

Os Macs que você nunca viu

O Design sempre foi um dos elementos fundamentais dos computadores da Apple. Desde o começo, Steve Jobs tentou fazer do computador um aparelho doméstico. Quem vê hoje o iMac não percebe, mas ele é o resultado de anos de desenvolvimento dos conceitos de design de computador do IDg (Industrial Design Group) da Apple. Desde os tempos do Apple II, seus designers vêm estudando caminhos para fazer com que a forma de um computador transmita ao usuário a idéia por trás da máquina, seja ela intuitividade, velocidade ou pura força bruta. Mas o trabalho do IDg não é só bolar lindos gabinetes para abrigar motherboards cada vez mais poderosas. Muitas máquinas foram desenhadas antes mesmo que a tecnologia permitisse construí-las. Na próximas páginas você vai ver vários projetos pouco conhecidos da Apple, alguns que nunca viram a luz do dia, outros que anos depois serviram de base para produtos como o Newton (e o próprio iMac).



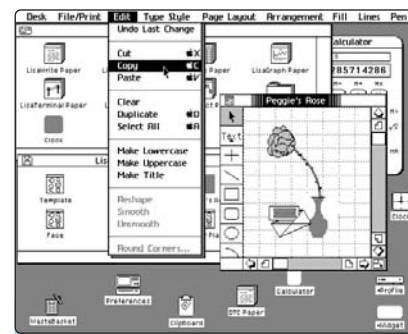
1976 Apple I

Muita gente conhece o Apple II, mas poucos já viram o Apple I, o computador que Jobs e Wozniak montaram em uma garagem e que deu origem a uma empresa de bilhões de dólares. Inspirado no Altair 8080, considerado o primeiro computador pessoal da História, o Apple I foi desenvolvido por Wozniak em seis meses. Não tinha teclado, nem som, nem monitor, nem gabinete. Mas possuía portentosos 8 KB de memória e um possante chip Motorola 6800. Para demonstrar sua criação em um clube de nerds fanáticos por computador, os dois o colocaram em uma caixa de madeira. Depois da apresentação, o dono de uma lojinha chamada The Byte Shop disse que pagaria em dinheiro se eles conseguissem entregar 50 kits do Apple I por mês. Dias depois (mais precisamente no dia 1º de abril de 1976), os dois fundaram a Apple Computer. O resto é história.

1983 Lisa

Antes do Macintosh, havia o Lisa. Batizado com o mesmo nome da filha de Jobs, o Lisa foi o primeiro computador pessoal a ter um mouse. Também trouxe uma série de inovações que depois foram incorporadas ao Mac, como ícones, placas de alerta, menus e janelas que se abrem com um clique duplo. Enfim, a chamada interface gráfica. A inspiração para fazer algo tão diferente veio da visita que Jobs fizera ao centro de pesquisas da Xerox, em dezembro de 1979. Ali tinham acabado de ser inventados, entre outras maravilhas, a interface gráfica, o mouse e a rede Ethernet. A Xerox não pretendia criar um computador pessoal, mas um sistema integrado para uso corporativo, o que explica as metáforas visuais de escritório (pastas, folhas de papel, cesto de lixo) que sobreviveram até hoje. Percebendo que o futuro estava ali e que a Apple tinha condições únicas de fazer um computador pessoal com as novas tecnologias, Jobs levou consigo pesquisadores da Xerox envolvidos com a interface gráfica e prosseguiu o seu desenvolvimento na Apple até resultar no Lisa, cujo hardware já vinha sendo bolado desde 1979.

Ele foi mal recebido pelo mercado por ser revolucionário (e caro) demais. Um ano depois, o primeiro Macintosh seria um sucesso estrondoso. A idéia de dar ao computador uma aparência de cabeça humana também já estava presente no Lisa. Segundo Jobs, a sua parte frontal achatada lhe dava um “jeitão de Cro-Magnon”.



O visual do **Lisa Office System**, uma novidade absoluta na época, já era quase a cara do futuro Mac OS. Os últimos Lisas saíram com o nome de Macintosh XL e uma versão alterada do System 1

1983 SnowWhite

Em 82, a Apple ainda estava à procura de sua identidade em termos de design. Jobs queria que a Apple fosse para os anos 80 o que a Olivetti tinha sido para os 70. Para isso, ele deslançou um projeto secreto chamado SnowWhite (Branca de Neve). Representantes da Apple foram enviados a escritórios de design ao redor do mundo com um briefing contendo a descrição de sete produtos que tinham codinomes inspirados nos Sete Anões. Doc (Mestre) era um Lisa com monitor de 15 polegadas, Grumpy (Zangado) era uma impressora matricial, Dopey (Dunga) era um drive externo de disquete, e assim por diante. Bashful (Den-

Duas idéias para o **Bashful**, um conceito pioneiro de notebook com módulos encaixáveis (de certa forma, como o atual PowerBook)

goso) era um protótipo de notebook com tela de cristal líquido, o precursor dos PowerBooks. Quem ganhou o contrato foi o alemão Hartmut Esslinger, que acabou se mudando de mala e cuia para a Califórnia, onde fundou a frogdesign. A frogdesign acabou estabelecendo as linhas mestras do design de todos os produtos da Apple (caixas bege com linhas retas e laterais cheias de riscas paralelas), conhecido como “estilo SnowWhite”, que perdurou por uma década.



As visionárias linhas do **Happy** (um hipotético Mac de baixo custo) antecipam muito do LC520, que somente viria ao mundo dez anos depois



1984 BabyMac e BigMac

A idéia do iMac é mais velha do que muita gente pensa. Em 1984 a frogdesign já propunha um Mac tudo-em-um com monitor de 15 polegadas (BigMac), voltado para o mercado de artes gráficas, e um menorzinho (BabyMac) para usuários domésticos. O projeto seguiu o caminho da maioria dos projetos da Apple na época: começava com um design simples e depois ia sendo inchado pelos engenheiros, ficando cada vez mais poderoso (e mais caro), até ser cancelado.

1985 Jonathan

Em 1984, com o IBM-PC já comendo o mercado da Apple a dentadas, um engenheiro chamado John Fitch teve uma brilhante idéia: que tal fazer um computador modular que pudesse ser adquirido como um sistema com o mínimo necessário para funções básicas, como digitar textos e acessar uma rede, mas que pudesse ter módulos acrescentados até se tornar uma poderosa estação de trabalho? E mais! Que tal se fosse possível acrescentar um módulo capaz de rodar o Mac OS, um para o DOS, outro para Unix e assim por diante? E esses módulos poderiam ser fabricados

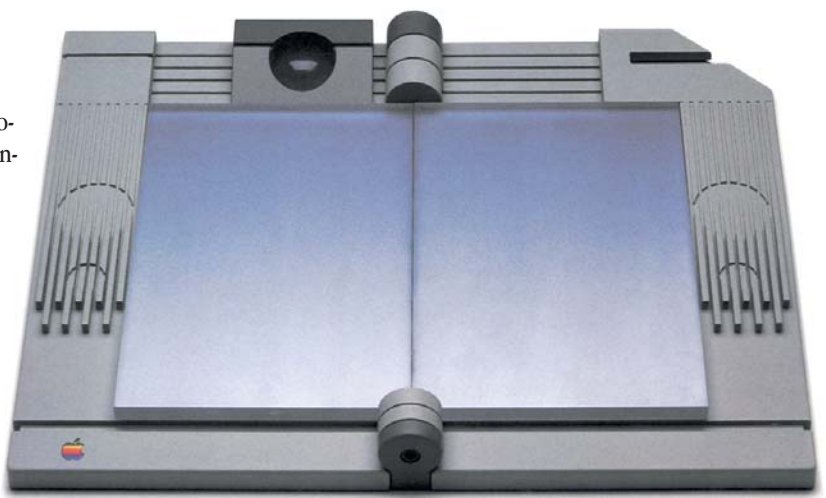
por terceiros, rompendo finalmente o isolamento da Apple dentro da indústria, sem quebrar o tabu do licenciamento do Mac OS. E assim nasceu o projeto Jonathan, um computador que parecia ter saído de “2001, Uma Odisséia no Espaço”. Era tão radical que os executivos da Apple ficaram com medo dele. John Sculley, o CEO da empresa na época, deu o golpe de misericórdia quando disse temer que, se o Mac e o DOS fossem oferecidos na mesma plataforma de hardware, os usuários de Mac migrariam para o DOS e não o contrário.

Um dos fatores da rejeição do **Jonathan** foi a cor preta, que na época ainda não era usada nem em aparelhos de som. Steve Jobs saiu da Apple e fundou a NeXT, cujo primeiro produto foi (adivinhou?) um computador preto



1985 BookMac

Mais um dos filhos do Bashful, com uma alça integrada e incorporando o estilo SnowWhite. Um dentre as dezenas de modelos conceituais que a frogdesign criou para a Apple, testando os limites das possibilidades de construção de computadores compactos.



1987 Knowledge Navigator

Criado para dar suporte às apresentações de Sculley sobre o futuro da informática, o “Navegador do Conhecimento” (*acima*) tinha detalhes desproporcionais para que aparecesse bem no vídeo. Um computador em forma de livro, com um “agente inteligente” que conversava com o usuário, lembrava seus compromissos e atendia chamadas telefônicas. Uma câmera na parte superior permitia a videoconferência. Totalmente Star Trek.



1988 White Jade

Primeira tentativa, quatro anos antes, de criar aquilo que acabaria se tornando o célebre Color Classic. Jean-Louis Gassée pediu uma revisão do Mac SE com uma tela colorida montada no mesmo plano da moldura plástica do gabinete. Embora o resultado fosse muito bonito, o modelo nunca saiu da fase maquete, devido à dificuldade industrial de se montar com precisão a tela nesse estilo.



1988-91 Figaro

Projeto que deu origem ao Newton, o Figaro era diferente de tudo o que a Apple já tinha feito. Três firmas de design forneceram protótipos para o projeto, cujo objetivo era criar um PDA do tamanho de uma prancheta, com reconhecimento de escrita e custando US\$ 6 mil.

A estética final do PDA é de Giorgetto Giugiaro, designer italiano que criou as carrocerias de inúmeros carros da Volkswagen, BMW, Fiat e Toyota, câmeras Nikon, relógios Seiko e outros produtos de renome, mas que jamais trabalhara com computadores. Depois de testadas inúmeras variantes, a Apple permanecia indecisa sobre qual deveria ser fabricada. Giugiaro estava terminando de definir a mais acabada delas (o Newton grande à direita), quando a Apple repentinamente achou que o produto ficaria caro demais e que o transmissor infravermelho não era um item essencial. Resultado: o Newton foi refeito do zero, em tamanho de bolso, pelos próprios designers da Apple. Todo o trabalho anterior foi para o lixo.



1989 BoomBox

Com o sucesso do Mac LC, alguns designers da Apple resolveram pegar aquele formato de caixa de pizza e brincar com ele. Um inventou um meio-termo entre um PowerBook e um Mac de mesa (*abaixo*), dobrável e com mouse escamoteável. Outro criou um LC com tela de cristal líquido ou capaz de ser ligado a uma TV. Outro, um LC vertical com pés amarelos, antecipando o NC da Oracle. As idéias eram interessantes, mas nenhuma pegou.



Primeira (acima) e segunda fase da concepção do Jaguar



1989-90 Jaguar

Bem antes do Power Mac ser concebido, a Apple já havia tido a idéia de lançar uma plataforma RISC. Só que, como toda boa empresa megalomaniaca, ela tentou fazer tudo sozinha, inclusive o processador, e acabou dando com os burros n'água. O jeito foi adotar tardiamente o chip PowerPC, originalmente criado pela IBM.

No final dos anos 80, o projeto Jaguar tentou repetir o sucesso do Macintosh original, combinando um time de engenheiros e designers que iriam desenvolver a forma e o conteúdo do produto ao mesmo tempo. A Apple já tinha parado de trabalhar com a frogdesign e buscava desesperadamente uma nova identidade visual. Para essa finalidade, eram confrontadas idéias de vários designers com estilos radicalmente diferentes. Giugiaro trabalhou novamente como consultor, dando aos modelos da segunda fase do projeto um espírito "automotivo" de formas infladas e gosto discutível.

As idéias do Jaguar foram recusadas e retomadas várias vezes dentro da Apple. Algumas (o teclado partido ao meio, o monitor com alto-falantes na beirada inferior e a CPU em forma de torradeira gigante) eventualmente foram incorporadas a produtos posteriores, com poucas alterações.



O Jaguar final era um cozido das idéias de vários designers com estilos quase incompatíveis

1991-93 Workcase

Mais um protótipo resultante de um brainstorm dentro do IDg, focado nos desafios da computação móvel. O computador portátil em formato prancheta (*à esquerda*) tinha tela LCD colorida, falantes integrados, transmissor infravermelho e uma capa de couro para proteger a tela e ajudar a segurar a caneta. O Workcase faria parte de uma linha global e extensa de acessórios digitais para o homem pós-moderno, batizada de Juggernaut.

A coleção era complementada por uma câmera digital de bolso, teclado destacável, dock de mesa, mini-PDA e uma bolsa de couro para carregar as partes portáteis.



A ordem no Juggernaut era criar um conjunto de módulos compactos, uma "estação de trabalho em partes". O mais próximo que a Apple tinha chegado dessa meta era o Duo Dock. Mesmo com todo o esforço, a dupla laptop/caixote bege ainda prevaleceu

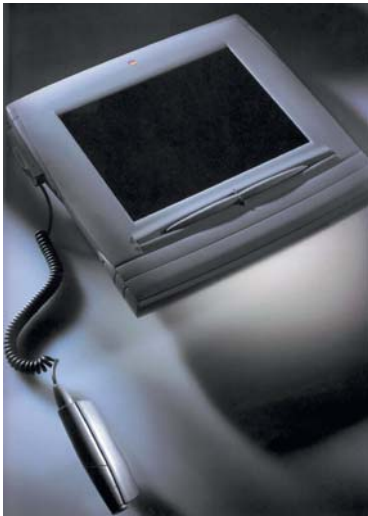
1992 Popeye

Em 92, muita gente acreditava que o lançamento do Newton iria criar uma nova revolução na informática, com produtos portáteis revolucionários e inovadores (a revolução realmente ocorreu, mas a Apple não estava nela). Foi criado então um grupo chamado MLT (Mac-Like Things), liderado pelo indiano Satjiv Chailil, com o objetivo de projetar câmeras, Macs com telefone e secretária eletrônica, PDAs com a interface do Mac e outras loucuras. Entre elas estava o Popeye, um CD-ROM player de mão, que poderia ser levado a qualquer lugar.



1992 Folio

Com a Newtonmania correndo solta na Apple, era natural que a próxima coisa a se pensar seria em um aparelho de mão que rodasse o Mac OS. Vários modelos foram bolados, dentre eles o Folio. O design do Folio acabou influenciando fortemente o Newton 2000, a terceira (e última) geração do PDA da Apple. O computador-prancheta é um tema recorrente e até hoje não realizado pelos designers. Com o fim do Newton, não será nenhuma surpresa se no futuro próximo aparecer um Mac portátil com esse formato.



1992-94 Pomona

Do chamado “Projeto Pomona de Investigação de Design” saiu o conceito que deu origem ao Spartacus, o Macintosh comemorativo do 20º aniversário da Apple. Segundo Bob Brunner, criador do PowerBook e principal designer da Apple na época, o objetivo era romper totalmente com o design “caixote” tradicional dos computadores de mesa. CPU, monitor, teclado e mouse deveriam formar um conjunto e não parecer um amontoado de coisas. O resultado da proposta foi um surto de grandes idéias, entre elas o modelo Tizio (*acima*), com o monitor LCD equilibrado num elegante braço ajustável tipo luminária, e o “Macintosh B&O” (*abaixo*), com uma forma achatada à maneira dos aparelhos de som da estilosa marca dinamarquesa Bang & Olufsen. Spartacus, o conceito escolhido para virar produto, é uma variação do Mac B&O com tela plana,

som estéreo Bose, subwoofer, CD vertical, teclado com trackpad e uma base-manopla. Com tantas inovações chocantes, ele foi feito em pequena escala, a um custo muito alto e durante a pior fase da história da Apple, o que gerou severas queixas contra a auto-indulgência de uma empresa que parecia querer ignorar a crise. Pelo contrário, o Spartacus foi uma forma da Apple restaurar o orgulho ferido e provar que ainda podia criar produtos únicos e inspirados. Com o Pomona (e o Spartacus), a Apple começou a investigar a possibilidade de utilizar componentes dos PowerBooks em Macs de mesa, estratégia fundamental no sucesso do iMac.



Nenhuma parte do Spartacus permaneceu igual à deste estudo, mas o conceito já parece absolutamente natural

1996 Mac Domesticado

O iMac avant la lettre. Mais uma releitura do Mac original, agora em versão criado-mudo. O relógio analógico embutido na porta é o toque retrô-chique que faz a diferença. Também fez parte do projeto Pomona.



O futuro não é bege

O iMac é a prova de que o IDg está de volta com tudo na Apple. Os rumores sobre a nova linha de produtos para o ano que vem são de deixar qualquer macmaniaco babando. Macs de mesa com o mesmo plástico translúcido do iMac em tons escuros. PowerBooks azul-marinho. Teclados e mouse com design extraterrestre. Um iMac portátil com tela de LCD capaz de girar 360 graus para permitir o uso de caneta.

Mas o mais importante é que a Apple continua a anos-luz em relação ao resto da indústria em termos de compreensão da importância do design para o usuário. A importância de humanizar a tecnologia. Como diz Jonathan Ive, atual diretor do IDg e idealizador do iMac, “nosso objetivo não é parecer diferente, é ser diferente”. **M**

Fonte— AppleDesign: The Work of the Apple Industrial Design Group, de Paul Kunkel, fotos de Rick English. Graphis, Inc.