



SKEUOMORPHISME, TOUJOURS SI UTILE ?

Décembre 2024 Henneton Arthur

Plus d'informations

**Dans quelle mesure
la transition vers un design
d'interface sans références
skeuomorphiques peut-elle
transformer nos interactions
numériques et améliorer
l'expérience utilisateur ?**

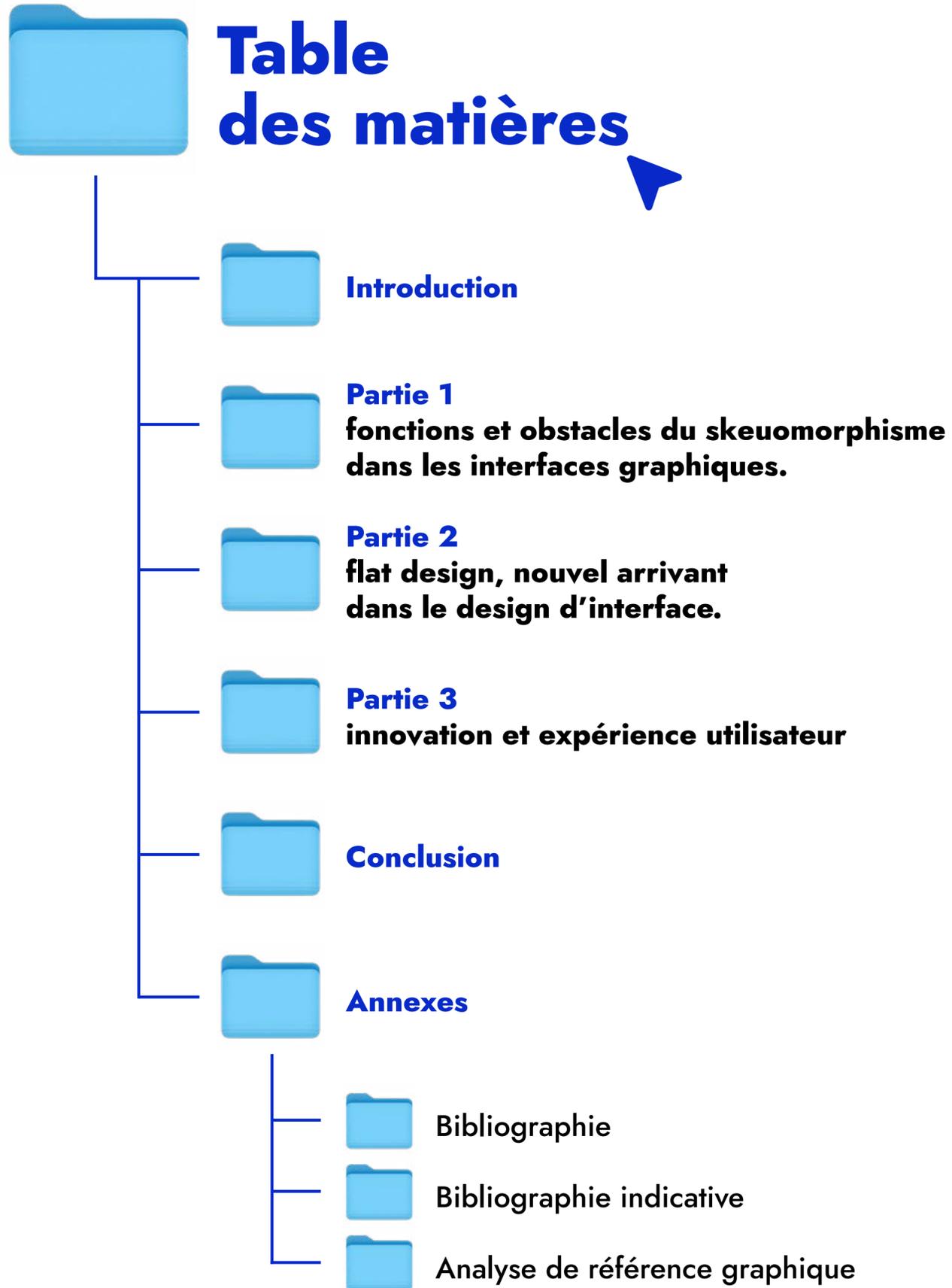
In a society where user interfaces have become essential, we need to design intuitive user interfaces. From the beginning of user interface design, two main movements emerged: skeuomorphism, whose interfaces are primarily composed of physical references, and flat design, a more minimalist approach. The skeuomorphic movement was created to help people understand digital interfaces by mimicking real-world objects. On the other hand, flat design eliminates unnecessary ornamentation to focus on clarity and functionality.

Can we create user interfaces without any skeuomorphic references to improve our experience in digital environments? To address this question, this article combines an exploration of the history of user experience with research from graphic design websites and magazines. The findings were diverse, and this article concludes that the transition from skeuomorphic to flat design was necessary. However, flat design didn't completely remove all physical references.

Finally, creating user interfaces without any physical references is currently not possible because people still want and need some familiar cues. Moreover, the code used to create digital interfaces often relies on metaphors and terminology drawn from the physical world.

Key words:

Skeuomorphic, User Interface, User Experience,
Flat Design



Élément interactif dans le document



Introduction

« Le skeuomorphisme est tombé en défaveur lorsque les concepteurs UX et les utilisateurs ont commencé à privilégier la simplicité, la rapidité et la fonctionnalité plutôt que l'ornementation »

Par Magnus Eriksen dans le magazine UX Matter.

Le design d'interface numérique a connu plusieurs évolutions depuis sa création. Deux grandes tendances en ressortent. Celle du **design skeuomorphique**. Le terme dérivé du latin «skeuos» qui signifie «contenant ou outil» et de «morphé» signifiant «forme, aspect, allure». Ce mot désigne l'intégration d'éléments **visuels** ou **physiques** dans un **design numérique**, imitant des objets du monde réel. La seconde tendance est celle du flat design («design plat»). Il s'agit, à l'inverse du skeuomorphisme, d'un design d'interface **épuré, minimal, clair**, sans ornement ou élément superflu. Comme l'a évoqué Magnus Eriksen dans le magazine UX Matter¹.

On va donc s'intéresser à la problématique suivante :

Dans quelle mesure la transition vers un design d'interface sans références

skeuomorphiques peut-elle transformer nos interactions numériques et améliorer l'expérience utilisateur ?

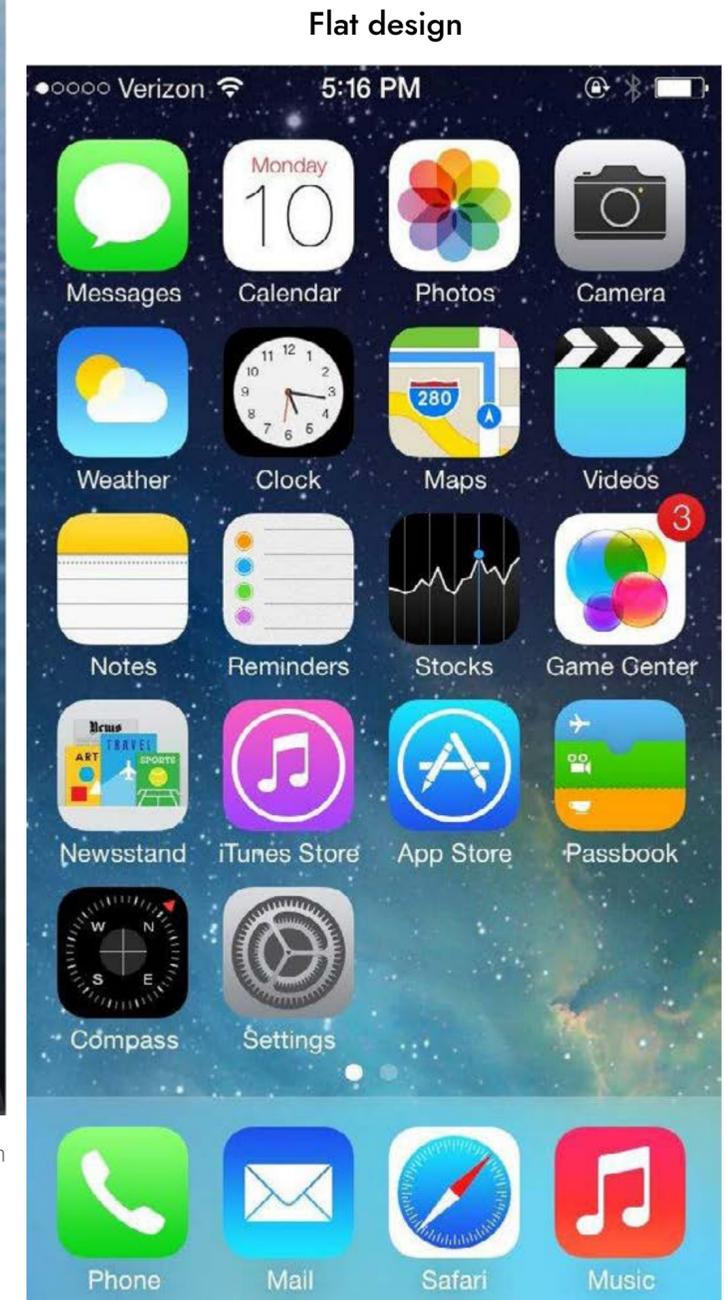
Opter pour ce genre de méthode ou de processus de création graphique revient à s'interroger sur la **fonction** et la **valeur** de **l'ornement** ou du superflu en matière de production graphique.

Faut-il s'en passer? Et si oui pour quelles raisons? Les raisons de ce choix sont-elles de nature exclusivement esthétique ou faut-il en penser d'autres? Nous montrerons que cette décision méthodologique permet d'interroger à nouveau les rapports entre les formes, les fonctions, les usages et l'expérience de l'utilisateur. Pour ce faire, après avoir évoqué les fonctions et limites du skeuomorphisme dans les interfaces graphiques, nous envisagerons le flat design comme le grand remplaçant avantageux du skeuomorphisme dans le design d'interface, ce qui nous amènera à envisager les innovations et l'expérience utilisateurs d'un design d'interface dénué de tout référent tangible.

1 - UXmatters. (s. d.). The Renaissance of Skeuomorphic Design in Modern User Experiences: Bridging the Digital and the Physical : UXmatters. (consulté le 7 novembre 2024)



Interface skeuomorphique



Flat design

© image du site cultofmac.com

PARTIE 1
FONCTIONS ET OBSTACLES
DU SKEUOMORPHISME DANS
LES INTERFACES GRAPHIQUES



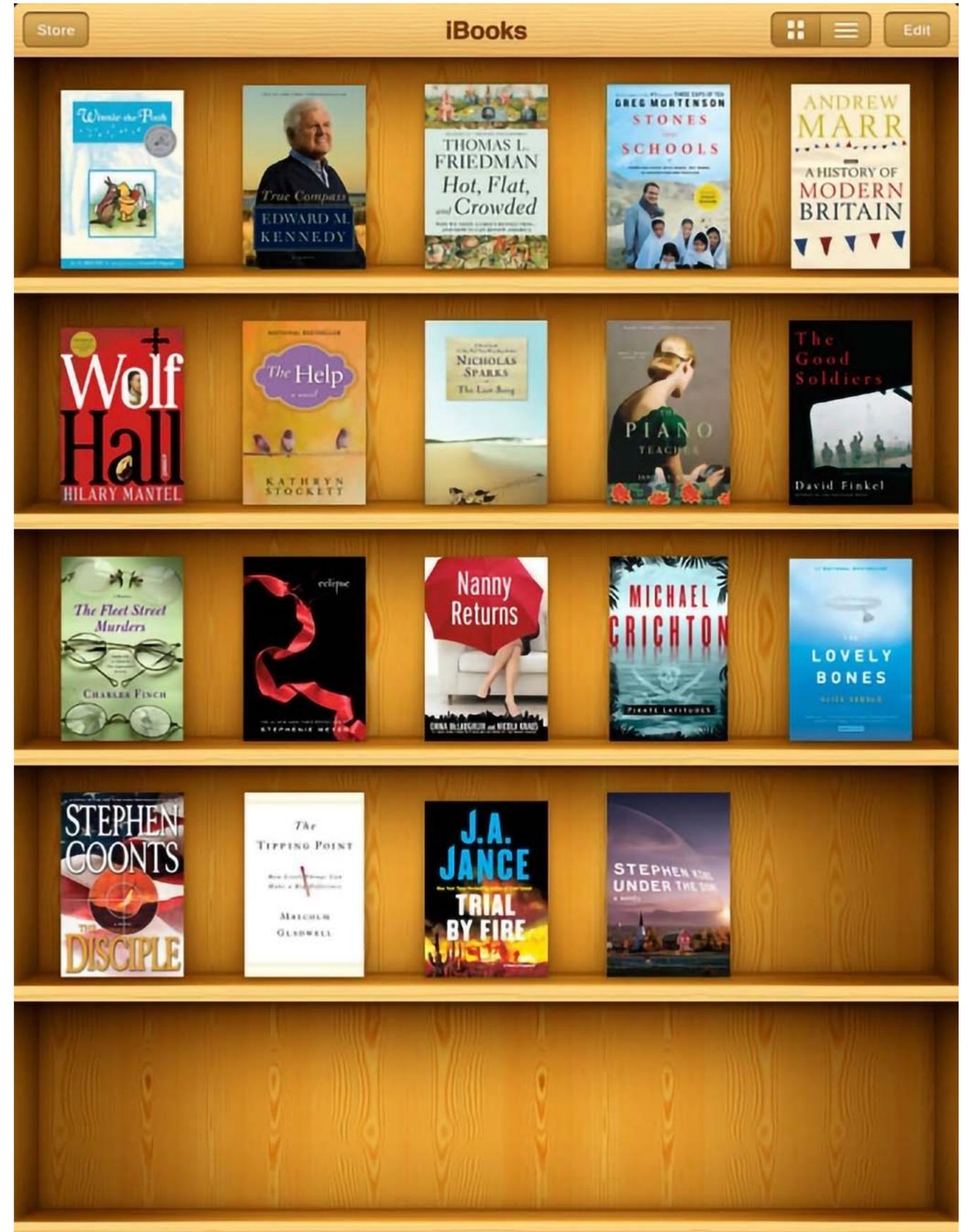
Le skeuomorphisme a joué un rôle crucial en facilitant la transition entre les mondes physique et numérique. Cette approche, qui consiste à intégrer des **éléments** visuels **familiers** dans les interfaces, a aidé les utilisateurs à se repérer facilement dans ce nouvel environnement digital. Par exemple, l'icône² de la «poubelle» sur le bureau de l'ordinateur indique intuitivement aux utilisateurs où déposer les fichiers à supprimer. Ce type de repères visuel a contribué à instaurer

2 - Nous entendons ici "icône" dans le sens de représentation de signes faisant écho à un référent.

3 - Dan, R. (2019, septembre). Tourner la page | Back Office (C. Myléne, Trad.). Back Office, 3. (consulté le 15 septembre 2024)

une **confiance**, une **facilité** dans l'**utilisation** des interfaces numériques, mais a amené davantage d'aisances pour l'expérience de ces nouveaux utilisateurs ce qui leur semble plus intuitif et accessible. Le designer Dan Rubin

évoque cette influence du web dans «Tourner la page³», en expliquant comment le **web** a été **modélé** sur les **structures familières des livres**. Les règles de composition, de mise en page, et les conventions graphiques des ouvrages imprimés ont été transposés en pixels pour offrir une **continuité** rassurante dans un **environnement numérique**. En somme, cette approche a conditionné le design web à imiter ce que les utilisateurs connaissaient déjà.



Cependant, malgré ses avantages initiaux, le skeuomorphisme présente des limites significatives. En effet, en reproduisant des objets réels dans les interfaces numériques, il peut **complexifier** l'ajout de nouvelles fonctionnalités et **surcharger visuellement** les interfaces. Prenons l'exemple de GarageBand⁴, l'application musicale d'Apple. Dans ses premières versions, l'interface était principalement composée d'éléments skeuomorphiques : **boutons, instruments** et autres détails imitaient fidèlement un **studio d'enregistrement**. Cette approche facilitait certes la prise en main des utilisateurs, mais à mesure qu'Apple ajoutait des fonctionnalités, l'interface devenait **lourde** et **complexe**. Pour maintenir une expérience intuitive, l'entreprise a dû s'orienter vers un design plus minimaliste, abandonnant progressivement les références au skeuomorphisme. De plus, ce style peut poser des contraintes techniques, comme des **temps de chargement** plus longs sur des appareils moins performants, tout en limitant la capacité à innover par le poids de tous ces effets skeuomorphiques. À cela s'ajoute le fait, que les utilisateurs, en quête de modernité, se sont également lassés de ces représentations trop ancrées dans le réel. Ces limites ont conduit à une **transition** vers des approches plus **épurées** et **fonctionnelles**, mieux adaptées aux **besoins actuels**.



© tweet de @privatetalky le 06/12/2024 sur X.com

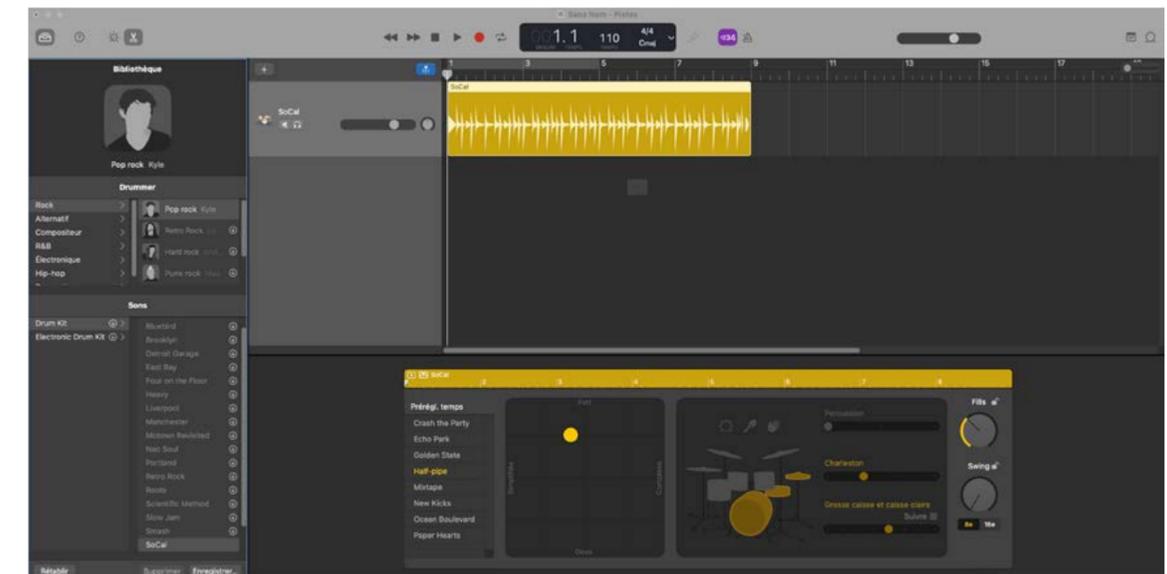
Après avoir exploré les fonctions et limites du skeuomorphisme dans les interfaces graphiques, nous constatons que ce style de design, bien qu'utile à ses débuts, présente des limites et défauts pour le design contemporain. Face à ces contraintes, les designers se sont tournés vers de nouvelles solutions. C'est dans ce contexte que le **flat design** a fait son apparition, s'imposant rapidement comme une alternative qui promet une expérience utilisateur plus **directe** et plus **intuitive**.

Application garageband skeuomorphique



© Photo du site macprovideo.com

Application garageband flat design





PARTIE 2
FLAT DESIGN, NOUVEL ARRIVANT
DANS LE DESIGN D'INTERFACE

En 2013, Apple présente iOS 7⁵, un nouveau système d'exploitation tourné vers un design d'interface plus **sobre** inspiré du **style suisse**⁶ des années mille neuf cent cinquante. Ce système abandonne les éléments skeuomorphiques tels que les meubles en bois ou les boutons en forme d'interrupteurs au profit d'un design plus minimaliste et « plat ». Cette approche, connue sous le nom de flat design, marque une rupture avec les références explicites au monde physique qui sont désormais moins visibles et plus **subtiles**. En privilégiant des formes **simples** et des **couleurs épurées**, iOS 7 s'adapte mieux aux usages numériques contemporains. Le flat design supprime les ornements superflus pour se concentrer sur l'essentiel, rendant les interfaces plus claires, **fonctionnelles** et **universelles**. Plutôt que de reproduire fidèlement le réel, ce design utilise des références subtiles au monde physique, favorisant une **compréhension intuitive**

5 - Apple inc (Réalisateur). (2013). iOS 7.

6 - Le style suisse des années 1950 est un style privilégiant la fonctionnalité et la sobriété dans les productions graphiques et typographiques.

7 - Claritee, & Claritee. (2024, 20 octobre). The Flat Design Revolution: Evolution and Impact on Modern UX - Team collaboration, UX & Functionality. Blog by Claritee.io. (consulté le 17 octobre 2024)

sans alourdir les interfaces. Comme le souligne un article sur la révolution du flat design⁷, ce style permet de concevoir des interfaces centrées sur les **besoins** des **utilisateurs**, tout en optimisant leur **efficacité** dans un environnement numérique en constante évolution.



Le flat Design a permis de concevoir des interfaces plus claires et mieux adaptées à nos usages numériques. Son adoption par le grand public s'explique notamment par l'apprentissage progressif offert par le skeuomorphisme, qui a familiarisé les utilisateurs aux environnements numériques. Désormais, ces repères tangibles ne sont plus indispensables pour naviguer efficacement dans les interfaces. de plus, les **nouvelles générations** fonctionnant beaucoup par **mimétisme** ont beaucoup

8 - On the Mind: What Science Says About Digital Natives | Semel Institute for Neuroscience and Human Behavior. (s. d.). (consulté le 22 novembre 2024)

9 - Aguayo Publicidad. (s. d.). What is Flat Design and its Influence on UX | Aguayo's Blog. (consulté le 17 octobre 2024)

plus facilement appris à utiliser nos interfaces numériques⁸ que n'ont pu le faire les générations précédentes qui, elles, ont eu besoin d'un temps de transition nécessaire. De ce fait, nous pouvons donc maintenant concevoir des interfaces faisant moins références à des éléments tangibles. Comme l'indique un article sur l'impact du flat design sur l'expérience utilisateur⁹, cette approche a rendu les inter-

faces graphiques plus intuitives et agréables comme celle de Google, tout en améliorant leur efficacité mais également permettre une **meilleure adaptabilité** des interfaces sur différents supports numériques (ordinateur, tablettes, téléphone etc.).Chacun ayant des caractéristiques techniques propres telles que leur taille, le fait qu'il soit tactile ou non et l'usage prévu pour cet appareil.

L'adoption du flat design a ainsi marqué une rupture avec le skeuomorphisme, apportant simplicité et clarté dans les interfaces numériques. Sans résoudre tous les défis, cette approche a cependant ouvert la voie à de nouvelles réflexions et explorations. Il est essentiel de s'interroger sur l'avenir du design d'interface : comment aller au-delà des concepts actuels pour **concevoir** des **interactions numériques** plus **efficaces, fluides** et centrées sur les **besoins des utilisateurs**. Le skeuomorphisme a-t-il encore sa place dans cette évolution ?



© Photo du site demomedia.co.uk - window 8

© Photo du site wikipedia.org - window 8





PARTIE 3
INNOVATION
ET EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Aujourd'hui, les utilisateurs sont familiarisés aux environnements numériques, ce qui permet aux designers d'adapter les interfaces aux exigences actuelles de rapidité, d'efficacité et d'intuitivité. Le site du Material Design¹⁰ montre comment un design d'interface bien pensé peut allier **simplicité visuelle** et **fonctionnalité** sans recourir aux références skeuomorphiques. Par exemple, en intégrant des **raccourcis** et des **outils personnalisables**, les interfaces deviennent plus **accessibles** tout en restant performantes. Une autre innovation clé est l'intégration progressive de l'**intelligence artificielle** (IA) dans nos appareils. Cette

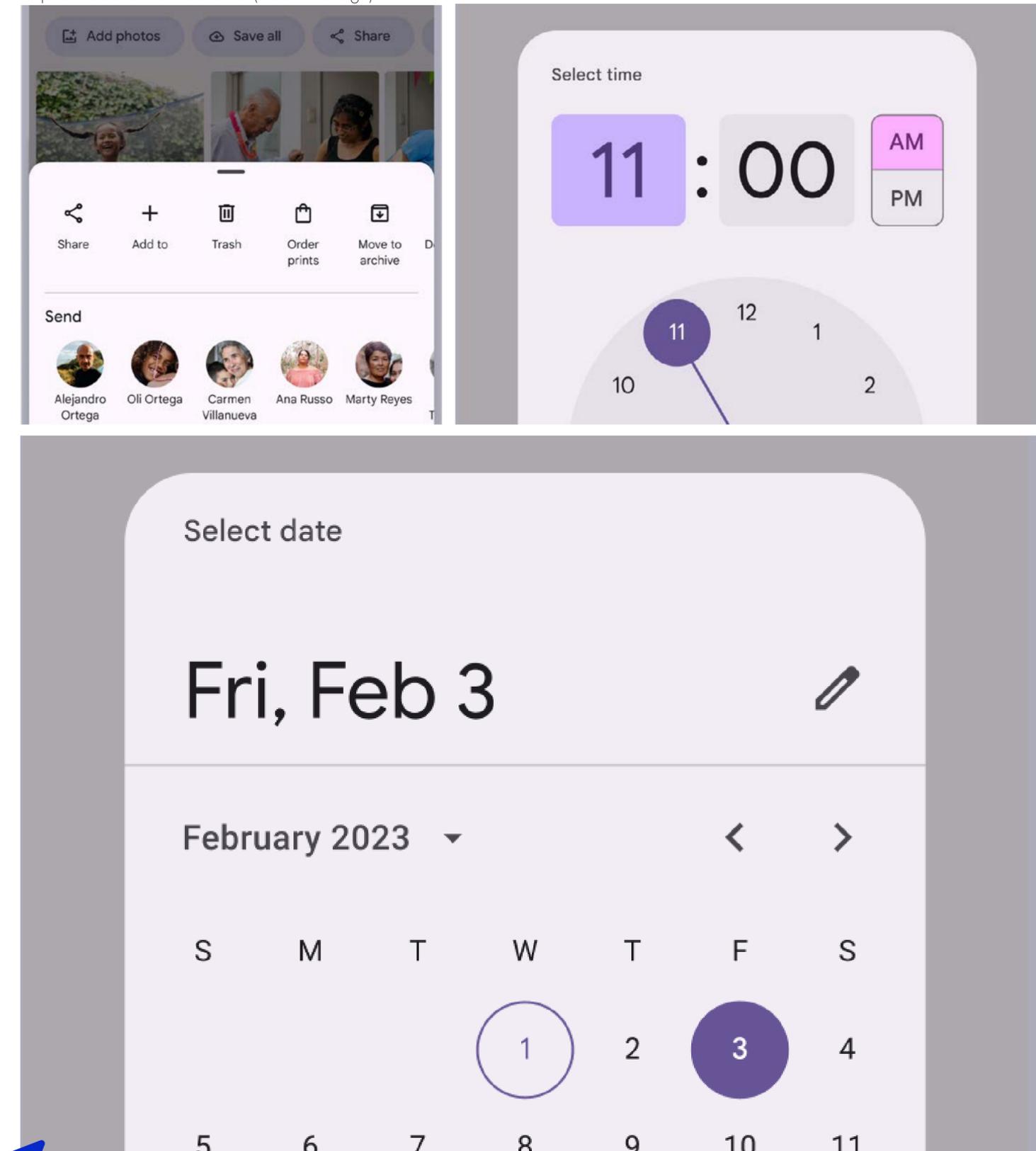
10 - Site internet conçu afin de proposer aux designers et développeurs de la documentation et des kits UI pour créer des interfaces utilisateurs fonctionnelles et intuitive. (consulté le 21 Octobre 2024)

11 - Malewicz, M. (2023, 5 mars). Neumorphism in user interfaces - UX Collective. Medium. (consulté le 22 novembre 2024)

technologie révolutionne nos interactions numériques en répondant à notre besoin constant d'efficacité. L'IA est capable de trier automatiquement nos e-mails, de retrouver des photos à partir de simples mots-clés ou encore d'anticiper nos habitudes pour offrir des solutions personnalisées. Tout

cela s'opère de manière **fluide** en renforçant l'expérience utilisateur sans alourdir l'interface. Ces avancées illustrent une **transition** vers des outils non seulement fonctionnels, mais aussi adaptés aux rythmes de vie moderne. On peut aussi parler du **neomorphisme**¹¹ qui est un style de design d'interface apparaissant petit à petit dans nos interfaces faisant un **mixte** entre **skeuomorphisme et flat design**. Il a pour but de redonner un peu de **3D et de volume** dans ces interfaces devenues trop « plates » et minimales. Néanmoins, il pose encore quelques difficultés en termes d'accessibilité.

© photo du site m3.matériel.io (matériel design)





© Extrait de la vidéo « what do we shall next » #2 par **julien previeux** sur previeux.net



© photo du site medium.com - neuomorphic

Julien Prévieux, dans une série de vidéos¹², imagine des interactions innovantes avec nos appareils à travers de courtes vidéos hypothétiques. Ces scénarios explorent les possibilités futures et soulignent l'importance de concevoir des interfaces qui répondent véritablement aux besoins des utilisateurs, sans nécessairement s'appuyer sur des références au monde réel. Les technologies actuelles permettent de développer des **outils** et **fonctionnalités** qui dépassent les limites des éléments tangibles, souvent contraignants. Par exemple, **l'application**

After Effects, de la suite Adobe, propose

12 - Julien Prévieux - what do we shall next? (seq # 2). (s. d.). (consulté le 25 septembre 2024)

une interface riche en fonctionnalités, sans chercher à imiter des objets

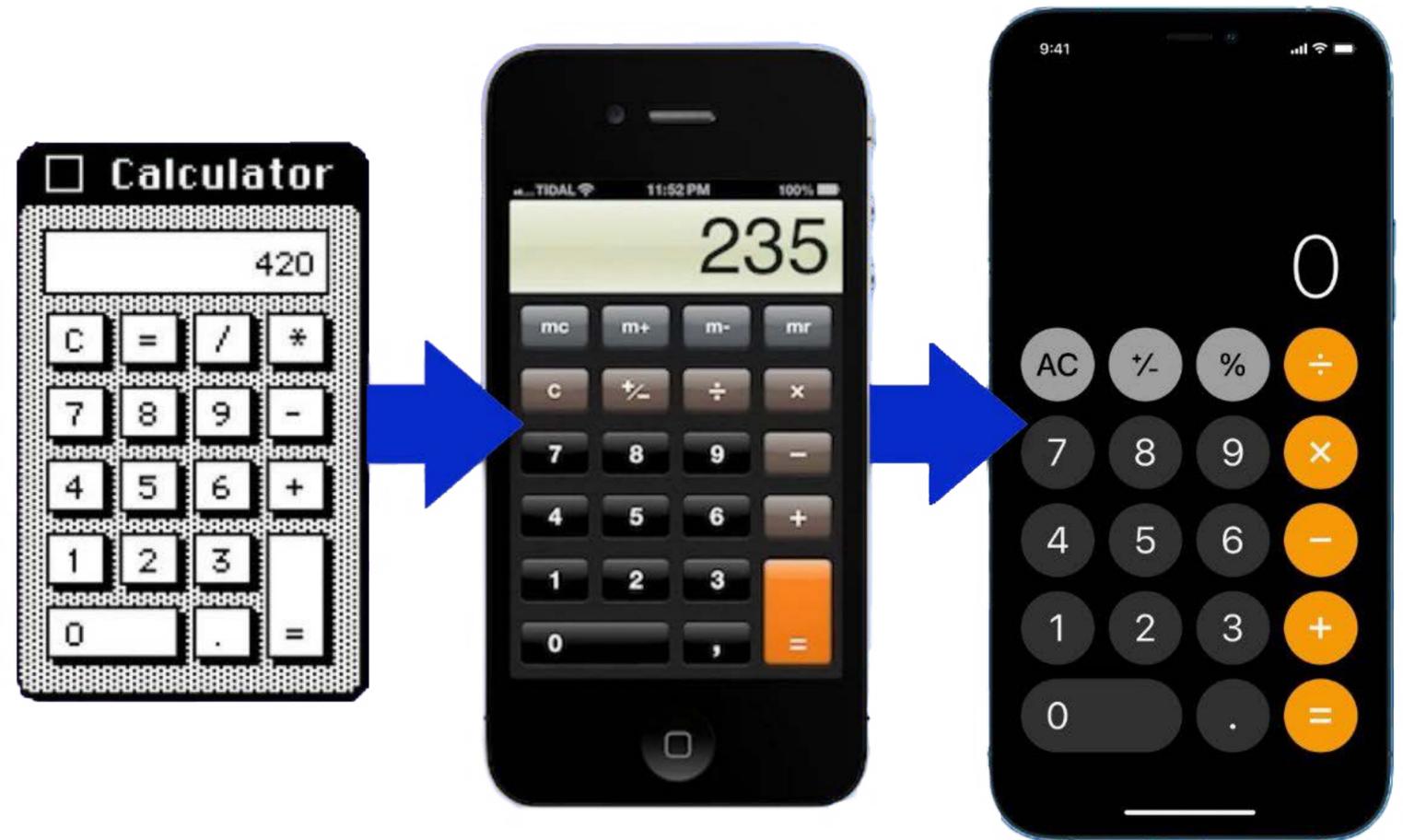
physiques. Bien qu'elle puisse sembler complexe à première vue, son design a été optimisé pour offrir une **expérience fluide et intuitive** une fois maîtrisée, sans éléments superflus.

Un autre exemple intéressant est l'application de **3D, Blender**, qui innove dans son interaction avec la souris. Contrairement à la plupart des interfaces, qui bloquent le curseur lorsqu'il atteint le bord de l'écran, Blender permet à la souris de réapparaître de l'autre côté, facilitant ainsi le travail dans un environnement de création 3D. Ces exemples démontrent qu'un design bien pensé rend une interface à la fois **fonctionnelle** et **efficace**, sans appui sur les repères du monde réel.

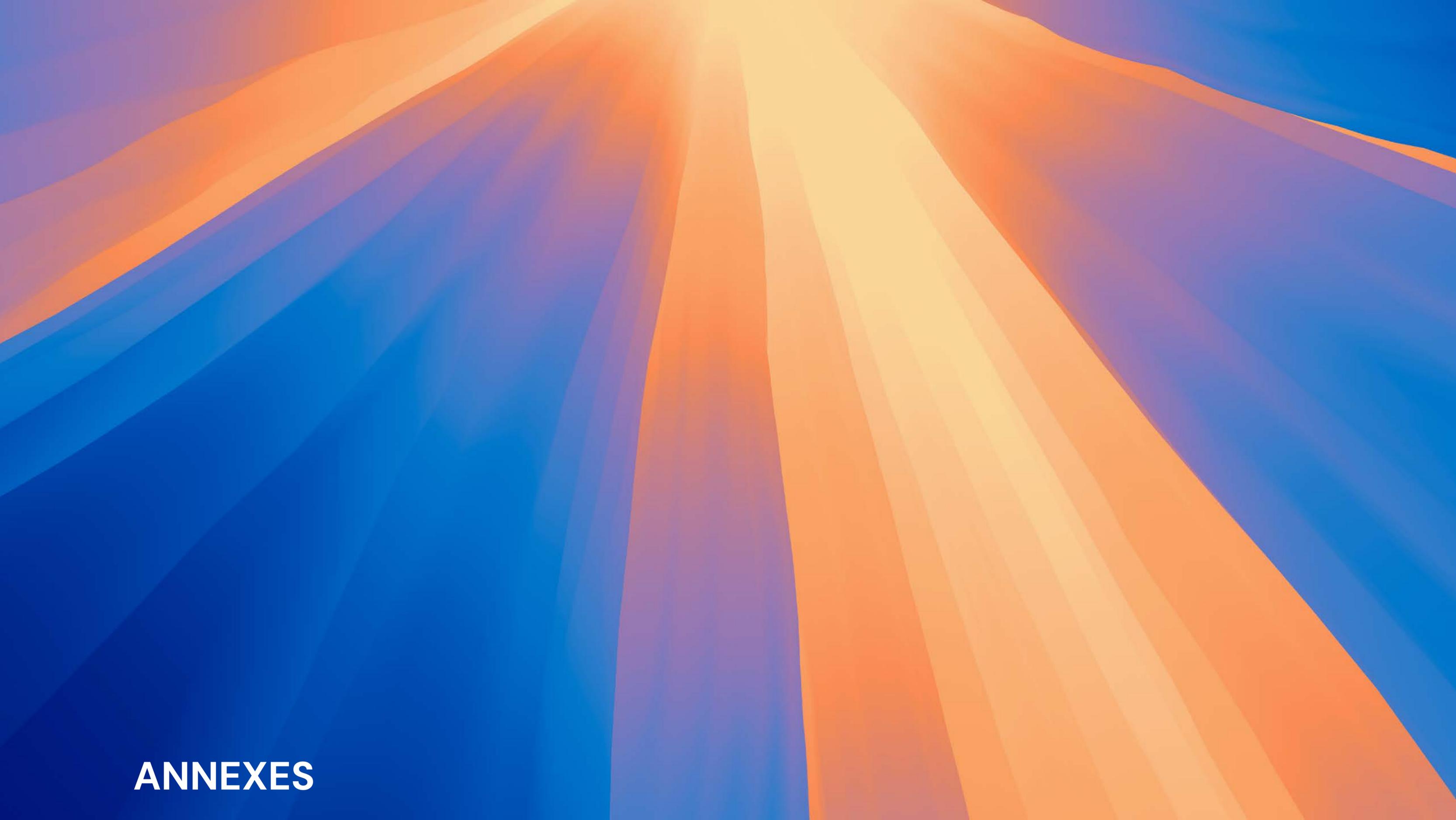


CONCLUSION

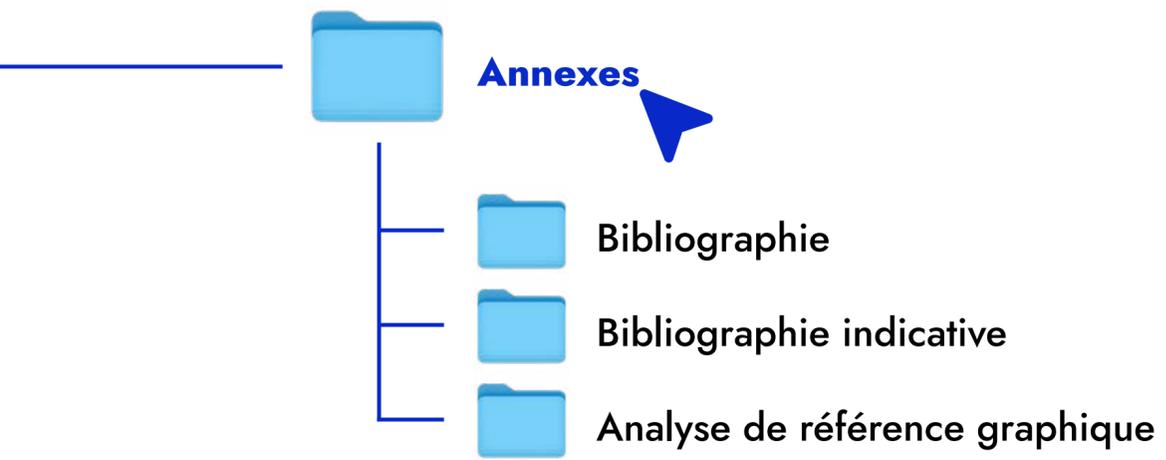
Pour conclure, le skeuomorphisme a joué un rôle clé dans les débuts du design d'interfaces graphiques. Il a aidé les utilisateurs à se **familiariser** avec des outils numériques en s'appuyant sur des **références concrètes**. Cependant, cette approche a rapidement établi des limites, notamment en termes de **surcharge visuelle** et de complexité. Le flat design a permis de **simplifier** et d'**optimiser les interfaces**, les rendant plus **fluides** et **rapides**. Bien qu'il s'éloigne des références physiques, il conserve encore une présence certes plus subtile ou allusive, moins littérale. Envisager des interfaces totalement dépourvues de liens avec les codes skeuomorphiques reste néanmoins complexe, car ces codes sont ancrés dans la structure même de nos systèmes informatiques. En effet, les langages informatiques à la base du fonctionnement de nos appareils s'inspirent souvent des phénomènes perçus dans le monde « réel », ce qui induit une rupture totale difficile avec ces repères. Cela illustre la persistance d'un lien entre le **physique et le numérique**, le « réel » et le virtuel, l'analogique et le digital, même dans les designs les plus minimalistes. En dépit de ces « restes », de ces résistances, de ces habitudes d'usage, n'est-il pas possible de concevoir un code qui repenserait de fond en comble le fonctionnement de nos appareils ?



© photo du site appleinsider.com
du 23/08/2022



ANNEXES



Bibliographie

Introduction

- UXmatters. (s. d.). The Renaissance of Skeuomorphic Design in Modern User Experiences : Bridging the Digital and the Physical : : UXmatters. (consulté le 7 novembre 2024)
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2024/11/the-renaissance-of-skeuomorphic-design-in-modern-user-experiences-bridging-the-digital-and-the-physi.php>

Partie 1 :

- Dan, R. (2019, septembre). Tourner la page | Back Office (C. Myléne, Trad.). Back Office, 3. (consulté le 15 septembre 2024)
http://www.revue-backoffice.com/numeros/03-ecrire-lecran/02_rubin

- Apple inc (Réalisateur). (2004–2024). GarageBand.

Partie 2 :

- Apple inc (Réalisateur). (2013). IOS 7.

- Claritee, & Claritee. (2024, 20 octobre). The Flat Design Revolution: Evolution and Impact on Modern UX - Team collaboration, UX & Functionality. Team collaboration, UX & Functionality - Blog by Claritee.io. (consulté le 17 octobre 2024)
<https://claritee.io/blog/the-flat-design-revolution-evolution-and-impact-on-modern-ux-> On the Mind : What Science Says About Digital Natives | Semel Institute for

- Neuroscience and Human Behavior. (s. d.). (consulté le 22 novembre 2024)
<https://www.semel.ucla.edu/longevity/news/mind-what-science-says-about-digital-natives>

- Aguayo Publicidad. (s. d.). What is Flat Design and its Influence on UX | Aguayo's Blog. (consulté le 17 octobre 2024)
<https://aguayo.co/en/blog-aguayp-user-experience/flat-design-ux-influence/>

Partie 3 :

- Material Design. (s. d.). Material design.
<https://m3.material.io/>

- Malewicz, M. (2023, 5 mars). Neumorphism in user interfaces - UX Collective. Medium. (consulté le 22 novembre 2024)
<https://uxdesign.cc/neumorphism-in-user-interfaces-b47cef3bf3a6>

- Julien Prévieux - what do we shall next? (seq # 2). (s. d.) (consulté le 25 septembre 2024)
https://www.previeux.net/fr/videos_WSWDNSeq2.html

Bibliographie indicative

Livres

- Mondzain, M. (2018b). Image, Icône, Économie - Les sources byzantines de l'imaginaire contemporain. Média Diffusion. (consulté le 24 octobre 2024)
- Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things : Revised and Expanded Edition. Hachette UK. (consulté le 29 octobre 2024)
- McLuhan, M. (1977). Pour comprendre les média : les prolongements technologiques de l'homme. Contemporary French Fiction. (consulté le 2 novembre 2024)

Articles

- Cellard, L., & Masure, A. (2020, 21 février). Le design de la transparence : une rhétorique au coeurs des interfaces numériques. Technique & Design Graphique. (consulté le 26 octobre 2024)
ISBN 249007721X
- Bachimonts, B. (2020, 21 février). Forme, concepts, matières : quel place et rôle pour le numérique et la technique. Technique & Design Graphique. (consulté le 26 octobre 2024)
ISBN 249007721X
- Lafargue, Jean-N. (2020, 21 février). Trous de mémoire. Technique & Design Graphique. (consulté le 27 octobre 2024)
ISBN 249007721X

Articles en ligne

- Parker, E. (2021, 12 avril). Does skeuomorphic design matter ? UX Magazine. (consulté le 17 octobre 2024)
<https://uxmag.com/articles/does-skeuomorphic-design-matter>
- What is skeuomorphism ? (2024, 10 septembre). The Interaction Design Foundation. (consulté le 17 octobre 2024)
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/skeuomorphism>
- Pyver, S. (s. d.). Flat design : Origines et évolution - Agence Web Nantes : PYVER. Agence PYVER. (consulté le 12 novembre 2024)
<https://www.pyver.com/flat-design-origines-et-evolutions.html#:~:text=Dans%20l%27histoire%20du%20graphisme,mani%C3%A8re%20la%20plus%20efficace%20possible.>
- de la Porte, X., & Cassar, S. (2024, 4 septembre). Éloge du bug. France Inter. (consulté le 25 octobre 2024)
<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/le-code-a-change/le-code-a-change-9373535>

Analyse œuvre graphique

Garageband 10.1.1 par Apple



L'application GarageBand 10.1.1, sortie en 2015 pour macOS, est un outil de création musicale développé par Apple. Elle permet aux utilisateurs de composer de la musique en utilisant des instruments virtuels, des enregistrements audio et divers effets. L'interface utilisateur repose fortement sur le skeuomorphisme, un style qui imite les objets physiques du monde réel pour rendre l'expérience plus accessible. Le but est de faciliter la transition des utilisateurs novices vers la composition numérique en créant un environnement intuitif, inspiré des studios d'enregistrement.

L'interface de GarageBand 10.1.1 se compose de plusieurs fenêtres fonctionnelles : une pour importer des instruments, une autre pour travailler sur la composition, et une pour appliquer des effets comme la distorsion. En haut de l'interface, des contrôles essentiels (lecture, pause, enregistrement) sont placés dans un design qui s'inspire fortement des équipements de studio d'enregistrement. Le style visuel est réaliste et texturé, avec des boutons, pédales d'effets et amplificateurs reproduits de façon détaillée. Cette application s'inscrit dans la continuité des interfaces Apple de l'époque, caractérisées par un recours massif au skeuomorphisme pour offrir une expérience utilisateur confortable et familière. Contrairement à des logiciels plus techniques comme After Effects, où l'apprentissage est plus complexe en raison d'une interface abstraite, GarageBand minimise la courbe d'apprentissage grâce à sa proximité avec des éléments reconnaissables.

GarageBand illustre la volonté d'Apple de rendre la création musicale non seulement accessible mais aussi confortable pour les utilisateurs novices. En optant pour une interface skeuomorphique, l'application évite de perdre les débutants en leur présentant un environnement conçu pour rassurer l'utilisateur, lui permettant d'interagir intuitivement avec des objets qu'il reconnaît, même s'il n'a pas d'expérience en production musicale numérique. Néanmoins cela peut vite devenir un frein lorsqu'un utilisateur expérimenté se retrouve à devoir naviguer dans une interface qu'il connaît déjà et qui pourrait gagner en optimisation, limitant également l'ajout de nouvelles fonctionnalités pour ne pas trop surcharger l'interface. Apple a donc dû trouver un moyen de faire évoluer ces interfaces pour les rendre plus minimales tout en permettant aux personnes inexpérimentées de se retrouver dans un environnement qu'ils ne connaissent pas.

En conclusion, GarageBand 10.1.1 se présente comme un outil accessible et intuitif, où le skeuomorphisme facilite l'engagement des utilisateurs, en particulier les novices, grâce à des repères visuels familiers. Cette approche permet une transition fluide entre le monde réel et le numérique, mais soulève des questions quant à son impact sur l'innovation. Le recours au skeuomorphisme, bien qu'efficace pour simplifier l'utilisabilité de l'utilisateur et freiner l'intégration de nouvelles fonctionnalités ou d'interactions plus abstraites. À terme, la surcharge d'éléments visuels réalistes peut devenir un obstacle à la création d'interfaces véritablement avant-gardistes et adaptées aux capacités du numérique.

Henneton Arthur - DNMADe Graphisme mention support connecté