

Sabe, o Skeuomorphism é aquele estilo de design que fazia as coisas digitais parecerem objetos de verdade. Tipo, um aplicativo de calculadora que parecia uma calculadora de plástico, ou um app de notas que imitava um bloquinho de papel. A ideia era ajudar a gente a se acostumar com a tecnologia, que era bem nova na época, fazendo as interfaces parecerem familiares.

Quem usou muito isso foi a Apple, lá no começo dos iPhones e iPads. Lembra do calendário que parecia de couro, ou da estante de livros virtual no iBooks? Eram exemplos clássicos. O Windows XP também tinha uns toques disso nos ícones, com umas sombras e um visual mais tridimensional. Era uma forma de guiar a gente nesse mundo digital que estava começando.

Hoje em dia, o Skeuomorphism puro não é mais a moda. O pessoal preferiu um visual mais limpo, o tal do Flat Design. Mas, curiosamente, parece que ele está dando uma voltinha, mas de um jeito diferente. A própria Apple, depois de um tempo, começou a colocar umas sombras e uns efeitos mais sutis nos ícones, que lembram um pouco o passado, mas sem exagerar. É como se eles tivessem percebido que um pouquinho de "realismo" pode ser legal, desde que não atrapalhe a simplicidade. Tem uns designers que estão explorando um estilo chamado "Neumorphism", que é tipo um Skeuomorphism mais suave, com uns efeitos de luz e sombra que dão a impressão de que os botões estão saindo da tela. Mas isso é mais coisa de nicho, não é algo que as grandes empresas estão adotando em massa. No geral, o que a gente vê agora é uma mistura: a simplicidade do design atual com uns toques de profundidade e textura.

Mas por que ele saiu de cena? Várias coisas. Primeiro, virou uma bagunça visual. Imagina um monte de ícones super detalhados, com texturas e brilhos, tudo junto na mesma tela. Ficava poluído, difícil de enxergar o que era importante. Segundo, pesava demais. Todos esses detalhes exigiam mais do celular ou do computador, deixando os aplicativos mais lentos. Terceiro, não se encaixava em tudo. Um ícone detalhado que ficava bom numa tela grande podia ficar esquisito numa tela pequena de celular. O Skeuomorphism não era muito flexível para se adaptar a diferentes tamanhos de tela. Quarto, a gente cresceu. No começo, a gente precisava que as coisas digitais parecessem reais para entender como usar. Mas com o tempo, a gente aprendeu! A gente já sabe que um quadrado com um símbolo de play é para tocar música, não precisa que ele pareça um toca-fitas antigo. A necessidade de imitar o mundo físico diminuiu. Quinto, moda e estilo. O Flat Design, que é o oposto do Skeuomorphism, chegou com tudo e parecia mais moderno, mais limpo. Era uma forma de mostrar que a tecnologia não precisava mais se esconder atrás de imitações. E por último, foco no

que importa. O Flat Design e outros estilos que vieram depois focam mais na função. A ideia é que o design não deve chamar mais atenção do que o conteúdo.

Então, o Skeuomorphism foi super importante para nos ajudar a dar os primeiros passos no mundo digital. Mas, como tudo na vida, ele cumpriu seu papel e deu lugar a algo mais adequado para os tempos atuais. Pode até bater uma saudade, mas a gente sabe que o que veio depois é mais prático e funcional.