

Recebido em: 17 jul. 2018
Aprovado em: 03 ago. 2018

MAEDA, John. *The laws of simplicity: design, technology, business, life*. Cambridge: MIT Press, 2006.

As leis da simplicidade de John Maeda

Fábio Fernandes¹

Uma discussão que nunca sai da pauta – e ao que tudo indica não sairá tão cedo – é como o advento das novas tecnologias parece ter “saído pela culatra”, digamos: por exemplo, quanto mais acesso temos à informação, menos acabamos absorvendo, devido à quantidade imensa de dados, aparentemente impossível de gerenciar no nosso cotidiano.

John Maeda sabe bem disso. Aos 52 anos, esse designer premiado ajudou a mudar os rumos do design de produtos com uma bem sucedida campanha na Philips, com foco no conceito de simplicidade. O slogan *sense and simplicity* (razão e simplicidade, numa tradução quase literal, embora o *slogan* não tenha sido traduzido oficialmente) se tornou carro-chefe da empresa no mundo inteiro.

Seu livro mais conhecido é *The Laws of Simplicity* (MIT Press, 2006). Nesse trabalho, Maeda define dez leis para se obter simplicidade – tanto no design quanto na vida. Maeda deixa claro que elas não são leis escritas na pedra, ou seja, não é obrigatório segui-las. Mas ele afirma que elas podem ser úteis para se buscar a simplicidade (e sanidade, ele ressalta), tanto no design quanto na tecnologia, nos negócios e na vida.

Quais são essas leis? Pela ordem: Redução, Organização, Tempo, Aprendizado, Diferenças, Contexto, Emoção, Confiança, Fracasso, Unicidade.

Ao longo do livro, Maeda explica em detalhes cada lei e como podemos fazer para segui-las em benefício próprio. Ele sugere exercícios para que possamos guardar na memória essas leis e ao mesmo tempo aprender na prática como simplificar as coisas. Por exemplo, que tal classificar atividades com *post-its* a fim de reuni-las em grupos afins e assim ser capaz de executá-las com mais rapidez e eficiência?

Alguns capítulos contêm um adendo, com princípios complementares; é a seção SHE. SHE, que significa o pronome feminino “ela” em inglês, é aqui um acrônimo para os seguintes princípios: *Shrink* (encolha), *Hide* (oculte) e *Embody* (incorpore).

¹ Fábio Fernandes é escritor, professor e pesquisador. Autor de diversos livros acadêmicos e de ficção, professor de Narratividade e de Roteiro no curso de Tecnologia em Jogos Digitais da PUC-SP. E-mail: zeroabsoluto@gmail.com

O capítulo 3, sobre Tempo, é um excelente exemplo da aplicação do SHE, com dicas do que fazer para “encolher” ou encurtar o tempo de suas atividades, bem como ocultar a ideia de que o tempo está passando (o que costuma nos estressar, pois estamos sempre sendo lembrados de nossos prazos e compromissos) e incorporar uma série de atitudes no cotidiano para fazer nosso tempo render mais.

Maeda explica a diferença entre o que chama de “abordagem de engenheiro”, ou seja, resolução de problemas pura e simples, sem muita elaboração) e “solução de designer”, mais sofisticada e focada em encontrar soluções que resultem em criar experiências intuitivas para o usuário. O bom design, segundo ele, consiste até certo ponto na capacidade de criar uma sensação instantânea de familiaridade. Os princípios gestálticos do design confiam na capacidade que nossa mente tem de “preencher as lacunas” sintetizando relacionamentos plausíveis. (p. 39.) Um exemplo é a metáfora do desktop, que traduziu para a tela do computador a relação do usuário com a mesa de trabalho, contendo “pastas” e “arquivos” numa “área de trabalho”, tudo virtual mas obedecendo a um princípio de correlação visual que facilita a relação do usuário, de certa forma suavizando o impacto da penetração numa outra realidade.

Maeda não cansa de repetir algumas palavras-chave que funcionam quase como mantras e que ajudam no aprendizado de conceitos ligados à simplicidade. No caso do *desktop*, as palavras RELATE – TRANSLATE – SURPRISE (Relacionar-Traduzir-Surpreender), que evocam a trajetória do pensamento do designer na tentativa de criar um ambiente familiar (pela semelhança com algo já conhecido) e ao mesmo tempo surpreendente (porque você pode fazer muito mais coisas com um arquivo digital do que com um de papel).

É interessante observar que Maeda, embora nascido e criado nos Estados Unidos, é descendente de japoneses, e o Japão tem uma longa história de design, arte e tipografia relacionados à busca da simplicidade. Maeda não se esquece disso, e faz questão de deixar clara essa ligação com o país de seus antepassados, fornecendo exemplos de design gráfico japonês, como a relação da *chanoyu* (a cerimônia do chá, na qual cada elemento e gesto são cuidadosamente pensados a fim de criar uma atmosfera de contemplação em que o ritual é tão importante quanto o próprio ato de tomar o chá) e do design, na figura de Ikko Tanaka, um dos professores de Maeda e estudante de *chanoyu*.

A cada etapa desse livro pequeno, porém incrivelmente repleto de conteúdo, somos levados a apreciar ainda mais o trabalho de John Maeda. Afinal, ser simples não é fácil. O designer (seja gráfico ou de games) só tem a ganhar com essa leitura.