

# WEB DESIGN

## Flat Design Vs Brutalism

Olivier Ageron

### Introduction

Depuis la première page internet en 1992 :

<http://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/WWW/TheProject.html>

Les choses ont vite évoluées, grâce aux différents progrès techniques, les interfaces graphiques de site web ont considérablement avancé aussi bien en fonctionnalités que dans le domaine esthétique.

<http://www.i-do-webdesign.com/blog/lhistoire-du-web-design-en-image/>

Petit panorama des 20 dernières années

[http://sixrevisions.com/web\\_design/the-evolution-of-web-design/](http://sixrevisions.com/web_design/the-evolution-of-web-design/)

<http://www.choblab.com/web-design/petite-histoire-illustree-du-web-design-9828.html>

Pour les archéologues et autres passionnés d'histoire

<http://archive.org/web/>

### 2013 Le Flat Design

#### Definition :

Le Flat Web-Design (traduction : design web plat) est une catégorie de design web qui se caractérise par une absence de tout ce qui peut suggérer un effet de profondeur (ombre, 3D, dégradé ...), de textures ou d'une manière générale de tout élément purement "décoratif". Le flat design, qui est typiquement un design "à plat", est une représentation minimaliste où théoriquement chaque élément du design à une fonction.

A l'origine l'interface Metro de Microsoft

<http://www.webdesignertrends.com/2012/11/tendance-du-webdesign-windows-8metro-ui/>

#### Contexte Historique :

Cette tendance Minimaliste, probablement inspirée par le « Less is More » de Ludwig Mies van der Rohe, peut très bien se mettre en relation avec le minimalisme, qui lui ses racines dans l'abstraction géométrique associée au Bauhaus

> Bauhaus

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Bauhaus>

> László Moholy-Nagy

[https://fr.wikipedia.org/wiki/L%C3%A1szl%C3%B3\\_Moholy-Nagy](https://fr.wikipedia.org/wiki/L%C3%A1szl%C3%B3_Moholy-Nagy)

> Minimalisme

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Minimalisme\\_\(art\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Minimalisme_(art))

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Robert\\_Morris\\_\(artiste\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Robert_Morris_(artiste))

<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-minimalisme/ENS-minimalisme.htm>

> Supports / Surfaces

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Supports/Surfaces>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Daniel\\_Dezeuze](https://fr.wikipedia.org/wiki/Daniel_Dezeuze)

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Claude\\_Viallat](https://fr.wikipedia.org/wiki/Claude_Viallat)

> Arte Povera

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Arte\\_povera](https://fr.wikipedia.org/wiki/Arte_povera)

<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-ArtePovera/ENS-ArtePovera.htm>

**Comment mettre en place le Flat Design :**

<https://www.olybop.fr/dossier-quest-ce-que-le-flat-design/>

<http://www.responsive-mind.fr/flat-design-presentation/>

**C'est tout l'inverse du glossy du web 2.0**

<https://www.shutterstock.com/image-vector/colorful-buttons-web-design-glossy-style-49641745>

<https://onextrapixel.com/the-keynotes-of-web-20-design-elements-with-30-dazzling-showcases/>

**Un exemple la refonte de Google fin 2012, puis 2015**

<http://www.eskimoz.fr/histoire-logo-google/>

<https://design.google/library/evolving-google-identity/>

<http://ftdsgn.com> Un répertoire de sites...

## **Flat design et skeuomorphisme**

Le skeuomorphisme c'est quoi ?

Le terme n'existe pas dans la langue française (c'est un néologisme), mais il est notamment utilisé comme traduction du terme anglais pour désigner des éléments d'interface informatique reproduisant des objets physiques (par exemple des textures : cuir, papier, bois) dans le but de donner des repères facilement accessibles à l'utilisateur.

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Skeuomorphisme>

Voir Apple entre le Skeuomorphisme et le Flat Design

<http://www.semiozine.com/apple-et-le-skeuomorphisme>

<http://www.macg.co/2012/09/interfaces-critiques-sur-le-skeuomorphisme-dapple-33764>

Mais Skeuomorphisme et Flat Design sont 2 outils du web design et ils peuvent fort bien cohabiter...

<https://laurent.assouad.com/2013/non-le-flat-design-ne-remplace-pas-le-skeuomorphisme/>

## **Responsive et Flat Design**

Le responsive web design ou site adaptatif, qui permet d'adapter un site à la taille d'un écran, rentre de plus en plus dans les habitudes de conception web. Les contraintes du responsive imposent des éléments graphiques permettant une certaine souplesse d'utilisation, pour pouvoir facilement les modifier selon la taille de l'écran, sans alourdir le site. Ce qui veut dire que les composants vectoriels sont préférés aux images bitmap, plus rigides. Et pour ce genre d'image, le flat design est très approprié.

Pour aller plus loin :

<https://www.usabilis.com/conception-flat-design/>

## **Material Design de Google**

Le Material Design est plus qu'une tendance c'est un langage visuel pour les utilisateurs qui synthétiserait :

- > les principes classiques d'une bonne conception,
- > de l'innovation visuelle
- > les possibilités technologiques et scientifiques.

C'est pas du Flat Design c'est une philosophie... (à méditer)

<http://www.google.com/design/>

<https://www.google.com/design/spec/material-design/introduction.html>

<https://material.google.com/motion/material-motion.html>

## Caractéristiques du Flat design

*Les interfaces élégantes sont celles qui ont le plus d'impact, avec le moins d'éléments.*

### 1- Couleurs

Elles sont fondamentales en Flat Design, elles font ressortir les éléments et les hiérarchisent. On préférera les palettes uniformes en évitant les mélanges entre couleurs vives et pastels.

<http://flatuicolors.com>

### 2- Images & Illustrations

Ne pas trop en mettre pour ne pas dénaturer le design générale de l'interface, utiliser les profondeur de champ et les flous pour faire ressortir du texte, et l'illustration vectoriel flat est reine.

<https://dribbble.com/search?q=flat>

<https://www.behance.net/search?content=projects&sort=appreciations&time=week&search=flat>

### 3- Typographie

La typographie doit permettre de structurer l'information. Le Flat Design met en avant la simplicité typographique, donc éviter les serifs

<https://fonts.google.com>

<https://www.hongkiat.com/blog/flat-design-free-fonts/>

### 4- Icônes

Indispensables, il vaut tout de même mieux limiter leur formes et leurs aspects.

<http://www.flaticon.com>

<https://icons8.com>

<http://www.blogduwebdesign.com/ressources/10-packs-icons-webdesign-flat-design/1044>

# Flat design VS Brutalisme

Le brutalisme est une tendance du Webdesign qui tend à perturber l'esthétique prévisible du web. Se rebeller contre le Flat mais avec quelque part les mêmes armes = le minimalisme.

Par certains aspects on peut trouver les sources du Brutalisme dans le web première génération, celui du milieu des années 90. A cette époque cette esthétique était surtout dicté par un manque d'outils et de technologie, aujourd'hui le Brutalisme est plutôt une réaction épidermique par rapport au côté très lissé du Web.

On trouve aussi comme inspiration un mouvement architectural : Le Brutalisme (de Brut comme Béton brut)

Le brutalisme désigne un style architectural issu du mouvement moderne, qui connaît une grande popularité entre les années 1950 et 1970 avant de décliner peu à peu, bien que divers architectes s'inspirent encore des principes de ce courant. Il se distingue notamment par la répétition de certains éléments comme les fenêtres, ainsi que par l'absence d'ornements et le caractère « brut » du béton.

Les premiers exemples d'architecture brutaliste sont inspirés des travaux de l'architecte franco-suisse Le Corbusier, notamment de sa Cité radieuse (1952). Le brutalisme s'exprime notamment à travers la réalisation de bâtiments institutionnels et d'universités au Royaume-Uni, en France, en Europe de l'Est et aux États-Unis. Généralement de dimensions imposantes, ces édifices mettent en avant leur verticalité et la rudesse du béton, constituant une réaction aux courants architecturaux antérieurs (le style Beaux-Arts notamment), marqués par davantage de frivolité.

Le terme de brutalisme a parfois servi à désigner de manière générale les édifices massifs en béton, devenus impopulaires à la fin du XXe siècle. Les principaux représentants de ce courant sont Marcel Breuer, Erno Goldfinger, Jacques Kalisz, Bertrand Goldberg et Fernand Boukobza.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Brutalisme>

<https://www.ssense.com/fr-fr/article-vedette/a-10-building-guide-to-brutalist-architecture>

## Le Brutalisme en Web design

- > S'inspirer de l'architecture <https://theoutline.com>
- > Oubliez tout ce que vous savez sur UX. <http://lifeactionrevival.org>
- > Connaître votre public. <https://www.bloomberg.com/europe>

Catalogue de site brutaliste

<http://brutalistwebsites.com>

Quelques exemples

<http://webtlak.sk>

<http://velvetyne.fr>

<http://dakroub.me/Mar16-2017.html>

<http://iseeu.org>

<https://fonts.google.com>

<http://belentenorio.com>

<http://tennentbrown.co.nz>

<http://la-perruque.org>

<http://www.lieuxpublics.org>

<http://www.purchase.design>

<http://www.sitabellan.com>