

Philipp Hartmann

Bilder für den Finger

Bilder für den Finger

Das Apple iOS-Design
zwischen Realismus und Abstraktion

von
Philipp Hartmann

Graphentis Verlag

Umschlagabbildung: Louis Dickhaut

ISBN: 978-3-942819-09-1

1. Auflage

© Graphentis Verlag e. K., München 2018

Herstellung: Books on Demand GmbH, Norderstedt

Inhalt

1. Mächtige Bilder.....	7
2. „The pointing device that we’re all born with“	11
3. Das realistische iOS-Design	17
3.1 Realismus und Skeuomorphismus	17
3.2 Gründe für realistisches Design	23
4. Das abstrakte iOS-Design.....	27
4.1 Abstraktion und Flachheit.....	27
4.2 Gründe für abstraktes Design.....	35
5. Kunsthistorische Bezugspunkte.....	39
5.1 Ein Frage des Stils?.....	39
5.2 Das Bild passt sich dem Medium an.....	40
5.3 Magische Bilder.....	43
6. Die Zukunft der grafischen Benutzeroberfläche	45
6.1 Das Bildmedium löst sich auf.....	45
6.2 Augmented Reality	50
7. Digitale Bildmedien in der Wissenschaft.....	53
Anhang.....	55
Bildbeschreibungen.....	56
Abbildungsverzeichnis	65
Literaturverzeichnis	66
Stichwortverzeichnis.....	73

Stichwortverzeichnis

- 3D-Touch, 33
- Abbild, 43
- Abstraktion, 27, 33, 39, 52
- Aicher, Otl, 30
- Alberti, Leon Battista, 19
- Android, 36
- App, 17, 22, 24, 27, 33
- Apple, 8, 11, 13, 23, 24, 27, 35, 37, 45, 47, 49, 50, 53
- ästhetische Grenze, 19
- Aufforderungscharakter, 22
- Auge, 19, 29, 33, 40, 50, 51
- Augmented Reality, 50, 51, 52, 53
- Barthes, Roland, 49
- Bauhaus, 29, 30
- Bayer, Herbert, 29
- Bedienbarkeit, 37
- Bedienoberfläche, 23, 49
- Bedienung, 8, 11, 16, 47, 53
- Benutzeroberfläche, 8, 11, 14, 15, 17, 23, 45, 49, 53
- Betrachter, 19, 50
- Betriebssystem, 8, 23, 36, 45
- Bild, 19, 40, 45, 47, 49, 53
- Bildauffassung, 39
- Bildmagic, 43, 53
- Bildmedium, 8, 42, 44, 45, 47
- Bildraum, 19
- Bildverständnis, 8, 39, 53
- Bildwissenschaft, 53
- Blick, 19, 27, 36, 40, 52
- Braun, 17, 35
- Christentum, 48
- Click Wheel, 15
- Cognitive Load, 36
- Computer, 13, 14, 16
- Cook, Tim, 35, 37
- Courier, 24
- Design, 8, 17, 23, 24, 25, 27, 29, 30, 33, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 46, 47, 48, 53
- Desktop, 14, 23, 47
- Dieter Rams, 30, 35
- Display, 11, 15, 19, 40, 42, 44, 46, 50, 51, 52
- Dreidimensionalität, 29, 30
- Ebene, 31
- envoûtement*, 44
- Finger, i, 8, 15, 24, 29, 44, 53
- Fläche, 31, 33, 50
- Flachheit, 27, 29
- Flat, 27, 29, 30, 33, 37
- form follows function, 41
- Fotografie, 31, 33, 42
- Glattheit, 48, 49
- Google, 19, 27, 36, 50, 51
- Gott, 48
- Göttin, 44, 49
- Grafikdesign, 29
- Graphical User Interface, 12, 50
- GUI, 12, 13
- Hand, 7, 19, 24, 51
- Hardware, 30, 35, 48
- Head-Up-Display, 50
- Helvetica, 30, 46
- Hololens, 50, 51
- Homescreen, 27, 33
- HUD, 50
- Icons, 14, 30, 31, 33, 42
- Illusion, 19
- iMac, 24, 36
- Interaktion, 12, 13, 43, 47, 51
- International Typographic Style, 29, 37

iOS, 8, 17, 23, 24, 27, 30, 33, 35,
 36, 37, 39, 40, 42, 46, 53
 iOS-Design, i, 5, 36
 iPad, 46, 47, 48
 iPhone, 8, 11, 23, 37, 46, 47, 49
 iPod, 15, 23
 Isotype, 30, 37
 Itten, Johannes, 29
 Ive, Jony, 24, 35
 Jobs, Steve, 11, 23, 43
 Kay, Alan, 13
 Kultur, 37
 Kunst, 39, 40, 41, 53
 Kunstgeschichte, 8, 19, 39, 43, 53
 künstliche Intelligenz, 50
 Loewy, Raymond, 24
 Lubs, Dieter, 17
 Macintosh, 13, 46
 Malerei, 40
 Massachusetts Institute of
 Technology, 11
 Material, 27, 41, 42, 48
 Materialgerechtigkeit, 41
 Materie, 48
 MAYA, 24, 36
 McLuhan, Marshall, 42
 Medium, 25, 37, 40, 41, 42, 47
 Mensch-Maschine-Interaktion, 11,
 53
 Microsoft, 27, 50, 51
 Mimesis, 17
 Moholy-Nagy, Laszlo, 29
 Motorola, 50
 Multitouch, 8, 11, 15, 22, 42, 44
 Nachahmung, 17, 19, 23, 40, 42
 Neurath, Otto, 30
 Nutzer, 13, 19, 24, 36, 44, 53
 Oberfläche, 8, 17, 22, 35, 37, 47
 Objekt, 13, 14, 19, 25, 33, 49
 Optik, 33
 OS X, 23
 Paik, Nam June, 12
 Parallaxe, 33
 PARC, 12, 13, 14
 Perfektion, 48, 49
 Pneuma, 48
 Realismus, 17, 20, 23, 24, 27, 33,
 39, 41, 52
 Rechner, 12, 17, 22, 24, 46
 Riegl, Alois, 41
 Samsung, 50
 Semper, Gottfried, 41
 Siri, 49
 Sketchpad, 11, 12
 Skeuomorphismus, 17, 20, 24, 27
 Smartphone, 7, 8, 29, 50
 Software, 8, 9, 23, 27, 30, 35, 37,
 46, 47, 48, 53, 54
 Stil, 39, 41
 Sutherland, Ivan, 11
 Tablet, 50
 Tastatur, 12, 24
 Tastsinn, 19
 Technologie, 24, 27, 40, 50, 52
 Tiefe, 29, 39, 46
 Tiefenräumlichkeit, 33, 51
 Touchscreen, 15, 19, 45, 50
 Transparenz, 31, 33
Trompe-l'œil, 19
 Ulmer Schule, 30
 User Interface, 53
 Vergöttlichung, 45, 49
 Wirklichkeit, 8, 17, 40, 50, 54
 Wölfflin, Heinrich, 39
 Xerox, 12, 13, 14
 Zentralperspektive, 40
 Zero UI, 49
 Zweidimensionalität, 53