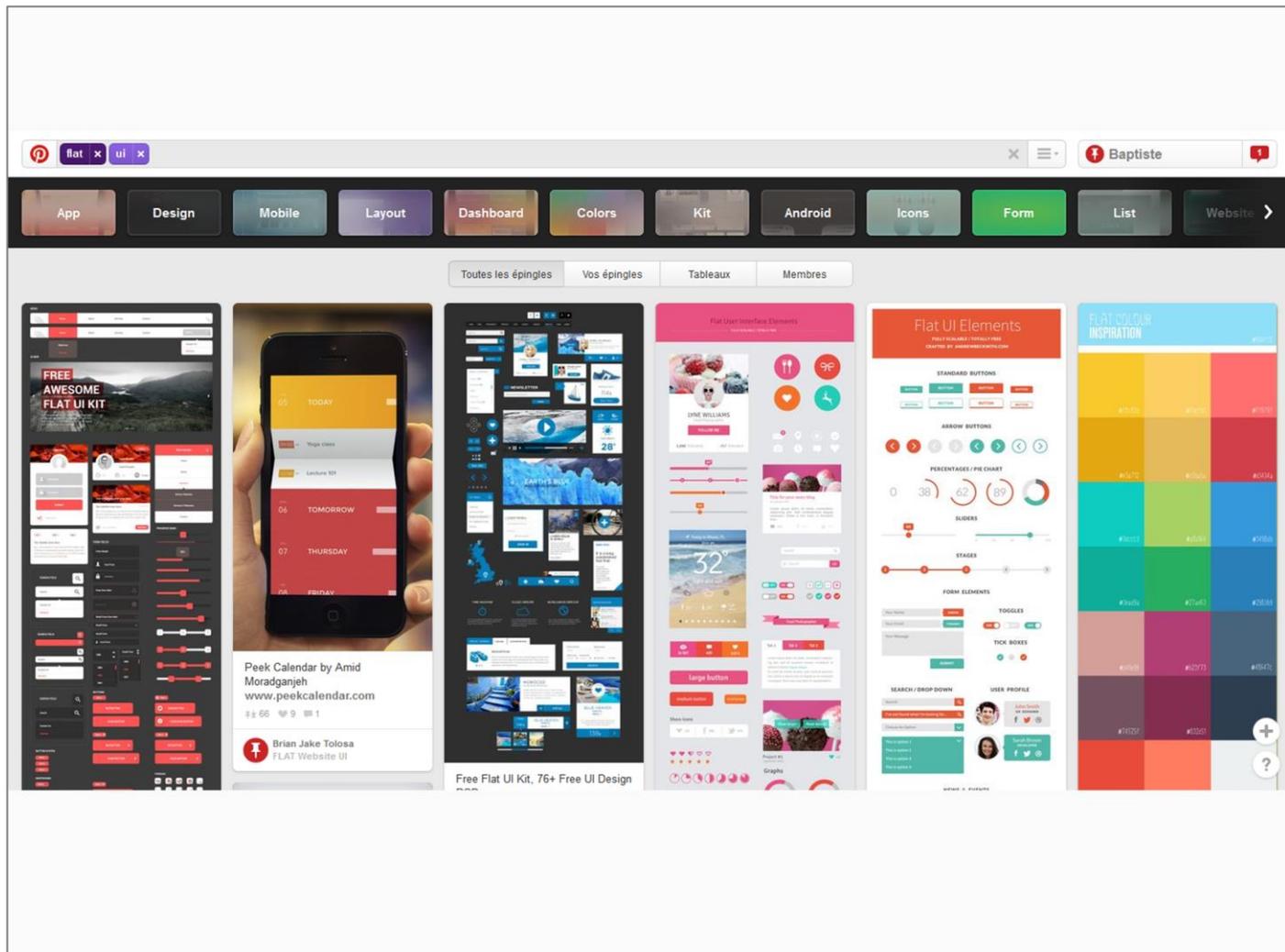


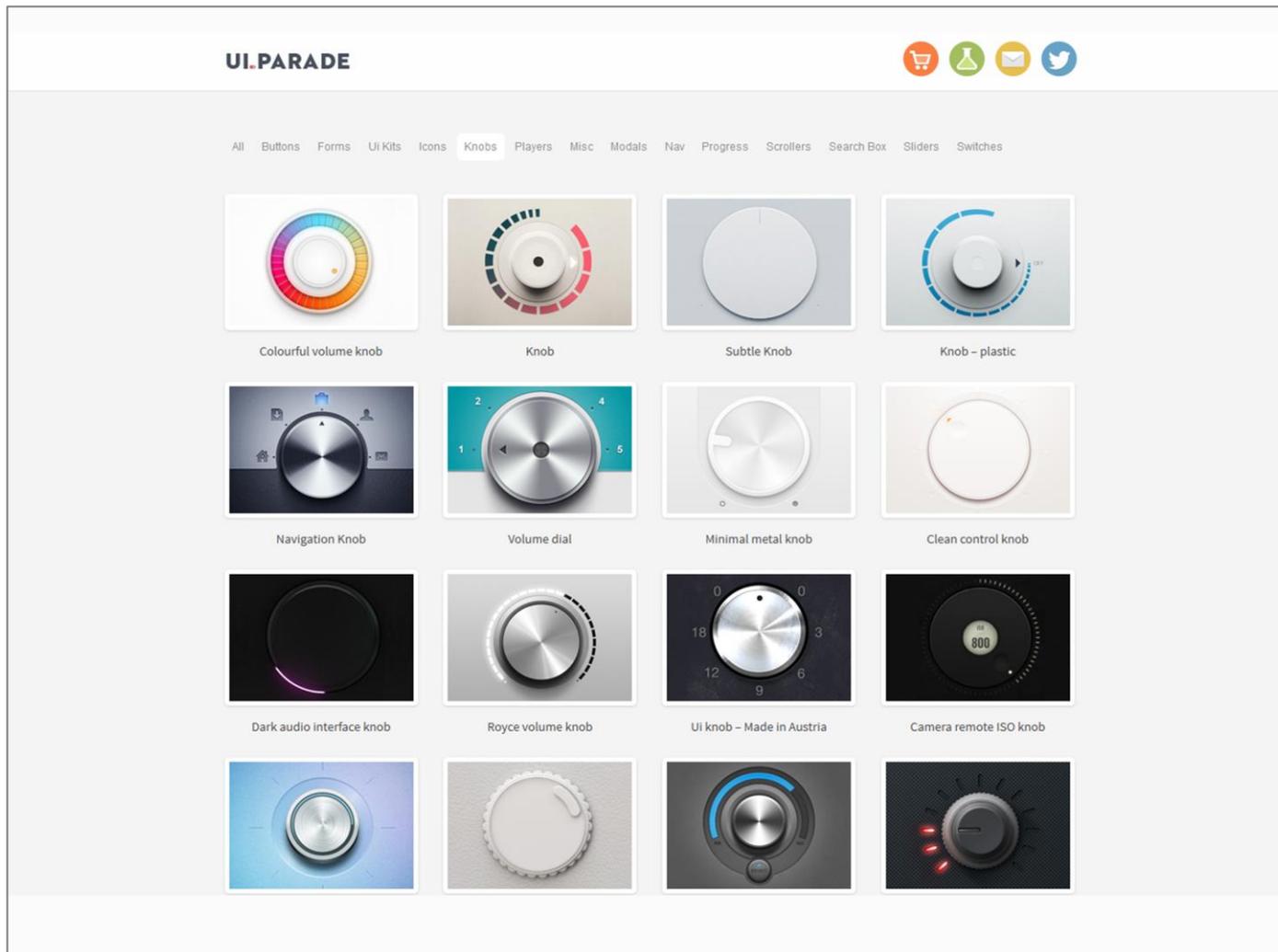
Le flat design
--
De la Grèce antique
à nos jours

Weblog ou « blog » : toutcequibouge.net

Twitter : [@saint_loup](https://twitter.com/saint_loup)



Selon manière dont le débat a été présenté, il y a d'un coté, le flat design : style dépouillé mettant en avant le contenu. On joue sur des effets simples : structure, typo, couleur.



A l'autre extrême, ce qu'on appelle skeuomorphisme : Ici, UI Parade, qui a une catégorie pour les knobs. En français on dirait les potards.

référence, métaphores, emprunts au monde réel... Je reste volontairement flou. Cette opposition n'est pas fausse, disons que c'est un point de départ. Mon angle, c'est d'essayer d'apporter du recul à ces débats. C'est vraiment bien que la communauté trolle et se creuse la tête, mais il mérite une tentative de clarification qui éclaire nos pratiques actuelles. Une bonne synthèse des débats récents : <http://sachagreif.com/flat-pixels/>

1. Honnêteté
2. Héritage

Ce débat, c'est celui du minimalisme. Minimalisme, ce n'est pas juste à quel niveau placer le curseur dans la décoration. Ce n'est pas de savoir s'il faut une ombre marquée, discrète ou pas d'ombre. A mon avis le minimalisme c'est deux questions : l'honnêteté et l'héritage.

Honnêteté : ne pas tromper, adéquation de la forme au fond (quel fond ?). Héritage : bagage historique.

.1.

« Le bon design est honnête »
(Dieter Rams)

Cette question de l'honnêteté, on la retrouve explicitement ou non à plein d'époques.



Mac OS, 2006

Premier épisode. Nous sommes en 2006. Mac OS ressemble à ça et les créateurs d'applications se querellent sur la bonne approche à adopter : des interfaces simple et efficaces ou riches, innovantes, avec de la personnalité ? Blogueurs s'entretuent, Wired en fait un article. Il y a même un vague mouvement, la « delicious generation », qui a même une page Wikipedia.



Delicious Library

Quels sont les créations de ce groupe ?

Une bibliothèque média, Delicious Library qui a donné son nom au mouvement.

On retrouve des éléments familiers : textures et métaphore de l'étagère.



Disco

Ici, Disco, une application de gravure.

On retrouve aussi des expérimentations nées de choix techniques d'Apple : sortie de Core Animation. Emphase sur les animations.



App Zapper

On retrouve des tentatives de rendre la technologie ludique et moins inquiétante. App zapper. Glisser / déposer une appli dans la fenêtre pour entendre gros bruit de pistolet à neutrons. Dès la sortie de Mac OS X et de son nouveau thème, il y avait cette tension entre le ludique et l'efficace. Exemple de débat récent et très similaire aux débats d'aujourd'hui. Passons maintenant à un domaine plus exotique, l'architecture.



Église jésuite de Vienne, 1627

Technique de la quadratura

Peintre : Andrea Pozzo, Photo : Alberto Fernandez

C'est un domaine intéressant parce qu'art appliqué : tensions entre l'utilitaire et le décoratif. Pas de problème avec le manque d'unité et de principe directeur, l'artificiel. L'important c'était l'effet.



Encore aujourd'hui...

Importance de l'effet : l'important c'est que l'effet marche et soit invisible



Tour Sony, 1984

Architecture post-moderne

Architectes : Johnson & Burgee

Photo : David Shankbone

Autres exemples pour vous montrer que ce n'est pas un cas isolé.

Fronton brisé

maniérisme



Opéra de Paris, 1875

Architecture éclectique

Architecte : Charles Garnier. Photo : Peter Rivera

Exemple qui synthétise tous les précédents. Couleur : archéologie, modernité. Dome : vaguement byzantin. Loggia : renaissance. Structure : fer, rivetage, jamais visibles. Fausses cheminées

Adolf Loos, Ornement et crime, 1913

- Le signe d'une peur du vide
- Le signe d'une culture frustrée
- Éphémère

Argumentation très dure (et moraliste) contre l'ornement



Kärntner Bar, Vienne

Notez que cela ne veut pas forcément dire un truc super austère. Juste que l'on joue sur des effets plus primordiaux : matériaux, couleurs, lumière.



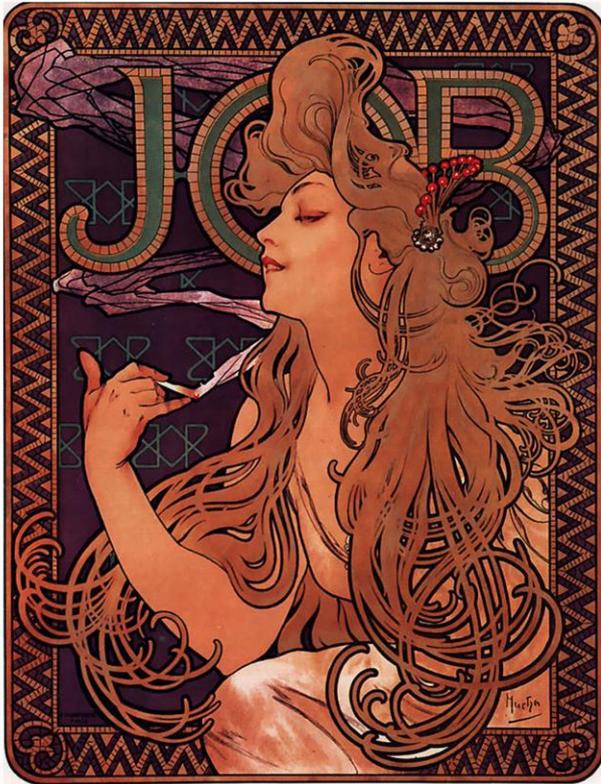
Centre George Pompidou
Architectes : Piano, Rogers & Franchini
Photo : ed_needs_a_bicycle

Fonctionnalisme : form follow function. Exemple extreme de Beaubourg : il ne faut rien cacher, toute l'ossature et l'infrastructure doit être révélée. Bâtiment magnifique, car il suffit de le voir pour comprendre comment il fonctionne. Transparent de la technologie. Expressionnisme structurel. High-tech architecture.



Bibliothèque universitaire d'Exeter
Architecte : Louis Kahn. Photo : Naquib Hossain

La vérité des matériaux (Truth to materials) : pas forcément pas de décoration, mais le peu qu'il y a doit venir naturellement du matériau et du processus utilisé. Les panneaux utilisés pour le coffrage laisseront des marques et un certain grain ? Ben voilà ça fera un motif.



Alfons Mucha, 1897



Jan Tschichold, 1927

Tschichold : théoricien de la typographie et du graphisme. apparition de nouveaux supports : cartes postales, poster, publicité, brochure. Bref, apparition de la communication visuelle. Art nouveau vs nouvelle typographie. Adéquation à techniques d'impression, à un message, à une lecture rapide

.2.

« Concevoir une montre a de nombreuses
implications historiques et culturelles »
(Jony Ive)

Exemple de la montre intelligente. Le design a toujours un certain bagage : un objet connote un usage ou une référence. Prenez n'importe quel écran de Windows, c'est un concentré d'histoire : couches d'histoire propre, de l'informatique, du langage. Parler de métaphores, de références, de symbole implique tout ce bagage.

Skeuomorphisme
=
Fonction devenant simple ornement



Beaucoup plus précis que « référence au monde réel » : renvoi à une époque précise. Le sens des mots changent et peut s'élargir, mais ici la distinction est importante : distinguer pour pouvoir mieux articuler les différents concepts

Skeuomorphisme
≠
Exaptation (changement de fonction)



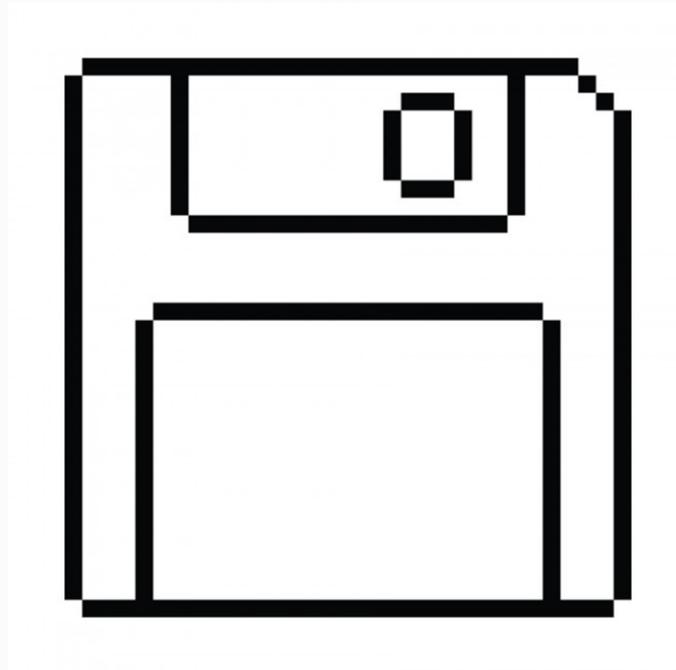
Plusieurs exemples de choses n'étant en fait pas du skeuomorphisme

Pas du skeuomorphisme : fonction qui acquiert un autre sens. Exaptation (exemple des plumes, recyclage)

Skeuomorphisme

≠

Symbole



Identification immédiate de la fonction
(plutôt un signe qu'un symbole ?)

Skeuomorphisme ≠ Kitsch



Cuir : juste kitsch

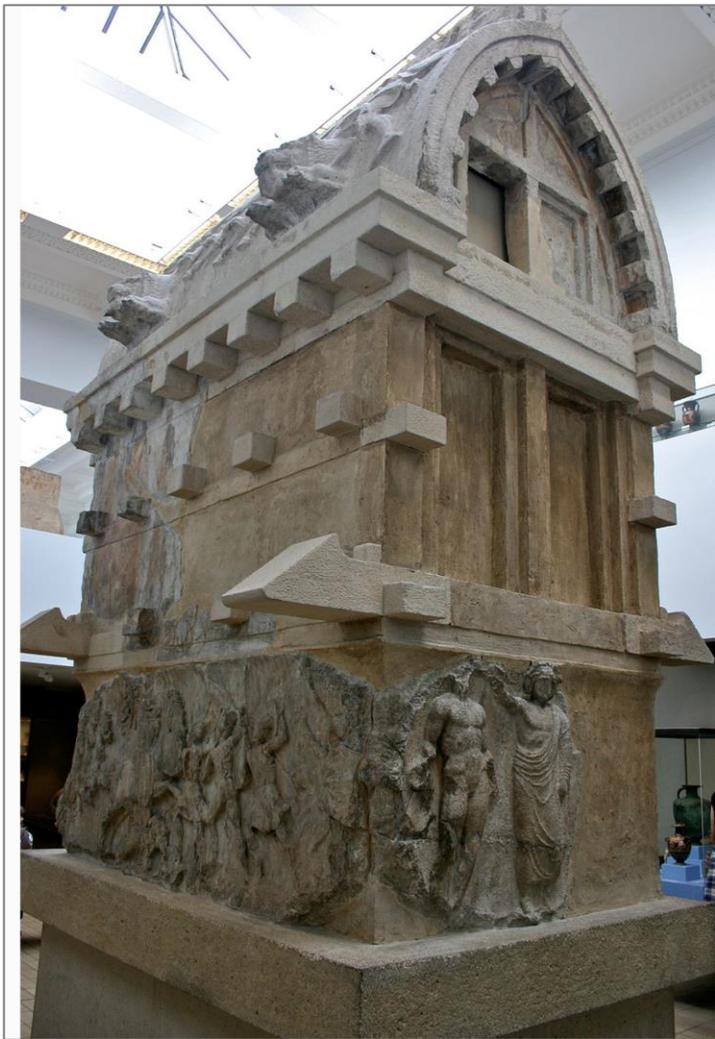
Couture : skeuomorphisme. Et encore, ici pas trop gênant

Deux choses distinctes mais qui sont ici intégrées

Skeuomorphisme ≠ Métaphore



Bureau : métaphore. Beaucoup plus gênant quand ça oriente le modèle mental. Exemple du carnet d'adresses de Mac OS. Problème du skeuomorphisme : amène avec soi des métaphores implicites ou non maîtrisées. Ce qui commence comme un simple clin d'œil devient facteur de confusion.



Tombe de Payava
360 avant JC

Je vous ai promis de la Grèce antique. Tombe de Payava en Asie mineure, civilisation des Lyciens. Solives et pannes. Fascinant que ce soit la même dynamique il y a deux 2500 ans. Pur skeuomorphe. Exemples vraiment en Grèce : tous les bâtiments relevant de l'ordre dorique, quoique l'étendue précise du skeuomorphisme soit sujette à débat et interprétation.

1. Honnêteté

2. Héritage

On vit une époque d'ouverture intéressante

Le numérique n'a pas d'identité propre : on peut faire ce qu'on veut.

1. Importance du contexte
2. Seule spécificité : le fait que ce soit interactif

Skeuomorphisme ?

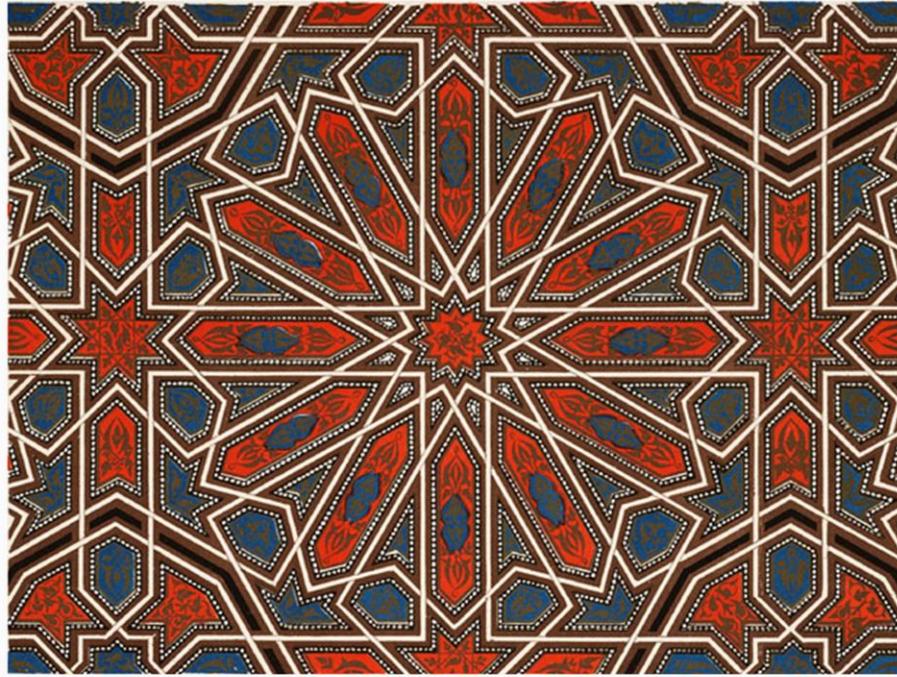


Annexe

La grammaire des ornements Owen Jones, 1856

- Proposition 8 : tout ornement doit être fondé sur une construction géométrique
- Proposition 18 : les couleurs primaires d'égalles intensités se neutralisent harmonieusement, dans des proportions de 3 jaune, 5 rouge et 8 bleu
- Proposition 11 : On peut parcourir toute ligne jusqu'à sa racine

Cas plus nuancé : il y a des bons et des mauvais ornements. Les bons doivent être naturels et suivre des lois simples



Motif cité par Jones



Théâtre royal de Londres
Architectes : Lasdun & Softley. Photo : Man vyi