

02

Esqueumorfismo

Uma nova tecnologia sempre nasce imitando uma anterior, e nós precisamos de um tempo para conseguir absorver a nova ideia. Ter elementos conhecidos traz uma sensação de conforto.

Por exemplo, quando os primeiros smartphones surgiram, eles tinham elementos que imitavam objetos da vida real: o fundo de tela tinha texturas como pisos de metal, carpetes, e afins. O ícone do app de notas imitava um caderno, o do YouTube imitava uma TV antiga, o do Instagram uma câmera fotográfica vintage. Esses elementos trazidos da vida real não necessariamente replicam com precisão a experiência que você tem no mundo digital, mas trazem um conforto, te ancorando em elementos com os quais você já tem familiaridade.

Os mais velhos podem se lembrar também de quando surgiu o formato de áudio .mp3, quando os programas de execução desses áudios imitavam aparelhos de som reais. Se voltarmos mais ainda no tempo, vamos encontrar exemplos assim até mesmo na confecção de vasos de cerâmica, conforme explicado no vídeo abaixo (infelizmente, apenas em inglês):

Skeuomorphism: Dan O'Hara at TEDxManches...



Quando imitamos a materialidade de um elemento em um outro que não necessariamente corresponde, esse novo elemento é um simulacro do original, ou seja, uma tentativa de fazer ele ser o que não é para trazer uma sensação de familiaridade. A esse fenômeno damos o nome de **esqueumorfismo**.

A Apple popularizou o termo com o OS dos primeiros iPhones, com fundos que imitavam metal ou tecido, e botões que imitavam câmeras, calendários, relógios:

iPhone (Original)



iPhone X



Normalmente, essa técnica é muito usada quando estamos lidando com novas tecnologias. Vimos isso recentemente com os smartphones e, agora, com a realidade virtual. Quando essas tecnologias são absorvidas pela sociedade e se tornam banais, a tendência é que o esqueumorfismo seja substituído pelo minimalismo, que ainda representa o objeto da vida real, mas de maneira mais simples, direta, rápida e econômica. O minimalismo, por sua vez, tende a se afastar cada vez mais do seu correspondente na vida real, até chegar em um momento em que nem lembramos mais de onde aquela ideia surgiu.

Flat



Skeuomorphic



Nos games, o esqueumorfismo ainda acontece bastante, com presença nos ícones, elementos de design e até mesmo em abundância nos logotipos. Isso ajuda na sensação de imersão, carregando o jogador àquele novo mundo que está sendo apresentado a ele enquanto o jogo acontece.



Aqui está mais um vídeo e algumas boas matérias a respeito do assunto:

Why 3D Logos Fell Out of Favor Overnight - Ch...



Abaixo, alguns materiais interessantes sobre o assunto (em inglês):

- [Fazendo a transição do esqueumorfismo para o minimalismo \(<https://medium.com/@enneyeseekay/transitioning-communication-from-skeuomorphism-to-minimalism-cabbc8df5de0>\)](https://medium.com/@enneyeseekay/transitioning-communication-from-skeuomorphism-to-minimalism-cabbc8df5de0)
- [Design, como e porque evolui \(<https://blog.prototypr.io/design-how-and-why-it-evolves-skeuomorphism-to-flat-ui-a3a0f49d0f07>\)](https://blog.prototypr.io/design-how-and-why-it-evolves-skeuomorphism-to-flat-ui-a3a0f49d0f07)
- [Prós e contras do esqueumorfismo \(<https://syndicode.com/2017/11/28/pros-and-cons-of-the-skeuomorphic-design/>\)](https://syndicode.com/2017/11/28/pros-and-cons-of-the-skeuomorphic-design/)