

Skeuomorphismus oder Flat-Design?

Wachablösung, Mega-Trend oder einfach nur mal wieder eine neue Sau durchs Designerdorf? Das Wort Skeuomorphismus macht in Blogs, Magazinen, Barcamps & Co. die Runde – hauptsächlich in Verbindung mit seinem Abgesang. Skeuomorphismus scheint plötzlich oldschool und Flat-UI total angesagt zu sein! Aber worum geht es eigentlich, und wohin bewegt sich das Interface-Design?

Das Adjektiv „skeuomorph“ war hierzulande bis vor Kurzem eher unbekannt. Es beschreibt eine gegenständliche Gestaltungstechnik, die sich vor allem der Nachahmung von realen Materialien und Technologien bedient. Beste Beispiele sind die Benutzeroberflächen von Apple-Produkten, die Skeuomorphismus zum obersten Designprinzip erhoben haben. Praktisch alle UI-Elemente der iFamilie ahmen in irgendeiner Form physische Geräte oder Gegenstände nach. Sei es nun das hyperreale Bücherregal der iBooks-App oder iCal mit Lederimitat und Papier-Abrisskante. Eine recht umfangreiche Sammlung, die das Phänomen anschaulich illustriert, finden Sie beispielsweise auf Pinterest.

Apple- bzw. Mac-Anhänger wissen, dass diese Entwicklung alles andere als neu ist. Ganz im Gegenteil, sie dauert mittlerweile schon über ein Jahrzehnt an. Denn im März 2001 veröffentlichte Apple das Betriebssystem Mac OS X 10.0 (Cheetah), das mit dem damals ziemlich revolutionären Dock-Konzept bereits das App-Icon-Design vorwegnahm und zudem mit seinem neuartigen Aqua-Look über Jahre stilprägend war. Immer weiter perfektioniert wurde diese Art des Interface-Designs zu einem Markenzeichen von Apple-Produkten. Und über die App-Stores wurde Skeuomorphismus dann zur Blaupause für mobile Applikationen schlechthin, nicht nur für iOS-, sondern auch für Android-Apps.

Zugegeben, Skeuomorphismus existiert auch außerhalb des Interface-Designs. Auch realen Gegenständen werden gerne Design-Elemente mitgegeben, die nicht funktional bedingt sind. Ein gutes Beispiel sind Gummi-Schuhsohlen an preisgünstigen Schuhen, die durch eine eingeprägte „Naht“ hochwertiges Schusterhandwerk nachzuahmen versuchen. Oder der 1986er-Chrysler Le Baron Town & Country Station Wagon, der ein Holzimitat an Türen und Fahrzeugseiten aufweist. Allerdings sind das häufig Nischenlösungen oder unauffällige Anreicherungen, die keine dominante Stellung im Gesamterscheinungsbild einnehmen. Skeuomorphismus ist in diesen Fällen meist kein übergeordnetes Designprinzip. Ausnahmen, wie bspw. die Pommesschale aus Porzellan bestätigen die Regel.

Ist Skeuomorphismus out?

Im Interface-Design scheint sich eine gewisse Sättigung und ablehnende Haltung gegenüber Skeuomorphismus eingestellt zu haben. Diese Entwicklung hat sich schon vor einiger Zeit angedeutet. Sie wurde aber erst so richtig offensichtlich, nachdem Microsoft mit seinem neuen Windows-8-Design ein eigenes Ausrufezeichen für ein modernes Interface gesetzt hat. Das Metro-Design von Windows 8 setzt vollständig auf Flat UI Elemente und hat damit einen Gegentrend losgetreten. Dass diese Designstrategie, zumindest unter Gestaltern, ein so positives Echo hervorrufen würde, hatte man wohl selbst bei Microsoft nicht erwartet. Zumal zuvor Facebook und Google den Weg des Flat UI bereits beschritten hatten. Aber gerade die Logik hinter der Differenzierungsstrategie dieser großen Player erinnert daran, dass es neben dem Skeuomorphismus auch noch andere Designkonzepte gibt.

Doch Flat-Design ist deshalb weder das bessere Design, noch ist es der neuere Ansatz. Das Konzept diente Microsoft und Google lediglich zur Differenzierung, was nur gelingen konnte, weil Apple seit über einem Jahrzehnt das Skeuomorphismus-Pferd reitet. Aber letztendlich ist auch Google erst über Umwege zu seiner breit ausgerollten Flat-Design-Strategie gekommen. Vielleicht erinnern Sie sich an das erste Logo von Google Chrome. Und genau genommen ist auch Flat-Design im Software-Design nur eine andere Art des Skeuomorphismus, zwar keine Anleihe bei realen Materialien oder Dingen, wohl aber eine Anleihe aus der „realen“ Design-Welt.

Denn Flat-Design ist für Liebhaber der berühmten Ulmer Schule weder neu noch der Trend 2013. „Funktional und schön muss es sein.“ So lautete schon das Credo der HfG Ulm, die 1953 von Max Bill, Inge Scholl und Otl Aicher gegründet

wurde. Aber als Revival im Interface-Design könnte man es durchgehen lassen – und zweifelsohne als Bereicherung. Denn tatsächlich wirkt das Flat-Design im Vergleich zu Apples Interface-Konzept frischer und moderner. Aber wohin geht die Reise denn jetzt?

Flach mit bedacht

Die aktuelle Debatte über Flat-Design und Skeuomorphismus greift in vielerlei Hinsicht zu kurz. Letztendlich lassen sich beide Gestaltungsansätze, wenn Sie konsequent zu Ende gedacht werden, ad absurdum führen. Skeuomorphismus neigt häufig zum Kitsch. Aber eindimensionale Interfaces, die sozusagen aus grundsätzlichen Beweggründen jede Art des Skeuomorphismus auf Teufel komm raus vermeiden wollen, machen dies auf Kosten der Usability. Ein Regler (oft für Bewertungs-Formulare genutzt) beispielsweise ist zweifelsohne eine Referenz an elektronische Geräte aus der Pre-Computer-Ära, wie man ihn heute jedoch noch oft an Mischpulten von DJs sieht. Er ist aber auch als UI-Element unverzichtbar. Und er wird nicht besser, wenn man ihm das Dreidimensionale nimmt. Gleiches gilt für Buttons, Sucheingabe- oder Formularfelder. Dies sollten Sie berücksichtigen, wenn Sie sich für ein Flat-Design entscheiden. Vor allem gelernte und damit bereits verinnerlichte UI-Elemente sollten Sie nicht in der Art verändern, dass Usability-Probleme vorprogrammiert sind. Und noch etwas spricht dafür, das Thema Flat-Design mit Bedacht anzugehen: Eindimensionale Designs werden sich schneller sehr stark ähneln, als dies bei skeuomorphen Designs der Fall ist. Denn Skeuomorphismus nutzt zwar die gleiche gestalterische Technik der Nachahmung, kann dafür aber aus einem reichhaltigen Fundus an „natürlichen“ Vorlagen schöpfen. Flat-Design hingegen basiert auf zumeist rechteckigen oder abgerundeten Flächen, schlichten Icons und serifenloser Typografie.

Flat-UI selbst gemacht

Nun werden Sie vielleicht nicht mehr vorschnell auf den Flat-UI-Zug aufspringen. Aber die Design-Technik mag für Ihre Webseite trotzdem infrage kommen. In dem Fall helfen Ihnen die folgenden Tipps, zu einem eigenen Flat Design zu kommen und auf ein paar Dinge zu achten.

Farbe und Flächen:

Der ganze Sinn eines flachen Design-Schemas ist natürlich die Reduktion auf das Wesentliche – Design ohne Schnickschnack sozusagen. Verwenden Sie auf jeden Fall viele großzügige Flächen und viel Weißraum drumherum – Outlines sind tabu. Setzen Sie auf helle, freundliche Farben, denn Flat-Design funktioniert damit am besten. Andernfalls werden die Flächen einfach zu dominant. Wählen Sie zudem als Basis eine harmonische Farbpalette mit verschiedenen Schattierungen. Komplementäre Farben sollten Sie vor allem für Icons und Hervorhebungen einsetzen. Trotzdem, trauen Sie sich hinsichtlich Farbwahl ruhig was zu. Der aktuelle Flat-UI-Trend lebt auch von der Kombination vieler verschiedener Farben. Schatten, Schraffuren und Texturen sollten Sie natürlich vermeiden, falls diese nicht der Usability dienen, wie beispielsweise in einem Suchfeld.

Bilder und Grafiken:

An Fotos und Bildern kommen Sie in der Regel im Webdesign nicht vorbei. Die Auswahl der richtigen Bilder beeinflusst auch den Eindruck des Flat-Designs. Verwenden Sie daher großzügiges Bildmaterial (möglichst keine kleinteiligen Suchbilder), und vermeiden Sie Bildcollagen. Auch Icons und Grafiken müssen so reduziert wie möglich sein, dabei aber trotzdem großzügig wirken und selbsterklärend sein.

Typografie:

Typografie sollte unkompliziert und schlicht sein. Serifenschriften oder Schreibschriften sind in dem Kontext allenfalls im Logo sinnvoll. Verwenden Sie Text möglichst plakativ. Zwingen Sie sich zu kurzen Labels und kurzen Überschriften. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, die Schriftgröße entsprechend nach oben zu schrauben, was wiederum den großzügigen Gesamteindruck unterstützt.

Flat-UI-Baukästen & -Inspirationen

Frameworks und UI-Vorlagen gibt es fast in jedem Bereich. So auch für Flat-Design: Flat UI und Square UI sind solche Frameworks. Die Baukästen umfassen Flat-Design-Elemente wie Checkboxes, Slider und Buttons und sind ein guter Startpunkt. Allerdings haben die Baukästen auch einen hohen Wiedererkennungswert, was in diesem Fall nicht unbedingt vorteilhaft ist. Oder wollen Sie die gleiche Seite haben wie jeder andere? Hilfreich und inspirierend ist da die Seite fltdsgn.com. Dort finden Sie unzählige Beispiele, wie modernes Flat-Design aussehen kann. Cool ist auch das Flat 3D Mockup KIT, das viele Mobile- und Desktop-Devices im Flat-Design kostenlos bereitstellt – ziemlich brauchbar, um beispielsweise die eigenen Referenzen aufzupeppen. Und last but not least: Das Online-Design-Magazin Speckyboy hat Anfang April eine Liste mit 20 kostenlosen Flat-GUI-Vorlagen veröffentlicht. Damit können Sie die ersten Schritte Richtung Flat-Design gehen.

Fazit

Flat-Design ist kein Paradigmenwechsel, sondern eine (lange bekannte) Erweiterung der gestalterischen Möglichkeiten. Das Designprinzip dahinter ist kein Selbstzweck und kann schneller austauschbar werden, als es Skeuomorphismus-Designs jemals sein werden. Die Herausforderung, ein eigenständiges Flat-UI zu entwickeln, sollten Sie nicht unterschätzen. Wenn Sie die Liste mit den 20 verschiedenen Flat-GUI-Vorlagen auf Speckyboy genauer betrachten, werden Sie feststellen, wie ähnlich sich all diese Designs am Ende sehen. Flat-Designs sind aktuell ein Trend. Um aber in zwei Jahren nicht nur noch als Reminiszenz aufzufallen, sollten Sie vor allem nach Möglichkeiten zur klaren Differenzierung suchen. Flat-Design-Templates sind dafür nicht unbedingt die beste Lösung.

Text: Jörg Morsbach, Geschäftsführer und kreativer Ideengeber der auf Barrierefreiheit spezialisierten Düsseldorfer Agentur anatom5. Als Designer freut er sich über die neue Einfachheit durch Flat Design, da sie den Anforderungen an Responsive Webseiten sehr entgegen kommt. (Erschienen im Screenguide Magazin Nr. 18)