



صداقت، این بار با پیکسل‌ها

« احمد شریف‌پور

می‌دانم از افراد معمول جامعه کسی باشد که تابلوی ورود ممنوع را نشناسد. اکنون چشمک زدن یک لامپ نارنجی رنگ در یک سمت ماشین برای همه ما نشانه گردش یا حرکت به آن سمت است. دلیل این تداعی ساده و ناخودآگاه همه‌گیر شدن خودروها و عجین شدن آن با زندگی ما است. اتفاقی که برای تلفن‌های هوشمند و تبلت‌ها و تعامل لمسی با شتابی بسیار سریع‌تر به وقوع پیوسته است. اکنون همه ما با دیدن مربعی ساده که تنها عددی دو رقمی و سه حرف ماه روی آن نوشته شده باشد می‌دانیم که با برنامه تقویم روبه‌رو هستیم و همه ما با دیدن تصویر یک پاکت نامه مفهوم ایمیل را درک می‌کنیم.

با دیدی فلسفی می‌توان این‌گونه گفت که تا پیش از این شاید هنوز عده‌ای بودند که «مثل افلاطونی» مفاهیم دیجیتال در ذهن آن‌ها شکل نگرفته بود. این افراد برای تعامل با سیستم‌ها به اشارات مستقیم‌تری نیاز داشتند. اما عمر حوزه محاسبات و سرعت رشد فزاینده آن باعث شده که بیش‌تر ما این مثل افلاطونی را درک کرده باشیم و ما جامعه هدف اپل هستیم. پس دیگر به اشاره مستقیم نیازی نخواهد بود.

دست‌آخر، مورد سوم این‌که آیو در طراحی این ظاهر جدید باز هم همان اصول قدیمی را به کار برده است که سال‌ها پیش از دیتا رمس آموخته بود: صداقت با متریا (در این مورد پیکسل‌ها) و الزام و وفاداری به ایجاد تجربه‌ای خالص از ابزار و محیط (در این جا محتوای دیجیتال). خود او می‌گوید: «تخت و مسطح بودن ربطی به گوشه‌های تیز و سایه‌ها ندارد، بلکه موضوع اصلی خلوص عملکرد است.»

درنهایت به نظر من از این همه‌گیری و ایجاد شدن مفاهیم ذهنی از پدیده‌های دیجیتال، یک نتیجه دیگر هم می‌توان گرفت و آن این‌که زمان بسیار اندکی برای تاریخ‌نگاری این حوزه در اختیار داریم.

مورد نخست این که ممکن است برای بسیاری پرسش برانگیز باشد که آیا یک طراح صنعتی حتی در حد و اندازه‌های آیو، می‌تواند از پس طراحی واسط انسانی برای یک محصول دیجیتال برآید؟ برای یافتن پاسخ این پرسش کافی است توجه کنیم که نخستین طراحان واسط‌های انسانی در همه حوزه‌ها همان طراحان صنعتی بوده‌اند. نحوه تعامل شما با تلویزیون، خودرو، یخچال یا هر وسیله دیگری را هنوز هم طراحان صنعتی تعیین می‌کنند. در حوزه ابزارهای دیجیتال و به‌خصوص در زمینه گوشی‌ها و گجت‌ها (به صورت ساده ابزارهای دست‌گرفته) نیز وضع به همین منوال است. تنها تفاوت این است که این بار «واسط انسانی» ارتباط ما را نه با یک مفهوم فیزیکی، که با اطلاعات در فضای مجازی برقرار می‌کند.

مورد دوم این‌که آیا حرکت به سوی آیگون‌های تخت و سیستم مسطح، تنها کپی‌برداری از ویندوز ۸ و تایل‌های میکروسافت نیست؟ پاسخ این پرسش از دید من منفی است و سیستم لایه‌ای و ظاهر پارالاکسی صفحات سطحی‌ترین دلیل برای این پاسخ هستند. دلیل عمیق‌تر این است که جامعه هدف اپل دیگر کاربران تازه‌کار نیستند.

زمانی که اپل برای نخستین بار با معرفی iOS سیستم تعامل ما با گوشی‌های هوشمند را زیرورو کرد، افراد تازه‌کار بسیاری وجود داشتند که تنها از طریق دوخت چرمی حاشیه آیگون تقویم و شباهت آن با سررسیدهای معمول متوجه کارکرد آن می‌شدند. یا برنامه دوربین را با دیدن لنز دوربین و بدنه آن می‌شناختند. اما اکنون کاربر تازه‌کار به آن معنی، وجود خارجی ندارد. برای روشن‌تر شدن موضوع باز مثالی از دنیای خودروها می‌زنم. به نظر شما دایره‌ای قرمز رنگ که نوار افقی پهن و سفیدی در وسط آن ترسیم شده باشد چه معنایی دارد؟ بعید

هرچند ممکن است به مذاق بعضی از خوره‌ها یا عاشقان فناوری خوش نیاید، اما دنیای دیجیتال نیز از بسیاری جهات دیگر تازگی (و البته نه اهمیت) خود را از دست داده و به جزئی مهم اما «معمولی» از زندگی روزمره ما تبدیل شده است. همان‌طور که نمی‌توانیم دنیایی بدون وسایل حمل‌ونقل را تصور کنیم، تصور آن بدون تجهیزات دیجیتال و صد البته داده‌های درون‌شان نیز غیرممکن است.

همان‌طور که خودروها (صرف‌نظر از مدل و تفاوت‌های موجود در طراحی و زیبایی و ساخت‌شان) ابزار تعامل ما با پدیده‌ای به نام جابه‌جایی هستند، ابزارهای کامپیوتری از پی‌سی‌ها و تبلت‌ها گرفته تا گوشی‌های هوشمند به ابزار تعامل ما با پدیده‌ای به نام دنیای دیجیتال تبدیل شده‌اند.

و نکته مهم این است که این ابزارها اکنون به حدی از قدمت و به خصوص همه‌گیری رسیده‌اند که لازم نیست برای استفاده از آن‌ها راهنماهای خاصی را مطالعه کرد یا دانشی تازه را فرا گرفت. من بارها در یادداشت‌های پیشین از نوپا بودن حوزه محاسبات، لزوم تاریخ‌نگاری آن و بررسی روند تکامل آن نوشته‌ام. اما به‌نظر می‌رسد که این پدیده نوپا بسیار سریع‌تر از سایر هم‌تایانش در زندگی روزمره ما نفوذ کرده و به فرآیندی معمول و عادی تبدیل شده است.

تمام این مقدمات تنها یک هدف داشت: تحلیل یکی از نکات کوچکی که در همایش ماه گذشته اپل با آن روبه‌رو شدیم. دقیق‌تر بگویم، قصدم این است که تغییرات صورت گرفته در ظاهر آیگون‌های iOS7 را خارج از زیبایی‌شناسی‌های سبک جانی آیو و از دیدی کاربرمحور بررسی کنیم و در این راستا به سه مورد اشاره خواهم کرد.