Ludvíka i Jeana-Baptista Colberta, jeho mocného ministra financí, se nakonec stal ředitelem manufaktury a své zdejší dílo vnímal jako zvýšení svého estetického vlivu na královský dvůr. V Gobelins pracovalo několik set dělníků, kteří přetvářeli detailní nákresy a modely Le Bruna a dalších umělců v hotové produkty. Pro krále a Colberta posloužila velkolepá profesionalita manufaktur jako důležitý faktor při přesvědčování francouzského lidu o tom, že Ludvík XIV. je skutečně největší žijící monarcha na světě a osobnost nedocenitelného historického významu. Měl to být přesně takový dojem, jaký chtěl o staletí dřív u svých poddaných vyvolat Čchin Š'-chuang-ti. Posvátnou úctu vzbuzující účinek Ludvíkova nábytku posilovala honosnost jeho paláců, zahrad, koní, zbroje i garderoby, jeho sochy objevující se po celé Francii, stejně jako všech-ny ostatní vizuální projevy jej i jeho vlády.¹⁶