

MARILIA ANTUNES FERREIRA
DESIGN DIGITAL - 8º PERÍODO
ESCOLA DE ARQUITETURA E DESIGN
PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ

Um Designer, um Artista ou um Cientista?

A grande Influência de Dieter Rams

Concurso *Meu Cientista Favorito*, promovido
pela Pró-Reitoria de Pesquisa e
Pós-Graduação da Pontifícia Universidade
Católica do Paraná.

CURITIBA

2014

Um Designer, um Artista ou um Cientista?

A grande Influência de Dieter Rams

FERREIRA, Marília Antunes (PUCPR)

mariliaferreira@gmail.com

+55 41 9620-9546

1. INTRODUÇÃO - O Design, a Ciência e a Arte

"Se vi mais longe foi por estar de pé sobre ombros de gigantes" - uma frase que representa muito bem a situação de um graduando durante a universidade: é apoiado em ombros de gigantes que aprendemos a caminhar; e são estes gigantes que viram grandes influências nas nossas carreiras profissionais, e uma das minhas é o designer Dieter Rams. Rams é da Alemanha, país que foi berço do design e no qual nasceu a escola Bauhaus, grande influência para o Design mundial. Rams veio um pouco mais tarde, consolidou sua carreira na década de 1950 em diante, e muito contribuiu para o cenário do design.

Dieter Rams iniciou sua carreira na empresa alemã Braun como designer industrial, criando muitos produtos que foram comercializados em toda a Europa e passaram a ser ícones nas casas das pessoas na época: secadores de cabelo, rádios, tocadores de disco, etc.

Rams teve uma experiência na qual permitiu que ele colocasse em teste métodos diferentes e estudasse os resultados obtidos de acordo com o processo de design e técnicas de criação que ele empregava. Com toda essa experiência desenvolvida em muitos anos de trabalho, além de se tornar um grande gigante do design, ele contribuiu com alguns princípios do Design, frutos de sua experimentação de métodos e resultados durante sua experiência na Braun.

Isso significa que Design não está longe da ciência como se pensava há um tempo atrás, onde afirmavam que Arte e Ciência eram duas áreas fundamentalmente diferentes: de um lado, os estudiosos cientistas; de outro lado, os criativos artistas. Pensadores modernos já têm outra visão sobre esta questão: a junção da Arte e da Ciência é entendida como a chave da inovação, e uma das áreas que bem representa essa colisão de criatividade e metodologia é o Design.

Apesar das mídias de publicidade utilizarem a palavra design como adjetivo e sinônimo de luxo, temos na realidade vários profissionais que trabalham para fazer produtos que na maioria das vezes não são luxuosos, mas que tenham uma funcionalidade. E é nessa linha que entra a discussão de que design é a soma da arte e da ciência.

O design não é apenas arte, pois precisa das regras e metodologias da ciência para que seja construído um produto útil para as pessoas. Design não é apenas ciência, pois precisa da arte para fazer com que o produto, além de ser útil, seja atraente e desperte emoções nas pessoas. Portanto, o produto ideal é aquele que combina a forma (arte) e a função (ciência).

Sabendo que design compreende ciência e arte, retornamos ao meu cientista-designer favorito. Dieter Rams advoga por um design que seja, além de outras características, feito para durar. Rams imagina que as futuras gerações ficarão estarecidas com esse apego ao consumo e desperdício, com a forma que enchemos nossas casas, cidades e paisagem com as mais variadas formas de lixo.

Dieter Rams criou seus produtos tendo em mente esta preocupação e obteve ótimos resultados tanto na função, quanto na estética. Rams criou produtos que duram, que são fáceis de usar e são objetos atraentes para as pessoas pela simplicidade e elegância, no sentido de boa solução com recursos visuais mínimos.



Na esquerda, Dieter Rams. Na direita, o icônico modelo de tocador de discos SK-4 feito por ele.

2. DESENVOLVIMENTO - A influência de Dieter Rams

Rams teve uma vasta experiência na Braun durante as décadas de 50, 60 e 70, local onde fez seu nome como designer e criou uma forte identidade para a marca da empresa. No final da década de 70, Rams continuava preocupado com a ideia de fazer muitos produtos para vender mais, pois ele previa que nos anos seguintes o desperdício de materiais fosse multiplicado de forma absurda. Além dos problemas ambientais, existiam também os problemas do excesso de recursos de design: caos de cores, formas e sons nos produtos - todos eram utilizados indeliberadamente, sem nenhuma intenção ou propósito.

Ciente deste cenário, Dieter, depois de 20 anos de trabalho e estudo testando métodos e técnicas, desenvolveu uma lista de 10 princípios do bom design. São princípios que não são exatamente regras, mas que foram ditos por aquele que trouxe produtos que popularam toda a Europa e mais recentemente influenciaram produtos de empresas como a Apple. Muitos já fizeram referência a esses princípios como "Os Dez Mandamentos do Design". São eles:

1. O bom design é inovador.
2. O bom design faz um produto ser útil.
3. O bom design é estético.
4. O bom design ajuda a entender o produto.
5. O bom design é discreto.
6. O bom design é honesto.
7. O bom design é durável.
8. O bom design é meticuloso.
9. O bom design é ambientalmente correto.
10. O bom design é o menos design possível.

Estes princípios inspiram muitos designers hoje em dia, inclusive um dos maiores designers dos últimos tempos: Jonathan Ive, designer responsável pelos produtos da Apple, como o iPhone, iPad e iMac.

É impressionante como ele conseguiu sintetizar dez aspectos importantíssimos em todas as áreas do design (industrial/produto, digital, gráfico). O designer de produto e o designer digital

trabalham com interfaces diferentes, físicas e digitais respectivamente. As interfaces digitais começaram a se tornar mais acessíveis às pessoas especialmente depois que foi criada a metáfora do mundo real, ou seja, influência de produtos físicos. No seu computador, você cria "pastas", que ficam na sua "área de trabalho", e quando você não quer mais um documento, qual a sua opção? Jogá-lo na "lixeira". Nossa vida digital é cheia de metáforas, pois o mundo virtual não é tangível sem termos uma referência no mundo físico para possamos entender.

Sendo assim, a grande influência do designer de produto Dieter Rams em minha vida vem do fato dele pensar em soluções para interfaces físicas, mas que podem ser replicadas em interfaces digitais. Geralmente influências de designers podem ser bastante específicas para uma área, mas no caso de Dieter Rams ele atingiu um nível de descrição do "bom design" que é aplicável a todas as áreas do design. Estes princípios são aplicáveis ao design digital - o que muda é apenas o meio. Ao invés de utilizar madeira para construir um produto, nós designers digitais utilizamos pixels e construímos aplicativos móveis, websites, entre outras tantas interfaces digitais.

Uma das grandes características que me impressiona em Dieter Rams é a linguagem visual que ele criou para seus produtos, a qual reflete os seus princípios. Seus produtos não são dominantes: as cores utilizadas são tons de cinza, as quais não interferem no produto. Quando ele utiliza cores mais vivas como vermelho e verde, sempre são para dar destaque a um botão que é importante na função do produto: ele faz o casamento perfeito da estética com a característica funcional.

Em termos de layout e grid, as regras de alinhamento que ele utiliza em seus produtos não são óbvias: ele não utiliza só elementos centralizados, nem faz um alinhamento de todos os elementos para um lado apenas. Dieter Rams desenvolve grids complexos para ter uma boa harmonia em seus produtos. Ele consegue encontrar uma forma de balancear diferentes elementos como botões de diversos tamanhos, switches, entre outros, de forma que nenhum se sobressaia, nem fique deslocado do resto do produto - a não ser que seja a intenção.



Exemplo de produto criado por Dieter Rams. Perceba o botão laranja no canto inferior direito - este tem uma função fundamental na utilização do produto.

Esta linguagem criada por Rams foi replicada em todos os produtos que ele construiu. Esse recurso de construir um padrão ajudou as pessoas que utilizavam os produtos da Braun a compreender e se familiarizar facilmente. Por exemplo, a função de um botão vermelho em um rádio seria a mesma em outro rádio, mantendo a consistência da interface. Esta mesma consistência nós observamos em produtos digitais: grandes empresas como a Apple e o Google criam o que eles chamam de *guidelines* para que os designers sigam estes padrões e tudo desenvolvido tenha a mesma identidade visual da empresa.

A paleta de cores utilizada nos produtos de Dieter Rams também configura uma característica - se não uma das mais importantes de seu trabalho - que é transmitir a personalidade de um produto. A utilização de cores mais sóbrias foi feita com a intenção de que elas não influenciassem no produto, e também deixando espaço para que cores mais vivas tivessem seu papel específico de direcionar a atenção das pessoas à um botão específico, por exemplo.



A esquerda, botões de um radio de Dieter Rams, pode ver o detalhe das cores dos botões. Depois, dois produtos característicos da identidade Rams, onde as cores mais sóbrias como tons de cinza são utilizadas para a maior parte do produto, e cores mais vivas para pontos em destaque. A direita, o modelo de secadores de cabelo, já utilizando cores para o corpo do produto.

Uma grande influência da época no trabalho de Dieter Rams veio do Design Gráfico: a influência pelo *Swiss Style* (Estilo Suíço - que na verdade ficou famoso por designers suíços, mas nasceu na Alemanha e Rússia). O *Swiss Style* pode ser definido como a autêntica aspiração pela simplicidade - a beleza enfatizada por um propósito, não beleza como propósito por si mesma. Vemos esta influência claramente na escolha das tipografias para os produtos. Alguns produtos utilizam Helvetica, mas a grande parte utiliza a Akzidenz Grotesk - tipografia alemã. Tipografias do tipo Grotesk são bem icônicas deste período do design e são fruto do *Swiss Style*.



Akzidenz Grotesk: tipografia utilizada nos produtos de Dieter Rams.

Isso mostra o quanto uma área influencia outra em épocas distintas. Há alguns anos atrás, na época de Dieter Rams, o Design Gráfico influenciou o Design de Produto; hoje em dia é o Design de Produto que influencia o Design Digital. Nós que somos frutos desta influência, assim como Dieter foi um dia, temos que procurar dar o nosso melhor em nossos trabalhos para que possamos servir de inspiração para as próximas gerações.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dieter Rams não pode ser considerado uma fonte de inspiração original - seu trabalho é muito famoso pelo muito todo, pois suas contribuições foram enormes para o design. Mesmo assim, feliz são aqueles que seguem seus princípios a risca, pois as chances de criar algo que vá contribuir com o mundo aumentam extraordinariamente.

Prova disso é a empresa Apple. Um dos produtos que podemos identificar a influência de Dieter Rams possivelmente está em seu bolso. Rams desenvolveu uma calculadora durante seu período na Braun, e esta mesma serviu de inspiração para a interface do aplicativo digital de calculadora no sistema operacional do iPhone.



Comparação da calculadora original feita por Braun, e da evolução das calculadoras do sistema operacional da Apple para o iPhone. Da esquerda para a direita: 1. Calculadora Braun (por Dieter Rams); Calculadora para o sistema operacional 2 da Apple, iOS 2; Calculadora do iOS 6; e Calculadora do iOS 7.

Acredito que serve de inspiração quem faz bons produtos, mas especialmente aquele que cria diretrizes universais. Quem constrói um pensamento com poder de influenciar o destino dos produtos de toda uma geração e que além disso - influencia outras áreas de conhecimento.

REFERENCIAS

Dieter Rams (Industrial Designer). Disponível em: <www.vitsoe.com/gb/about/dieter-rams>. Acesso em 26 out. 2014.

Dieter Rams: Ten Principles of Good Design. Disponível em: <www.vitsoe.com/gb/about/good-design>. Acesso em 26 out. 2014.