

## Design ohne Zierleisten

Ein neuer Trend in der Gestaltung von Benutzeroberflächen macht die Runde – und hat sich so schnell und eindrücklich verbreitet, dass es sogar einen Namen dafür gibt: »Flat Design«. Alle Großen sind dabei: Facebook, Microsoft, Google und jetzt Apple. Was ist eigentlich Flat Design?

Noch bis vor Kurzem imitierten Benutzeroberflächen im Webdesign oder in Smartphone-Apps Dinge aus der »echten Welt«. Das ging so weit, dass im iPad-Notizbuch die Reste der abgerissenen Blätter zu sehen sind und virtuelle Tastaturen »Nippel« auf den Tasten F und J besitzen (die auf einer echten Tastatur als Orientierung für Blindschreiber gedacht sind) **1.**



iPad-Notizbuch-App mit eingeblendeter Bildschirm-tastatur

Entsprechend sehen auch die App-Icons aus wie Dinge aus dem richtigen Leben. Icon-Designer haben eine Passion entwickelt, fotorealistisch illustrierte Dinge so in das Icon-Format einzupas-



App-Icons: Allrecipes, Tunesmate, InstaGenius, Youtube (alt)

sen, dass sie es perfekt ausfüllen (s. auch den Beitrag zum Icon-Design in »Illustrator Aktuell« Ausgabe 24 🧑🏻 **2.**

### Imitation

Diese Art, Oberflächen zu gestalten, wird als Skeuomorphismus bezeichnet. Der Begriff leitet sich aus den griechischen Wörtern »skeuos« (Behälter) und »morphos« (Form) ab und wurde Ende des 19. Jahrhunderts das erste Mal verwendet, um z.B. Teekannen zu beschreiben, deren getöpfter Griff in seiner Form frühere Griffe aus einem Seil imitierte. Ein moderneres Beispiel ist der Chrysler Station Wagon mit imitierter Holzoberfläche. Diese Art Design sieht gefällig aus, führt dazu, dass Benutzer sich »wohl-fühlen«, indem es eine Vertrautheit suggeriert, und daher verkauft es sich gut. Und obwohl diese – alte Techniken, Materialien oder Medien imitierende – Oberfläche gar nicht zum häufig revolutionären Hardwaredesign von iPhone & Co. passt, ist sie doch auch ein Grund für deren Erfolg **3.**



Der Zeitungskiosk präsentiert seinen Inhalt auf imitierten Holzregalen. Das sieht nett aus, aber ist es die richtige Metapher für interaktive Medien, die diese Magazine darstellen?

Die Methode an sich ist auch im Medienbereich nicht neu. Schon immer haben neue Medien zunächst die älteren imitiert. Das frühe Kino imitierte das Theater (der Vorhang ist bis heute geblieben) und die Fotografie die Malerei. Die Medienschaffenden konnten auf diese Art sich selbst finden und durch Experimente eigene Stilmittel und Wege im Medienschaffen und im Medienkonsum entdecken.

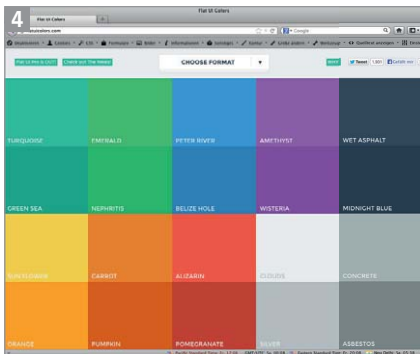
Auch interaktive Medien begannen mit Imitationen. Wenn Sie schon etwas länger im Geschäft sind, erinnern Sie sich sicher an frühe Benutzeroberflächen mit ihren Buttons mit Marmor- oder Holzeffekt, an Websites mit Spiralbindung, an Theatervorhänge in Multimedia-CD-ROMs oder an Neoneffekte. Der Umblättereffekt in digitalen Lesemedien hat den Bildschirm seit 15 Jahren nie verlassen, wird immer weiterverwendet und es gibt aktuell wohl so viele Möglichkeiten wie nie, um ihn einfach zu erstellen.

Aber skeuomorph gestaltete Oberflächen vermitteln nicht die eigentlichen Möglichkeiten digitaler Medien und verhindern gegebenenfalls sogar deren bessere Bedienbarkeit. Solange noch alte Medien imitiert werden, um neue zu gestalten, sind deren Möglichkeiten noch nicht »angekommen«.

### Ab mit alten Zöpfen

»Flat Design« ist nun der radikale Schnitt. Den Begriff geprägt hat

der Web- und Interface-Designer Allan Grinshtein mit einem Artikel über die Gestaltung der Oberfläche für »LayerVault«. Flat Design reduziert Oberflächen auf reine Formen und Farben **4**, eliminiert Schatten, gerundete Kanten und Texturen zumindest weitgehend und benutzt eine prägnante Farbpalette.



Flaticolors.com hilft bei der Farbauswahl

Wenn es gut gemacht ist, verbindet es diese Reduktion außerdem mit einer Neukonzeption der Darstellung, d.h., Designer machen sich Gedanken darüber, ob Benutzer mit den verwendeten Metaphern überhaupt noch etwas verbinden. Jüngere Anwender können weder mit Disketten noch mit Sofortbildkameras oder mit Telefonwählscheiben etwas anfangen. Ein Videoplayer hat nur wenig mit einer Filmklappe zu tun und eine Handyfoto-App ist durch ein Kamera-Icon nicht passend repräsentiert **5**.



Das Google-Maps-App-Icon für Android (links) und iOS (rechts) – beide Icons sind im Flat-Design-Stil angelegt, das Android-Icon erinnert noch an eine Papierkarte.

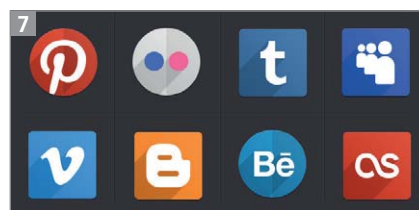
Ausgerechnet Microsoft hat bei Windows 8 für den Einsatz des Flat-Design-Stils den radikalsten Umbruch gewagt und sich nicht auf die Icons, die Farbgebung und die Gestaltung einiger Applikationen beschränkt, sondern das Icon-Konzept der »typischen« Systemoberfläche in Richtung Touch-Oberflächen weiterentwickelt **6**.



Windows 8

Das Flat Design spiegelt sich bei Microsoft auch im Packungsdesign wider und hat so einen ersten Mediensprung vollbracht. Wir werden diesen Trend zukünftig wahrscheinlich öfter auch in anderen Medien wie Print und TV sehen.

Der Stil selbst kommt der Vektorgrafik natürlich entgegen, da es vor allem auf die Reduktion ankommt, und es ist daher lohnend, sich mit diesem Trend nicht nur technisch, sondern auch von seinen Intentionen her zu beschäftigen. Inzwischen gibt es erste Weiterentwicklungen, die nicht mehr ganz so »flach« sind: »Long Shadows« **7**. Vollkommen reduziert mag der Mensch eben auch nicht gerne sehen.



Long-Shadow-Social-Media-Icons von Pixeden