

Brutalismus im Webdesign

Und seine Auswirkungen auf die Geschichte des
Webdesigns und der Usability

Masterarbeit

Ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades
Dipl.-Ing. für technisch-wissenschaftliche Berufe

am Masterstudiengang Digital Design an der Fachhochschule St. Pölten,
Masterklasse Grafikdesign

von:

Maria Sobolevskaya, BA

dd201524

Betreuerin: Dipl.-Ing. Julia Machan, BA
Zweitbetreuer: Mag. Markus Wintersberger

Wien, 15.01.2023

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich versichere, dass

- ich diese Arbeit selbständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.

- ich dieses Thema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter/einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Diese Arbeit stimmt mit der vom Begutachter bzw. der Begutachterin beurteilten Arbeit überein.

Wien, 15.01.2023

Ort, Datum

.....

Unterschrift

Kurzfassung

Der Brutalismus im Webdesign ist ein relativ junger Stil, der sich in vielerlei Hinsicht an den Websites der frühen 1990er Jahre orientiert. Der Brutalismus im Webdesign ist ein umstrittenes Thema, ob dieser Stil eine Zukunft im Web hat oder ob es nur ein vorübergehender Trend ist, ist schwer vorherzusagen; manche sehen in ihm eine interessante Alternative zu den immer gleichen Designs, die heutzutage häufig zu sehen sind, während andere ihn als unattraktiv und unbrauchbar betrachten. Der brutale Stil zeichnet sich durch eine minimalistische und raue Ästhetik aus, die manchmal komplexe und ungewöhnliche Designs verwendet. Dies kann möglicherweise im Gegensatz zu den Prinzipien des UX-Designs stehen, die auf Klarheit, Verständlichkeit und Benutzerfreundlichkeit abzielen. Die Masterarbeit befasst sich in ihrem theoretischen Teil mit den Ursprüngen des Brutalismus-Stils in der Architektur, dem Phänomen der Nostalgie und den grundlegenden Aspekten der Usability und User Experience. Es wird auch die Entwicklung des Brutalismus im Webdesign von den Anfängen bis heute untersucht, einschließlich anderer Retro-Stile, die aktuell im Web verwendet werden. Der empirische Teil untersucht die möglichen Gründe für das Aufkommen der brutalistischen Bewegung im Webdesign und ihre Auswirkungen auf die Benutzerfreundlichkeit.

Abstract

Brutalism in web design is a style that is relatively new and draws inspiration from websites of the early 1990s. The style is controversial and it is hard to predict whether it will have a future on the web or if it is just a temporary trend. Some see it as an interesting alternative to the same designs that are frequently seen today while others view it as unattractive and unusable. The brutal style is characterized by a minimalist and rough aesthetic that sometimes uses complex and unusual designs. This may be in contrast to the principles of UX design which aims for clarity, understandability, and user-friendliness. The thesis deals with the origins of the brutalism style in architecture, the phenomenon of nostalgia, and the basic concepts of usability and user experience in its theoretical part. It also examines the development of brutalism in web design from its beginnings to the present day, including other retro styles that are currently used on the web. The empirical part examines the possible reasons for the rise of the brutalist movement in web design and its impact on user-friendliness.

Inhaltsverzeichnis

Ehrenwörtliche Erklärung	II
Kurzfassung	III
Abstract	IV
Inhaltsverzeichnis	V
1 Einleitung	7
2 Die Ursprünge des Brutalismus in der Architektur	12
2.1 Soziale Auswirkungen und Kritik	17
3 Das Phänomen der Nostalgie	20
3.1 Terminologische Grundlagen	20
3.1.1 Ursprung und Entwicklung des Begriffs	22
3.1.2 Die Veränderung des Konzepts von Heimat und die Fortschritte in der Technologie	23
3.2 Nostalgieklassifikation	24
3.2.1 Direkte und indirekte Nostalgie	25
3.2.2 Individuelle und kollektive Nostalgie	25
3.2.3 Restaurative und reflexive Nostalgie	27
3.2.4 Moderne und postmoderne Nostalgie	28
3.2.5 Nostalgie und Retro-Trend-Welle	29
4 Evolution des Webdesigns	33
4.1 Die visuelle Entwicklung des Webdesigns	33
4.1.1 Die ersten Webdesigns	33
4.1.2 Zweite-Generation-Websites	35
4.1.3 Dritte-Generation-Websites	36
4.1.4 Flash-basierte Webdesigns	37
4.1.5 Persönliche Profilseiten Mitte der 2000er	37
4.1.6 CSS-basiertes Design	38
4.1.7 Web 2.0	39
4.1.8 Skeuomorphism	41
4.1.9 Flat Design	42
4.1.10 Webdesign-Perioden	44
4.2 Design-Trends	45
4.2.1 Trend-Zyklen	46
4.2.2 Die Rückkehr der Retro-Trends	49
5 Usability und User Experience	50

5.1	User-Centered Design & ISO-Normen	50
5.2	Usability	51
5.2.1	Usability-Tests	53
5.3	User Experience	56
5.3.1	ISO 9241-11 – Anforderungen an die Gebrauchstauglichkeit	57
5.3.2	ISO 9241-210 – Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme	58
5.3.3	Differenzierung zwischen Usability und UX	59
5.4	Responsive Webdesign	60
5.4.1	Elemente von Responsive Web Design	61
6	Brutalismus im Webdesign	65
6.1	Arten von brutalistischen Webdesigns	66
6.1.1	l'Internet brut	66
6.1.2	l'Internet fou	72
6.1.3	Eigenschaften und Verwendung von Brutalismus und Antidesign	77
6.2	Weitere Retrostile im Web	83
6.2.1	Memphis-Design	83
6.2.2	Retrofuturismus	84
6.2.3	Cyberpunk	85
6.2.4	Vaporwave	86
7	Methodik	88
7.1	Literaturrecherche	88
7.2	Qualitative Analyse	89
8	Ergebnisse	91
8.1	Ergebnisse der Literaturrecherche	91
8.2	Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse	91
9	Diskussion	107
10	Fazit	110
	Literaturverzeichnis	111
	Abbildungsverzeichnis	124
	Tabellenverzeichnis	127
	Anhang	128
A.	Transkription	128

1 Einleitung

Die Entstehung von Brutalismus und Antidesign, zwei Designstilen, die auf vergangenen Web-Zeitaltern basieren, hat in jüngster Zeit an Beliebtheit und Interesse gewonnen. Diese These untersucht die Entstehung des brutalistischen Web-Trends und seine Beziehung zu vergangenen Zeitaltern der Web-Design. Es geht tiefer in das Verständnis der Ursprünge und Entwicklung von Brutalismus und Antidesign im Web-Design ein. Es untersucht den Brutalismus-Stil, der durch eine minimalistische und raue Ästhetik gekennzeichnet ist, die manchmal komplexe und ungewöhnliche Designs verwendet. Darüber hinaus wird die These die Antidesign untersuchen, die darauf abzielt, das „schlechte Design der 1990er Jahre“ nachzuahmen, mit seinem Mangel an visueller Hierarchie und der Verwendung von starken Farben, Mustern und ablenkenden Merkmalen. Die Ursprünge des Brutalismus-Stils in der Architektur, das Phänomen der Nostalgie und die Grundkonzepte der Benutzerfreundlichkeit und der Benutzererfahrung werden in der theoretischen Teil der These analysiert. Die Entwicklung dieser Stile von ihren Anfängen bis zum heutigen Tag, einschließlich anderer Retro-Stile, die derzeit im Web verwendet werden, werden untersucht. Der empirische Teil der Studie untersucht die möglichen Gründe für den Aufstieg der Bewegung des Brutalismus und Antidesign im Web-Design und ihre Auswirkungen auf die Benutzerfreundlichkeit. Die Studie untersucht auch die visuelle Evolution des World Wide Web, die nicht in distinkte und weit anerkannte Perioden oder Kategorien unterteilt ist. Die Entstehung und Beliebtheit von Brutalismus und Antidesign wurden als potenzielle Fälle von visuellen Stilen aus der Vergangenheit identifiziert. Es wurde daher als Möglichkeit betrachtet, visuelle Perioden im Web-Design zu untersuchen und vorherzusagen, wohin das Feld in Zukunft gehen wird.

Motivation

Die aktuelle Studie untersucht die Entwicklung von Brutalismus und Antidesign als Designstilen im Kontext des Webdesigns. Dabei wird insbesondere die Beziehung dieser Stile zu früheren Phasen der Webgeschichte betrachtet. Ziel der Untersuchung ist es auch, die Unterschiede zwischen Brutalismus und dem verwandten Trend des Antidesigns zu erfassen. Die Motivation für die Studie ergibt sich aus dem mangelnden kulturellen Analyseansatz im Webdesign, da die visuelle Entwicklung des World Wide Webs nicht in klar definierte und allgemein

anerkannte Perioden oder Kategorien unterteilt ist, wie dies beispielsweise in anderen Bereichen der Kultur wie Musik und Kunst der Fall ist. Die Rückkehr dieser visuellen Stile als Trends kann als Schritte hin zu anerkannten Kategorien und Perioden gesehen werden. Daher wird die Ursache und die Auswirkungen der Entstehung von Brutalismus und Antidesign als relevant für die ästhetische Entwicklung des Webs betrachtet. Die Ergebnisse der Studie sollen zu einem tieferen Verständnis der Webdesign-Epochen beitragen und Aufschluss darüber geben, in welche Richtung sich das Feld des Webdesigns in Zukunft entwickeln wird.

Problembeschreibung

Diese Masterarbeit befasst sich mit dem Mangel an Verständnis und Analyse des Brutalismus-Trends im Bereich des Webdesigns. Obwohl der Brutalismus in den letzten Jahren immer populärer geworden ist, gibt es bisher nur wenig Forschung über die Ursprünge, Designprinzipien und Auswirkungen dieses Trends auf das Webdesign. Auch fehlt es an allgemein anerkannten Kategorien oder Perioden in der visuellen Entwicklung des Webs, was es schwierig macht, die Zukunft des Webdesigns vorherzusagen. Das Ziel dieser Arbeit ist es, einen tieferen Einblick in die Entstehung und Auswirkungen des Brutalismus-Trends im Webdesign zu geben und so dazu beizutragen, das ästhetische Evolution des Webs besser zu verstehen. Es geht darum, durch die Erforschung des Brutalismus-Trends im Webdesign, ein tieferes Verständnis für die Entstehung und Auswirkungen dieses Trends zu erlangen und dadurch die Entwicklung des Webdesigns besser vorherzusagen und zu beeinflussen.

Forschungsfragen und Ziele

Diese Arbeit befasst sich mit der jüngsten Wiederauferstehung von Brutalismus und seinem Unterstil Antidesign im Webdesign als populäre Trends und untersucht die Gründe dafür. Es stellt die folgenden Forschungsfragen auf:

Forschungsfrage 1: Wie beeinflusst der Brutalismus die Usability?

Diese Frage zielt darauf ab, die Auswirkungen des Brutalismus auf die Benutzerfreundlichkeit von Websites zu untersuchen und zu verstehen, wie die Verwendung von brutalistischen Designprinzipien die Nutzererfahrung beeinflussen kann.

Forschungsfrage 2: Warum ist die Brutalismus-Bewegung derzeit sehr aktiv? Wie unterscheidet sie sich zu herkömmlichen Webdesigns?

Diese Frage untersucht die Gründe für die aktuelle Beliebtheit des Brutalismus im Webdesign und wie sich dieser von herkömmlichen Webdesigns unterscheidet.

Forschungsfrage 3: Warum gibt es die Brutalismus-Bewegung, die gegen gängige Web-Standards auftritt?

Diese Frage untersucht die Gründe dafür, warum es eine Bewegung gibt, die gegen die gängigen Web-Standards auftritt und wie diese Haltung die Entwicklung des Webdesigns beeinflusst.

Forschungsfrage 4: Wie unterscheiden sich Brutalismus und Antidesign?

Durch die Analyse der Unterschiede zwischen Brutalismus und Antidesign wird auch ein besseres Verständnis für die Ästhetik und Philosophie beider Stile erlangt.

Um diese Fragen zu beantworten, werden sowohl Literaturrecherchen als auch empirische Untersuchungen durchgeführt. Aufgrund der Ergebnisse dieser Untersuchungen wird ein tieferes Verständnis für die Auswirkungen von Brutalismus auf die Usability und die Gründe für die Popularität dieses Stils im Webdesign erhalten. Es ist zu beachten, dass obwohl das Thema der Nostalgie in der vorliegenden Arbeit zwar nicht im Mittelpunkt stehen wird, ist ihre Untersuchung unerlässlich, um ein tieferes Verständnis des Brutalismus im Webdesign zu erlangen. Durch die Analyse der Nostalgie im Zusammenhang mit dem Brutalismus kann man besser verstehen, warum dieser Stil in der Webdesign-Branche so beliebt ist und welche emotionalen Reaktionen er bei den NutzerInnen hervorruft. Es ist wichtig, die verschiedenen Aspekte des Brutalismus im Webdesign zu betrachten, um ein umfassenderes Verständnis dafür zu erlangen und die Wirkung dieses Stils auf den NutzerInnen besser einschätzen zu können.

Strukturierung

In der Arbeit wird zuerst die Herkunft und Entwicklung des Brutalismus in der Architektur genauer untersucht. Hierbei werden sowohl historische Zusammenhänge als auch künstlerische und gestalterische Aspekte berücksichtigt, wobei ein besonderer Schwerpunkt auf den sozialen Auswirkungen und der Kritik des Brutalismus gelegt wird, um ein tiefgreifendes Verständnis für die architektonische Bewegung zu erlangen. Im zweiten Abschnitt wird das Phänomen der Nostalgie untersucht. Hierbei werden die Begriffsgrundlagen, die Auswirkungen der Veränderung des Heimatbegriffs und technologischen

Fortschritts auf die Nostalgie, sowie verschiedene Klassifikationen der Nostalgie untersucht. Weiterhin wird die Rolle der Nostalgie im Zusammenhang mit Retro-Trend-Wellen betrachtet. Der dritte Abschnitt konzentriert sich auf die Evolution des Webdesigns. Hier werden die visuellen Entwicklungen des Webdesigns untersucht, beginnend mit den ersten Webdesigns bis hin zu aktuellen Tendenzen. Es werden auch spezifische Webdesign-Perioden untersucht und die Rolle von Design-Trends, einschließlich Trend-Zyklen und der Rückkehr von Retro-Trends, in der Evolution des Webdesigns betrachtet. Der vierte Abschnitt untersucht die Aspekte von Usability und User Experience im Zusammenhang mit Webdesign. Hierbei werden die ISO-Normen für User-Centered Design und die Anforderungen an die Gebrauchstauglichkeit untersucht. Weiterhin werden die Unterschiede zwischen Usability und User Experience erläutert und die Anwendung von Responsive Webdesign in Bezug auf die Optimierung der Benutzererfahrung betrachtet. Der fünfte Abschnitt konzentriert sich auf die Verwendung von Brutalismus im Webdesign und vergleicht es mit anderen Retrostilen, die heute im Web zu sehen sind. Weiterhin beschäftigt sich die Arbeit mit dem Anwendung von Brutalismus im Webdesign im Vergleich zu anderen Retrostilen. Dabei werden verschiedene Arten von brutalistischen Webdesigns untersucht, sowie die Eigenschaften und Verwendung von Brutalismus und Antidesign im Webdesign betrachtet. Es wird auch untersucht, wie diese Retrostile im Web verwendet werden und welche Auswirkungen sie auf die Benutzererfahrung haben. Im Anschluss daran wird der empirische Teil der Arbeit behandelt, welcher sich mit der Methode beschäftigt, die in der Arbeit angewendet wurde, einschließlich der Literaturrecherche und qualitativen Analysemethoden, die verwendet wurden, um die Ergebnisse zu interpretieren und zu analysieren.

Insgesamt bietet die Arbeit eine umfassende Untersuchung der Themen Brutalismus, Nostalgie, Webdesign, Usability und User Experience und deren Beziehungen zueinander, mit einer Kombination aus historischen, gestalterischen und benutzerzentrierten Perspektiven.

Methodenübersicht

Die Methoden, die in dieser Masterarbeit verwendet wurden, um die Forschungsfragen zu beantworten, umfassen eine Kombination aus literaturbasierten und empirischen Ansätzen. Zunächst wurde eine umfangreiche Literaturrecherche durchgeführt, um einen Überblick über die bestehende Literatur zum Thema Brutalismus im Webdesign zu erhalten. Ein wichtiger Aspekt der Methode war die Verwendung von digitalen Datenbanken wie Google Scholar, ResearchGate und anderen sozialen Netzwerken für Forscher, sowie zahlreiche

Online-Artikel. Dies ermöglichte es, die aktuellste und umfassendste Literatur zum Thema zu erhalten und sicherzustellen, dass die Ergebnisse der Studie auf dem neuesten Stand der Forschung basieren. Dieser Schritt diente dazu, die aktuelle Debatte und die bestehenden Erkenntnisse zum Thema zusammenzufassen.

Eine zweite Methode, die in der Masterarbeit verwendet wurde, war die qualitative Analyse durch die Durchführung von ExpertInneninterviews. Dazu wurden verschiedene ExpertenInnen aus dem Bereich des Webdesigns befragt, um ihre Meinungen und Erfahrungen zum Brutalismus-Trend im Webdesign zu erfahren. Diese Interviews dienten dazu, ein tieferes Verständnis für die Auswirkungen des Brutalismus auf die Geschichte des Webdesigns und der Usability zu erlangen.

Die Ergebnisse der Literaturrecherche und der qualitativen Analyse durch die Durchführung von ExpertInneninterviews wurden anschließend zusammengeführt, um die Forschungsfragen zu beantworten und Schlussfolgerungen zu ziehen. Insbesondere wurden durch die Kombination dieser Methoden sowohl die historischen Wurzeln und Entwicklung des Brutalismus im Webdesign als auch die Auswirkungen auf die Usability und die aktuelle Beliebtheit des Trends untersucht.

Verwandte Arbeiten

Im Kontext der Nostalgie in der Masterarbeit gibt es mehrere Arbeiten, die von Bedeutung sind. Boym (2007) und Xue (2017) haben sich beispielsweise ausführlich mit dem Thema der Nostalgie auseinandergesetzt. Schreys Dissertation (2017) und das Werk von Niemeyer (2014) beschäftigen sich allgemein mit der analogen Nostalgie in der Medienkultur.

Hinsichtlich von Webseiten ist das Werk von Andrew Higsons (2013) von Bedeutung, da es die Veränderungen der Erfahrung von Nostalgie im digitalen Zeitalter anhand von Nostalgie-Websites untersucht. Jacobsen & Meyer (2019) und Hahn (2020) befassen sich mit Aspekten der Benutzerfreundlichkeit und der User Experience. Siegel (1996) und Hong (2018) beschäftigen sich mit der Geschichte und der Entwicklung des Webdesigns.

Im Zusammenhang mit dem Brutalismus sind der Artikel von Suárez-Carballos (2019), welcher sich mit den Kompositionen und Kommunikationstechniken des Brutalismus auseinandersetzt, sowie die Online-Blogartikel von O'Brien (2020) und Moran (2017), die sich mit den Eigenschaften und Unterschieden zwischen Brutalismus und Antidesign befassen, von Bedeutung.

2 Die Ursprünge des Brutalismus in der Architektur

*„The business of Architecture is to establish emotional relationships by means of raw materials. Architecture goes beyond utilitarian needs.“
– Le Corbusier (Corbusier, 2013, S. 4).*

Ursprünglich bezeichnet der Begriff Brutalismus eine Bewegung in der Architektur, die in der Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg von den 1950er bis Mitte der 1970er Jahre ihre Blütezeit hatte. Der Begriff Brutalismus stammt nicht, wie es den Anschein haben mag, vom englischen Wort „brutal“ ab, sondern vom französischen Ausdruck „béton-brut“, was als „roher oder unbearbeiteter Beton“ übersetzt wird (Imani, Imani, 2021, S. 1).

Der Brutalismus als Bezeichnung für skulpturale Betonarchitektur wurde in den frühen 1950er Jahren von Peter und Alison Smithson im Großbritannien und von Le Corbusier in Frankreich und Indien entwickelt (Lack, Korynta, 2020, S. 183). Diese architektonische Richtung ist immer noch für ihren zweideutigen Ruf bekannt und sorgt für viele Kontroversen und Urteile. Einige sahen in ihm die Verkörperung von Freiheit und Wohlstand, während andere ihn als Symbol für Armut, Grauen, Zerstörung und Verfall ansahen. Die von Le Corbusier entworfene *Unité d'Habitation* (siehe Abb. 1) in Marseille ist eines der eindrucksvollsten Beispiele für den brutalistischen Architekturstil.

Le Corbusier vertrat die Ansicht, dass Gebäude mit Blick auf Funktionalität und Einfachheit entworfen werden sollten, ohne dabei Kompromisse bei der Festigkeit oder Haltbarkeit einzugehen. Es war Le Corbusier, der die Idee, mit Stahlbeton zu bauen, weiterführte und dessen Stärke, Umweltfreundlichkeit und Unbrennbarkeit schätzte (Bronovitskaya, 2016). Die Verwendung dieses Materials war eine Lösung für das Problem des Massenwohnungsbaus in Europa in den Nachkriegsjahren. Viele Menschen brauchten damals dringend Wohnraum, und die Verwendung solcher Materialien machte das Wohnen billiger und funktioneller. Damals wurde ein Konzept für sozusagen „Häuser des Glücks“ entwickelt, das Wohnraum mit Freizeiteinrichtungen, Cafés mit Bibliotheken, Parkplätzen in

2 Die Ursprünge des Brutalismus in der Architektur

Geschäften und begrünten Dächern kombinierte. Gleichzeitig litt der persönliche Freiraum der Menschen, da diese Häuser oft weder über Sanitäreanlagen noch über eine vollständige Küche verfügten. Ein weiteres Merkmal des Brutalismus war die Verknüpfung von Häusern zu ganzen Stadtvierteln und Bezirken. Funktionalität war wichtig, und alle Details der Häuser waren notwendig, eine Verzierung der Fassade war nicht vorgesehen. Die Häuser bestanden oft aus rohen und unbearbeiteten Details. Eine weitere Besonderheit des Brutalismus ist seine weite Verbreitung in der ganzen Welt: In der Nachkriegszeit verbreitete sich dieser Stil in fast allen Ländern Europas und der Welt, darunter auch in den Vereinigten Staaten, Kanada, Japan und der Sowjetunion (Mirko, 2018).



Abbildung 1: Unité d'Habitation, Marseilles

Le Corbusier, als einer der Begründer des Brutalismus in der Architektur, fasste seinen Stil der modernen Architektur in fünf Punkten zusammen, die seine architektonischen Typuseigenschaften bekräftigten, dazu zählen die Pfosten (Pilotis), die Dachgärten, die freie Grundrissgestaltung, das Langfenster und die freie Fassadengestaltung (Mallgrave, 2005, S. 259). Im Einzelnen lassen sich diese Prinzipien wie folgt zusammenfassen:

- *Die Pfosten.* Die Gebäude sollten auf tragende Stahlbetonpfeiler gestellt werden. Sie dienen als Basis für die ästhetische Beweglichkeit, sorgen für eine freie Luftzirkulation im ersten Stock, um Oberflächenfeuchtigkeit zu verhindern, und bieten zusätzlichen Platz für Grünflächen und Parkplätze.
- *Die Dachgärten.* Flachdächer mit Gartenterrassen dienen sowohl dem harmonischen als auch dem häuslichen Nutzen, die auch einen weiteren Platz für Sport, Landschaftsgestaltung und kulturelle Erholung bietet.

2 Die Ursprünge des Brutalismus in der Architektur

- *Die freie Grundrissgestaltung.* Das abgetrennte Äußere des Gebäudes ist frei von konventionellen baulichen Beschränkungen, so dass die Fassade ungehindert, leichter und offener gestaltet werden kann.
- *Das Langfenster.* Ein entlang der Fassade verlaufendes Fensterband erhellt den Raum gleichmäßig und verstärkt gleichzeitig das Gefühl von Weite und Isolation. Außerdem erhält der Innenraum mehr Licht und bietet einen besseren Blick auf die Umgebung.
- *Die freie Fassadengestaltung.* Die Organisation des Innenraums des Gebäudes sollte nicht durch die tragenden Wände begrenzt werden und sollte viel effektiver als zuvor genutzt werden (Moreira, 2020).

Neben den Wohngebäuden ist die Kirche *Saint-Pierre de Firminy* in Frankreich ein Paradebeispiel des Brutalismus von Le Corbusier. Die Kirche wurde in den 1960er Jahren von Le Corbusier entworfen und 2006, mehr als 40 Jahre nach dem Tod des Architekten, von dem Architekten Jose Oubrerie fertiggestellt (Buggeln, 2014, S. 245). Diese Kirche gilt als ein Meisterwerk der brutalistischen Architektur und ist eines seiner letzten Werke. Die Kirche ist bekannt für ihre auffallenden geometrischen Formen und die Verwendung von Beton, der ein Merkmal der brutalistischen Architektur ist. Das Gebäude besteht aus einer Reihe von rechteckigen Formen, die in einem diagonalen Muster angeordnet sind, und wird von einem großen, flachen Dach gekrönt. Das Innere der Kirche ist mit seinen nackten Betonwänden und geometrischen Formen ebenso auffällig. Die Fassade erinnert eher an ein Industriegebäude oder ein Schiff als an ein Kirchengebäude. Der Architekt begründete seine Wahl der Kirchenform damit, dass sich das Gebäude in einer kleinen Bergbaustadt befindet, um die Atmosphäre des Ortes zu vermitteln (Glushkov, 2019).



Abbildung 2: Kirche Saint-Pierre de Firminy, Frankreich

2 Die Ursprünge des Brutalismus in der Architektur

Nach der Ära von Le Corbusier und seinen Anhängern werden neue Versuche, den Brutalismus in der Moderne wiederzubeleben, als *the New Brutalism* oder Neobrutalismus bezeichnet. Ein Beispiel für solche Gebäude ist das Habitat 67 (siehe Abbildung 3), ein Wohnkomplex in Montreal, Kanada, der von dem israelisch-kanadischen Architekten Moshe Safdie entworfen wurde (Coen, 2019, S. 48). Den Kern dieses Bauwerks bildete ein Würfel, auf dem sich in chaotischer Reihenfolge 354 weitere Würfel aufbauten und 146 Wohnungen bilden. Die meisten Wohnungen in diesem Wohnhaus hatten ihren eigenen Garten auf dem Dach des Nachbarn unter ihnen und der Komplex wurde so konzipiert, dass den Bewohnern ein Maximum an Sonnenlicht und Grünfläche verfügt war. (Toscas, 2012). Habitat 67 wurde von Safdies Wunsch inspiriert, eine menschlichere und lebenswertere Form des städtischen Wohnens zu schaffen, und sollte als Prototyp für zukünftige Wohnanlagen dienen (Hammond, 2009, S. 232). Der Komplex wurde für sein innovatives Design und die Verwendung von Beton als Baumaterial gelobt und wird auch heute noch für sein auffälliges Aussehen und seine einzigartige Form bewundert.



Abbildung 3: Habitat 67, Montreal, Kanada



Abbildung 4: The Alton Estate, 1962, London, England

Ein weiteres Beispiel für den brutalistischen Baustil ist *The Alton Estate* (siehe Abbildung 4), auch bekannt als Roehampton Lane, eine Wohnsiedlung in Roehampton, London, England, die in den 1950er Jahren erbaut wurde (Proskourine-Barnett, 2018, S. 363). The Alton Estate besteht aus einer Reihe von Wohnblöcken, die in einem charakteristischen Zick-Zack-Muster angeordnet sind, und ist bekannt für ihre großen, offenen Flächen und die umfangreiche Verwendung von Beton. Sie wurde für ihr innovatives Design und für die Schaffung eines Gemeinschaftsgefühls unter den Bewohnern gelobt, allerdings wurde sie auch wegen ihres imposanten Aussehens und der Tatsache kritisiert, dass ihre Betongebäude schwierig und teuer in der Instandhaltung sind. Trotz dieser Herausforderungen bleibt die Alton-Siedlung ein wichtiges Beispiel brutalistischer

2 Die Ursprünge des Brutalismus in der Architektur

Architektur. Sie wird weiterhin für ihre einzigartige und auffällige Form bewundert und gilt als bedeutender Teil des architektonischen Erbes Londons (Clement, 2020).

In der UdSSR fand dieser Stil seine größte Verbreitung in den 1980er Jahren (Mirko, 2018). Ein bemerkenswertes Beispiel für diesen Baustil ist das *Ship House* (auch *House of Nuclear Atomists*, *Titanic*, *Nuclear Plant* genannt) in Moskau, Russland, erbaut in den 1980er Jahren. Dieses Gebäude (siehe Abbildung 5) wurde im Auftrag des Ministeriums für Mittelmaschinenbau der UdSSR gebaut, das damals für die Atomindustrie zuständig war. Dieses Haus sollte ein Beispiel dafür sein, wie das zuverlässigste und stabilste Wohngebäude aussehen sollte, das jede Katastrophe oder sogar einen Bombenangriff überstehen konnte (Filimonicheva, 2020).

Ein interessanter Vertreter des oben genannten Stils ist auch das sogenannte *Haus auf Beinen* oder *Aviators House* in Moskau, erbaut in 1978. Dieses Gebäude zeichnet sich durch seine Betonblöcke und volumetrischen Formen aus und wurde für den International Aviation Club als geheime Basis für Militärflugzeuge gebaut. Heute wird es als Bürogebäude genutzt. (Esakov, Gonzalez, 2016). Das Aviators House ist eines der berühmtesten Beispiele des Brutalismus in Moskau und zieht nach wie vor die Aufmerksamkeit von Architekturliebhabern aus aller Welt auf sich. Trotz ihrer Popularität in der Sowjetära ist die brutalistische Architektur in den letzten Jahren in Ungnade gefallen, und viele brutalistische Gebäude in Russland wurden abgerissen oder renoviert. Einige sind jedoch als historische Denkmäler erhalten geblieben und werden heute für ihre einzigartige und auffällige Ästhetik geschätzt.



Abbildung 5: *Ship House*, Moskau, Russland



Abbildung 6: *Aviators House*, Moskau, Russland

2.1 Soziale Auswirkungen und Kritik

Brutalistische Architekten wollten ausdrucksstarke und sinnliche Gebäude schaffen, die beim Betrachter Emotionen hervorrufen sollten, anstatt sich auf traditionelle Schönheitselemente zu konzentrieren. Dabei mussten allerdings diese Gefühle nicht unbedingt angenehm sein. Der englische Architekturkritiker und Schriftsteller Peter Reyner Banham verwendete in seiner Definition der brutalistischen Architektur den Begriff der *Einprägsamkeit*, d. h. der intensiven visuellen Wirkung des Gebäudes auf den Menschen (Banham, 1955, S. 15). Die Architekten waren oft bereit, die klassischen Grundsätze der Komposition, der Proportionen und des Maßstabs aufzugeben, was zu maßlosen und dramatischen Strukturen führte (Niebrzydowski, 2020, S. 2).

Die brutalistische Architektur ist seit ihrer Entstehung Mitte des 20. Jahrhunderts Gegenstand vieler Diskussionen und Kontroversen. Während einige Menschen die kühne, rohe Ästhetik brutalistischer Gebäude schätzen, empfinden andere sie als unfreundlich und einschüchternd. Neben den ästhetischen Aspekten kann die brutalistische Architektur auch soziale Auswirkungen haben, sowohl positive als auch negative. Eine mögliche soziale Auswirkung brutalistischer Architektur ist ihre Fähigkeit, ein Gefühl der Gemeinschaft zu schaffen. Da brutalistische Gebäude oft eine große, imposante Präsenz haben, können sie als visuelle Erinnerung an die kollektiven Bemühungen einer Gemeinschaft dienen. So wird beispielsweise diskutiert, dass brutalistische Wohnsiedlungen ein gemeinsames Gefühl von Identität und Zugehörigkeit unter den Bewohnern schaffen können (Allweil, Zemer, 2022, S.350).

Die Begriffe *New Brutalism* und *Brutalism* werden häufig synonym verwendet, obwohl sich der Begriff New Brutalism eher auf die Architekturdebatte der Nachkriegszeit bezieht, die darauf abzielte, die Tradition der Moderne durch die Konzentration auf einen neuen ethischen Rahmen zu verändern (Rodrigo, 2015, S. 236). Architekten Allison und Peter Smithson definierten den Neobrutalismus als ein ethisches Bestreben, das sich auf soziale Fragen und einen wahrheitsgemäßen Ausdruck von Materialien, Funktion und Struktur konzentrierte. Die Smithsons vertraten die Ansicht, dass der Brutalismus eine Auseinandersetzung mit der Massengesellschaft anstrebte, wobei ihr Ansatz die objektive Realität der zeitgenössischen Gesellschaft und deren Prioritäten in den Vordergrund stellen sollte. Die Smithsons vertraten auch die Ansicht, dass das Wesen des Brutalismus eher ethisch als ästhetisch sei (Smithson, Smithson, 1957, S. 113). In der Nachkriegszeit wurde der Neobrutalismus zu einem wichtigen

2 Die Ursprünge des Brutalismus in der Architektur

Instrument, um den Staat bei der Bewältigung der mit dem groß angelegten Wiederaufbau verbundenen Probleme zu unterstützen. Die Ästhetik des Neobrutalismus vermittelte ein starkes Bild des sozialen Engagements und der Verantwortung des Staates für den städtischen Raum (Rodrigo, 2015, S. 237).

Im Laufe der Zeit wurde der Brutalismus unter dem Druck der Verherrlichung der Massenkultur als Verkörperung der schlechtesten Eigenschaften der modernen Architektur wahrgenommen (Banham, 1965, S. 200). Die Nachkriegssituation spielte eine wesentliche Rolle für das Schicksal des Brutalismus. Nach dem Niedergang der sozialen Unterstützung des Staates für seine Bürger und der allgemeinen Reaktion gegen die modernistische Architektur verlor der Brutalismus seine Bedeutung. Die Architekten mussten alles daran setzen, das tägliche Leben wieder aufzubauen, indem sie dauerhafte Strukturen errichteten, und der Brutalismus wurde als geeigneter Stil für diesen Zweck angesehen. Doch die Einfachheit und Billigkeit hatte auch ihre Schattenseiten. Während die Verantwortung für die Instandhaltung der Wohnungen auf den Schultern der Mieter selbst lag und die Innenräume oft gut instandgehalten wurden, wurden die Außenanlagen beschädigt. Die Gebäude begannen schnell zu verfallen, die Dächer dieser Häuser wurden undicht, der Beton bekam Risse, und die Gebäude mussten schnell repariert werden. Zudem waren Brutalist-Gebäude oft schlecht belüftet und hatten wenig natürliches Licht, was dazu beitragen könnte, dass sie als unbehaglich empfunden wurden. Anfang der 1980er Jahre wurde Westeuropa von einer Welle von Protesten gegen diese Art des Bauens überrollt. Der Brutalismus wurde sowohl in den Medien als auch in der öffentlichen Meinung kritisiert und erwarb sich den Ruf einer „hässlichen“ Architektur. Der Brutalismus wurde oft für die Errichtung von staatlichen Institutionen und öffentlichen Gebäuden verwendet, was zu Vorurteilen und Stigmatisierung von bestimmten Bevölkerungsgruppen führen konnte, die in diesen Gebäuden lebten oder arbeiteten. Einige Brutalismus-Bauten wurden auch als Symbol für die Distanzierung des Staates von der Bevölkerung betrachtet und führten zu einem Gefühl der Isolation und Desillusionierung bei den Nutzern. Die Ästhetik dieses Stils wurde zum Sinnbild für alle Versäumnisse der Regierung, in die das Vertrauen nicht wiederhergestellt wurde, und in der Populärkultur wurde der Brutalismus mit sozialen Problemen und staatlicher Selbstüberschätzung assoziiert (Karp, 2015, S. 29).

Trotz der Kritik am Brutalismus und seines schlechten Rufs, den er sich erworben hat, ist das Interesse an brutalistischer Architektur in den letzten Jahren wieder erwacht, da viele Menschen seine einzigartigen ästhetischen und strukturellen

2 Die Ursprünge des Brutalismus in der Architektur

Qualitäten zu schätzen gelernt haben. Dies hat zur Erhaltung und Restaurierung vieler brutalistischer Gebäude geführt, die zuvor vom Abriss bedroht waren. Die Debatte über die sozialen Auswirkungen der brutalistischen Architektur geht jedoch weiter. Einige Menschen betrachten sie als kalt, imposant und unfreundlich, während andere sie als einzigartigen und wertvollen Beitrag zur Architekturlandschaft betrachten. Sowohl im akademischen Bereich als auch in den Medien ist ein Wiederaufleben des Interesses am Brutalismus zu beobachten. Im Jahr 2015 erschien Elain Harwoods Buch „Space, Hope, and Brutalism: British Architecture 1945-1972“, das einen Überblick über die britische Nachkriegsarchitektur gibt. 2014 produzierte die BBC Broadcasting Corporation eine Reihe von Sendungen mit dem Titel „Bunkers, Brutalism, and Bloodymindedness: Concrete Poerty“. Viele Blogs, beispielsweise „Fuck Yeah Brutalism!“, veröffentlichen Fotos von brutalistischen Gebäuden auf der ganzen Welt (Karp, 2015, S. 38).

Michael Lewis vertrat die Ansicht, dass der Brutalismus eine zyklische Erscheinung ist und dass moderne Architekten im Laufe der Zeit wieder beginnen werden, Projekte aus rohem Beton und Holz zu entwerfen (Lewis, 2014, S. 23). Diese Theorie hat sich in der heutigen Zeit bewahrheitet, und mit dem neu entdeckten Interesse am brutalistischen Stil kam auch das Potenzial für Profit. Aufgrund des begrenzten Bestands an bestehenden Gebäuden wird dieser Stil jedoch zum Vorrecht einer elitären Gruppe der Gesellschaft und nicht der bedürftigen Gemeinschaft, für die er ursprünglich gedacht war (Karp, 2015, S. 39).

Auch wenn die Debatten über die brutalistische Architektur immer noch andauern, bleibt sie ein wichtiger Teil der Architekturlandschaft, und ihr Einfluss ist in den Werken vieler zeitgenössischer Architekten zu erkennen. Ob man die brutalistische Architektur nun als kühne und innovative Antwort auf die Herausforderungen der Nachkriegszeit oder als kalte und unpersönliche Widerspiegelung der modernistischen Ideologie betrachtet, ihre Bedeutung und ihr Einfluss auf die Architektur sind unbestreitbar.

3 Das Phänomen der Nostalgie

Nostalgie bezieht sich auf das Sehnen nach der Vergangenheit und ist oft von einer Mischung aus positiven und negativen Emotionen geprägt. Obwohl dieses Phänomen nicht neu ist und immer in der menschlichen Gesellschaft existiert hat, hat es in letzter Zeit in verschiedenen Formen, wie in der Produktion nostalgisch gestalteter Medieninhalte, eine Renaissance erlebt (Niemeyer, 2014, S. 1-2). Der aktuelle Trend der Nostalgie, der sich in verschiedenen Aspekten unseres Lebens zeigt und häufig mit Medien und Technologie in Verbindung steht, könnte mit einer Medienobsession mit der Vergangenheit oder „Retromanie“ verbunden sein oder mit dem Wunsch, sich im Angesicht schnelllebigender Technologie zu verlangsamen (Niemeyer, 2014, zitiert nach Hutcheon, 2000; Reynolds, 2011; Boym, 2001). In diesem Kapitel wird die Nostalgie genauer betrachtet und untersucht, warum Menschen ein solches Interesse an Retro-Trends haben. Es wird erforscht, was Nostalgie ist und warum sie ein so mächtiges Gefühl in uns hervorruft.

3.1 Terminologische Grundlagen

Es ist immer schwierig gewesen, Nostalgie genau zu beschreiben. Ein Grund dafür ist der innere Konflikt dieser Emotion, die oft als „bittersüßes Sehnen nach vergangenen Zeiten und Orten“ (Niemeyer, 2014, S. 1) beschrieben wird und somit ihre bipolaren Eigenschaften zeigt. Da sie sowohl emotionale als auch psychologische Aspekte als auch größere kulturelle, soziale, wirtschaftliche und politische Strukturen beeinflusst, kann Nostalgie als ein ambivalentes Schwellen-Phänomen betrachtet werden (Niemeyer, 2014, S. 1). Viele verschiedenen Fachbereichen, dazu gehören Soziologie, Sozialpsychologie, Kulturwissenschaften, Medienwissenschaften, Politikwissenschaften, „Erinnerungsforschung“ und Marktforschung, haben versucht, die vielen Mechanismen hinter der Entstehung und den Auswirkungen von Nostalgie mithilfe verschiedener Ansätze zu verstehen (Menke & Schwarzenegger, 2016, S. 2). Es gibt jedoch keine konsistente Forschungstradition in diesen Disziplinen, was es schwierig macht, das Phänomen vollständig zu erfassen. Nostalgie wurde von den kulturellen und politischen Kontexten, in denen sie vorhanden war, und von verschiedenen Verwendungen, Theorien und Ideen über Geschichte und Erinnerung geprägt. Dies hat zu einer verwirrenden Vielzahl von Perspektiven und Klassifikationen von Nostalgie geführt (Kalinina, 2016, S. 6).

3 Das Phänomen der Nostalgie

In der Vergangenheit wurde Nostalgie häufig negativ wahrgenommen und mit manipulativen kapitalistischen Praktiken, einem pathologischen Diskurs und der Verwendung in maladaptiven Weisen in Verbindung gebracht. In jüngerer Zeit haben jedoch auch Studien die Vorteile von Nostalgie betont und sie als kreative und progressive Ressource oder als Möglichkeit zum Aufbau von Identität und Gemeinschaft und zum Ausdruck kultureller und altersbezogener Zugehörigkeit betrachtet (Menke & Schwarzenegger, 2016, S. 2). Xue (2017, S. 37) präsentiert in einer Tabelle die wichtigsten Definitionen von Nostalgie aus der gegenwärtigen Zeit (siehe Abbildung 7). In diesem Zusammenhang müssen ausgewählte Diskurse über Nostalgie vorgestellt, die die wichtigsten Merkmale von Nostalgie hervorheben und zu unserem aktuellen Verständnis des Phänomens beigetragen haben.

'A positively toned evocation of a lived past'	(Davis, 1979, p. 18)
'Nostalgia is memory with the pain removed. The pain is today.'	(Lowenthal, 1985, p. 8)
'A wistful mood that may be prompted by an object, a scene, a smell, or a strain of music'	(Belk, 1990, p. 670)
'A positively valenced complex feeling, emotion, or mood produced by reflection on things (objects, persons, experiences, ideas) associated with the past'	(Holak & Havlena, 1998, p. 218)
'A sentimental or bittersweet yearning for an experience, product, or service from the past'	(Baker & Kennedy, 1994, p. 169)
'An emotional state in which an individual yearns for an idealized or sanitized version of an earlier time period'	(Stern, 1992, p. 11)
'A preference (general liking, positive attitude or favourable effect) towards experiences associated with objects (people, places or things) that were more common (popular, fashionable or widely circulated) when one was younger (in early adulthood, in adolescence, in childhood or even before birth)'	(Holbrook & Schindler, 1991, p. 330; 2003, p. 108)
'Nostalgia is a universal experience: It concerns all persons, regardless of age, gender, social class, ethnicity, or other social groupings. Nostalgia is a self-relevant emotion that involves reliving one's past, and in particular events involving one's important but bygone relationships. Its bittersweet content notwithstanding, nostalgia is predominantly positive. Furthermore, nostalgia is typically triggered by a threatening stimulus (e.g., death of a loved one, health problems, relationship dissolution, and income loss) or is a deliberate response to an uncomfortable psychological state (e.g., sadness, loneliness, anxiety, and alienation), although it can also be triggered by fortuitous stimuli (e.g., old photographs, letters, or CDs). Most important, nostalgia, by being a stock of positive feelings, can ward off external threat or distressing thoughts. Nostalgia serves three core existential functions: self-enhancement, alignment with the cultural worldview, and fostering of close relationships. Successful fulfilment of one or more of these functions contributes to positive affectivity and a state of reassurance, warmth, and security.'	(Sedikides et al., 2004, p. 210)

Abbildung 7: Gegenwärtige Definitionen von Nostalgie (Xue, 2017, S. 37)

3.1.1 Ursprung und Entwicklung des Begriffs

Der Begriff *Nostalgie* hat seinen Ursprung im 17. Jahrhundert. Dieser Begriff stammt aus den griechischen Worten „nostos“ (Heimkehr) und „algos“ (Schmerz, Trauer, Sehnsucht) (Hutcheon & Valdés, 2000, S. 19). Johannes Hofer, ein Schweizer Arzt, verwendete den Begriff Nostalgie erstmals in seiner 1678 vorgelegten Dissertation *De Nostalgia, Heimwehe oder Heimsehnen* als Bezeichnung für eine Krankheit (Armbruster, 2016, S. 19). Hofer beschrieb Nostalgie als eine schwere körperliche Krankheit, die durch eine schmerzliche Sehnsucht nach der Heimat verursacht wurde und die sich durch Weinen und Anorexie bemerkbar machte. Er war der Meinung, dass nur die Rückkehr an den Heimatort diese Krankheit heilen konnte (Hofer, 1688, zitiert nach Kalinina, 2016, S. 3).

Im 18. Jahrhundert wurde Nostalgie von verschiedenen Ärzten, Medizinern und Theologen untersucht, die verschiedene Erklärungen für das Phänomen lieferten. Der Aufklärer Jakob Scheuchzer ging davon aus, dass der veränderte Luftdruck die Ursache für Heimweh sei (Scheuchzer, 1705-1707, zitiert nach Leuschner, 1991), während andere Theorien Nostalgie als eine Art Stoffwechselprodukt betrachteten, das durch kalte und feuchte Aufenthalte oder sogar Sklaverei verursacht werden konnte (Fuentenebro de Diego & Valiente Ots, 2014, S. 406–407). Von dem 18. bis zum 19. Jahrhundert war die Nostalgiestudie hauptsächlich das Gebiet der Ärzte (Batcho, 1998, zitiert nach Xue, 2017, S. 30).

Erst im 19. Jahrhundert begann sich die Sichtweise auf Nostalgie zu verändern, das Studiengebiet verschob sich allmählich in Richtung Psychiatrie und Nostalgie verlor ihre Glaubwürdigkeit als gültige medizinische Diagnose. Im Jahr 1899 entfernte die Royal College of Physicians in Großbritannien Nostalgie von ihrer Liste anerkannter Krankheiten und erklärte, dass sie keiner medizinischen Klassifikation würdig sei (Sullivan, 2010, zitiert nach Xue, 2017, S. 30). Zu dieser Zeit wurde Nostalgie häufig als Form von Melancholie betrachtet, als psychiatrischer Störung bei Menschen, die nicht nach Hause zurückkehren können, oder als „Einwandererpsychose“ (McCann, 1941; Frost, 1938, zitiert nach Xue, 2017, S. 31). Auch Rousseau feststellte, dass Nostalgie eine Art von Leiden ist, das mit bestimmten Erinnerungen gebunden ist. Später definierte Pinel Nostalgie als das Verlangen, in die Heimat zurückzukehren oder an die Orte der eigenen Kindheit zurückzudenken (Bolzinger, 1989, zitiert nach Fuentenebro de Diego & Valiente Ots, 2014, S. 406). In den folgenden Jahrzehnten wurde Nostalgie von vielen Autoren untersucht und in verschiedenen Zusammenhängen betrachtet, darunter auch als melancholische Geisteskrankheit. Nostalgie wurde jedoch nicht lange als psychiatrische Störung betrachtet und kam als normale und

häufige Erfahrung im Alltag zu gelten. Im Laufe der Geschichte hat sich der Begriff Nostalgie weiterentwickelt und bezieht sich heute nicht nur auf die Sehnsucht nach der Heimat, sondern auch auf die Sehnsucht nach vergangenen Zeiten und Erinnerungen im Allgemeinen (Xue, 2017, S. 31). Ehemalige Überzeugungen von Psychologen besagten, dass Nostalgie die Menschen unglücklich mit der Gegenwart und besorgt über die Zukunft macht, aber neuere Untersuchungen haben gezeigt, dass Nostalgie auch positive Auswirkungen auf das seelische Wohlbefinden haben kann (Kalinina, 2016, S. 11). Der Professor für Sozial- und Persönlichkeitspsychologie, Constantine Sedikides, hat Nostalgie untersucht und herausgefunden, dass sie Menschen dabei helfen kann, sich weniger bedroht zu fühlen und hoffnungsvoller in die Zukunft zu blicken. Er empfiehlt Menschen, sich regelmäßig in „Nostalgie“ zu üben, da dies ihnen dabei helfen kann, sich besser zu fühlen und Gefühle von Einsamkeit, Langeweile und Angst zu reduzieren (Tierney, 2013). Sedikides und seine Kollegen haben außerdem festgestellt, dass Nostalgie auch als Form der Selbstregulierung dienen kann, indem sie positive Emotionen, ein Gefühl der sozialen Verbundenheit und eine Stärkung der Bedeutung und des Lebenszwecks bietet. Andere Forscher haben entdeckt, dass Nostalgie nicht nur für einzelne Individuen, sondern auch für ganze Gemeinden Vorteile haben kann. Sie haben festgestellt, dass Nostalgie im Wesentlichen eine positive, selbstbezogene und soziale Emotion ist, die wichtige psychologische Funktionen erfüllt (Sedikides; Wildschut; Arndt & Routledge, 2008, S. 304).

3.1.2 Die Veränderung des Konzepts von Heimat und die Fortschritte in der Technologie

Während des 19. Jahrhunderts haben sich die meisten Faktoren, die zur Nostalgie beigetragen haben, verändert, was zu einem Rückgang der Diskussionen über das Thema nach seinem Höhepunkt um 1800 führte. Am Anfang des 20. Jahrhunderts gab es nur wenige neue wissenschaftliche Veröffentlichungen zum ursprünglichen Diskurs über Nostalgie (Xue, 2017, S. 50). Die Forscher haben mehrere Gründe für diesen Rückgang identifiziert, darunter der Einfluss von Medientechnologien, die Veränderung des Begriffs „Heimat“ und die zunehmende Ambiguität des Begriffs „Heimatland“ (Xue, 2017, S. 51). Technologische Innovationen, insbesondere der Telegraf, und Verbesserungen in den Transportmitteln, wie Züge und Dampfschiffe haben ebenfalls zum Rückgang des Nostalgediskurses beigetragen, indem sie die Mobilität erhöhten und die Kommunikation beschleunigten, was den Bedarf an Literatur verringerte, die symbolisch verlorene Heimatländer darstellt (Xue, 2017, S. 55). Laut Susan Stewart wird Nostalgie von dem Verlangen nach einer bestimmten Abwesenheit oder Einschränkung angetrieben, die zwischen Vergnügen und Schmerz oszilliert (Stewart, 2007, zitiert

nach Xue, 2017, S. 57). Nicholas Dames schlägt vor, dass Nostalgie eine Form von Erinnerung ist, die Leiden durch Verwandlung in Vergnügen transformieren kann (Dames, 2010, zitiert nach Xue, 2017, S. 57). Des Weiteren hat die Fotografie auch eine wichtige Rolle im modernen Verständnis von Nostalgie gespielt, da sie es ermöglicht, Bilder von zu Hause zu bewahren und sie mitzunehmen, wenn man unterwegs ist. Allerdings verhindert die Unfähigkeit der Fotografie, eine erfahrungsbezogene Präsenz zu bieten oder den BetrachterInnen das Eintauchen in die Szene zu ermöglichen, ein Sehnen nach der unerreichbaren Präsenz, die sie darstellt und zurückhält (Xue, 2017, S. 58).

Wie bereits erwähnt, hat sich der Begriff „Heimat“ aufgrund der Industrialisierung und der Entwicklung neuer Technologien verändert, die größere Mobilität und eine Verringerung der Zeit ermöglichten, die für lange Reisen benötigt wurde, wodurch „Heimat“ nicht mehr so fern erschien (Wilson, 2005, zitiert nach Schrey, 2017, S. 52). Dies hat zu einem Rückgang des ursprünglichen Heimwehs, aber zu einer Zunahme nostalgischer Gefühle aufgrund eines Gefühls der technologischen Entfremdung und eines Verlangens nach der vertrauten Vergangenheit geführt. Die semantische Bedeutung von Heimweh hat sich von einem hauptsächlich räumlichen Konzept zu einem hauptsächlich zeitlichen verschoben, was zwischen Ende des 19. Jahrhunderts und den 1960er Jahren stattfand (Becker, 2017, S. 96). Technologische Fortschritte, insbesondere im Bereich der Transportmittel, haben Nostalgie in ein Gefühl der Vergangenheit verwandelt, das durch die unumkehrbare Natur der Zeit und eine enttäuschende Gegenwart ausgelöst wird (Hutcheon & Valdés, 2000, S. 31). Während der technologische Fortschritt den Menschen ermöglicht hat, mobiler zu werden und über lange Entfernungen zu kommunizieren, hat er ihr Heimweh nicht gestillt und möglicherweise dazu beigetragen, dass dieses Verlangen in andere Bereiche verlagert wurde (Schrey, 2017, S. 55). Sigmund Freud beschreibt diese Idee in *Das Unbehagen der Kultur*, indem er sagt, dass ohne die Möglichkeit zu reisen und zu kommunizieren, die Menschen ihre Heimatstädte nicht verlassen und auf Seereisen gehen würden und der Telegraf nicht notwendig wäre, um sich um die Lieben zu sorgen (Freud, 1930, S. 219).

3.2 Nostalgieklassifikation

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie man Nostalgie kategorisieren kann. Eine grundlegende Einteilung ist die direkte und indirekte Nostalgie, aber es gibt auch weitere feinere Klassifikationen, die im Folgenden näher erläutert werden.

3.2.1 Direkte und indirekte Nostalgie

Laut mehreren Studien (Holak, Matveev & Havlena, 2008; Marchegiani & Phau, 2013, zitiert nach Kalinina, 2016, S. 7) gibt es zwei Hauptklassifikationen von Nostalgie: direkte und indirekte Nostalgie:

Direkte Nostalgie (auch *individuelle* oder *persönliche* Nostalgie bezeichnet) bezieht sich auf Ereignisse aus dem eigenen Leben einer Person und wird durch persönliche Erinnerungen ausgelöst. Beispiele für direkte Nostalgie könnten die Erinnerungen an einen bestimmten Urlaub oder ein besonderes Ereignis in der eigenen Vergangenheit sein.

Indirekte Nostalgie (auch als *kollektive* oder *kulturelle* Nostalgie bezeichnet) wird durch Informationen oder Geschichten aus anderen Quellen als dem eigenen Erleben ausgelöst und kann sich auf kulturelle oder historische Ereignisse beziehen. Indirekte Nostalgie kann auch durch direkte Nostalgie beeinflusst werden, wenn die persönlichen Erinnerungen einer Person von kulturellen oder historischen Ereignissen geprägt sind.

Diese Klassifikationen werden laut Havlena und Holak (Holak & Havlena, 1996, zitiert nach Gorbachev, 2015, S. 182-183) weiter in vier spezifische Formen unterteilt:

- *Persönliche Nostalgie*, die eine direkte, persönliche Erfahrung ist.
- *Zwischenmenschliche Nostalgie*, die eine indirekte, persönliche Erfahrung ist.
- *Kulturelle Nostalgie*, die eine direkte, gemeinsame Erfahrung ist.
- *Virtuelle Nostalgie*, die eine indirekte, gemeinsame Erfahrung ist.

Diese Formen von Nostalgie können gleichzeitig bestehen, jedoch ersetzen sie sich in der Regel gegenseitig. Direkte nostalgische Erfahrungen werden allmählich durch indirekte Ersetzt und persönliche durch gemeinschaftliche Erfahrungen. Besonders bemerkenswert ist virtuelle Nostalgie, da sie künstlich erschaffen werden kann und an Bedeutung in der modernen digitalen Welt gewinnt (Mazur, 2015, S. 216).

3.2.2 Individuelle und kollektive Nostalgie

Die Idee, Nostalgie als ein kollektives psychologisches und kulturelles Phänomen zu betrachten, das durch Massenmedien verbreitet wird, wurde in den 1970er

Jahren während der sogenannten Nostalgiewelle verstärkt (Schrey, 2017, S. 71). Dominik Schrey (2017) erklärt, dass der Neologismus „Nostalgiewelle“ (kann auch als „Retrowelle“ bezeichnet werden) diese Veränderung widerspiegelt. Während eine persönliche Nostalgie sich auf individuelle Erfahrungen in der Vergangenheit bezieht, basiert eine kollektive Nostalgie, auch als kulturelle Nostalgie bekannt, auf gemeinsamen Erinnerungen einer Gruppe, Generation oder Nation, die ähnliche Vorstellungen über die Gegebenheiten in einer gemeinsamen Vergangenheit teilen (Kalinina, 2016, S. 7; Kießling, 2012, S. 40).

Assmanns Theorie besagt, dass die Erinnerungen eines Individuums immer mit denen anderer Menschen verbunden sind, da sie Teil von verschiedenen „Wir-Gruppen“ sind, wodurch es leicht verständlich wird, wie kollektive Nostalgien entstehen können (Assmann, 2014, S. 24). Eine kollektive Nostalgie kann aus kulturellen Phänomenen entstehen, die Basis für „Nostalgie-Epidemien“ bilden und nicht nur die Neigung zu Nostalgie bei einzelnen Individuen, sondern auch bei ganzen Gesellschaften bedienen (Kalinina, 2016, S. 7). Das Teilen von kollektiven Erinnerungen und das Auftreten von kollektiven Nostalgien hat sich im digitalen Zeitalter verstärkt. Die weite Verbreitung von Bildern und Inhalten im Internet fördert auch, dass individuelle und kollektive Nostalgien zusammenfließen und sich weiter ausbreiten (Niemeyer, 2014, S. 1). Kollektive Nostalgien können auch mithilfe von Alison Landsbergs Konzept eines „prothetischen Gedächtnisses“ erklärt werden, das besagt, dass Menschen Erinnerungen an Zeiten haben können, die außerhalb ihrer eigenen Lebenszeit liegen (Landsberg, 2004, S. 20). Landsberg beschreibt, dass Erfahrungsräume wie das Internet, Filme oder das Fernsehen einer großen Anzahl von Menschen die Möglichkeit bieten, eine empirische Beziehung zu einer kollektiven oder kulturellen Vergangenheit aufzubauen (Landsberg, 2004, S. 33). In der Marketingforschung spielt Nostalgie, die sich auf eine nicht selbst erlebte Vergangenheit bezieht, eine zentrale Rolle, weshalb man in diesem Bereich häufig Erklärungen für das Auftreten einer solchen findet (Kießling, 2012, S. 39). Die Wirtschaftswissenschaftlerin Tina Kießling bezeichnet sie als „historische Nostalgie“, die eng mit Landsbergs Konzept des „prosthetic memory“ verbunden ist. Kießling argumentiert, dass diese Art von Nostalgie oft in der Wirtschaft verwendet wird, um die Verbindung von Kunden mit einer Marke oder einem Produkt zu stärken, indem sie auf kollektive Erinnerungen und Verbindungen mit der Vergangenheit aufbauen (Kießling, 2012, S. 44).

Insgesamt betrachtet gibt es viele verschiedene Erklärungen und Theorien dafür, wie kollektive Nostalgien entstehen und sich ausbreiten. Sie können aus kulturellen Phänomenen entstehen, die „Nostalgie-Epidemien“ auslösen, oder durch das Konzept des „prothetischen Gedächtnisses“ erklärt werden, das besagt,

dass Menschen Erinnerungen an Zeiten haben können, die außerhalb ihrer eigenen Lebenserfahrung liegen. Sie werden auch oft in der Marketingforschung und der Wirtschaft eingesetzt, um Kundenverbindungen zu stärken. Das Teilen von kollektiven Erinnerungen und das Auftreten von kollektiven Nostalgien hat sich im digitalen Zeitalter verstärkt, da die weite Verbreitung von Bildern und Inhalten im Internet dazu beiträgt, dass individuelle und kollektive Nostalgien zusammenfließen und sich ausbreiten.

3.2.3 Restaurative und reflexive Nostalgie

Zusätzlich zu den oben genannten Klassifizierungen der Nostalgie, nennt Svetlana Boym, der Curt Hugo Reisinger Professor für slawische Sprachen und Literatur sowie Vergleichende Literatur an der Harvard University, noch zwei weitere Arten von Nostalgie: die restaurative und die reflexive Nostalgie (Schrey, 2017, S. 343).

Restaurative Nostalgie ist ein Verlangen nach einer vergangenen Zeit oder einem Ort, die oder der als besser als die Gegenwart empfunden wird und sie zeichnet sich durch Gefühle des Verlangens, Wehmut und dem Wunsch zurück in die Vergangenheit zu kehren aus. Diese Form der Nostalgie beinhaltet oft eine Idealisierung der Vergangenheit und das Vergessen oder Abwerten der negativen Aspekte (Boym, 2007, S. 7).

Reflexive Nostalgie hingegen ist mehr besinnlich und beinhaltet eine ausgeglichene und differenziertere Sicht auf die Vergangenheit. Menschen die reflexive Nostalgie erleben nutzen sie oft als Gelegenheit zur Selbstreflexion und um aus der Vergangenheit zu lernen. Restaurative Nostalgie ist oft mit nationalen und religiösen Wiederbelebungen verbunden und tendiert dazu sich als Wahrheit und Tradition zu präsentieren, während reflexive Nostalgie mehr an der Erforschung der Komplexität menschlichen Verlangens und Zugehörigkeit und der Widersprüche der Moderne interessiert ist (Boym, 2007, S. 17). Restaurative Nostalgie folgt oft zwei Haupthandlungssträngen: der Rückkehr zu den Ursprüngen und der Verschwörungstheorie, während reflexive Nostalgie nicht auf einen einzigen Handlungsstrang beschränkt ist und stattdessen mehrere Perspektiven erforscht (Boym, 2007, S. 13).

Boym argumentiert, dass restaurative Nostalgie oft eine Reaktion auf eine wahrgenommene Leere von sozialer und spiritueller Bedeutung ist, die im 19. Jahrhundert als Folge der Industrialisierung und Säkularisierung entstanden ist. Diese Veränderung kann unterschiedliche Formen annehmen und kann sowohl für positive als auch negative Zwecke verwendet werden, zum Beispiel um die Möglichkeiten für individuelle Wahl und mehrere Formen von Zugehörigkeit zu

erhöhen oder manipuliert werden, um politischen Gewinn zu erzielen und die soziale Zusammengehörigkeit und die Gehorsamkeit gegenüber Autoritäten wiederherzustellen (Boym, 2007, S. 13). Obwohl beide Formen der Nostalgie angenehm und sogar tröstlich sein können, kann übermäßige restaurative Nostalgie zu Unzufriedenheit mit der Gegenwart führen, was wiederum zu Depression und Angst führen kann. Reflexive Nostalgie hingegen kann einen positiven Einfluss auf das Wohlbefinden und persönliches Wachstum haben, indem sie den Menschen dabei helfen, die Vergangenheit zu verstehen und Einsicht in sich selbst und die Welt um sich herum zu gewinnen (Boym, 2007, S. 14).

3.2.4 Moderne und postmoderne Nostalgie

Laut Andrew Higson (2013) gibt es eine Veränderung im Verständnis von Nostalgie von der modernen Ära in die postmoderne Ära.

In der modernen Ära wird Nostalgie als temporäre Nostalgie verstanden, bei der es sich um eine Sehnsucht nach einer bestimmten Zeit in der Vergangenheit handelt, die ein Produkt und eine Reaktion auf die Erfahrung der Modernität ist, die von schnellen Veränderungen, Mobilität und Verdrängung gekennzeichnet ist (Higson, 2013, S. 124). Diese Form der Nostalgie zeichnet sich durch Wehmut aus, die eine übersentimentale und in gewisser Weise hoffnungslose Sehnsucht nach einer in Erinnerung bewahrten oder rekonstruierten Vergangenheit ist, die als perfekter oder wünschenswerter als die Gegenwart angesehen wird. Higson (2013) definiert dies als einen emotionalen Zustand, der in Beziehung zu einer individuellen persönlichen Beziehung zu einer einzigartigen und unwiederbringlichen Vergangenheit steht. Higson zählt Svetlana Boym als eine der VertreterInnen dieser Art von Nostalgie und Grainge beschreibt diese vielschichtige und komplexe Erfahrung der Nostalgie als „Nostalgiestimmung“ (Grainge, 2000, S. 28).

Auf der anderen Seite versteht man Nostalgie im postmodernen Zeitalter als atemporale Nostalgie, bei der die Vergangenheit als gleichzeitig mit der Gegenwart betrachtet wird und außerhalb der Zeit zu stehen scheint. Diese Form der Nostalgie ist nicht negativ, da sie nicht an Emotionen gebunden ist und nicht bittersüß ist. Stattdessen wird sie genutzt, um vergangene Stile und Kulturen zu feiern und zu genießen, oft in Marketing und Popkultur, um sie leicht zugänglich zu machen (Higson, 2013, S. 125). Diese Form der Nostalgie zeichnet sich durch die Feier vergangener Stile aus, die als zeitlos betrachtet werden, da sie leicht zugänglich sind und niemals wirklich verloren gehen. Laut Reynolds wird diese Form der Nostalgie oft in der Popkultur ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts

verwendet (Reynolds, 2011, zitiert nach Higson 2013, S. 126). Grainge (2000) bezieht sich auf die Imitation von Nostalgie als „Nostalgie-Modus“. Er betont, dass diese „Nostalgie-Modus“ nicht unbedingt aus „Nostalgie-Stimmungen“ entstehen müssen oder diese widerspiegeln. Im Gegenteil beschreibt er, wie das Geschäft mit der Nostalgie seit den 1970er Jahren in den USA zu einem Nischenmarkt entwickelt hat, um gezielt Babyboomer durch Fernseh- und Radiosender, Shows, Filme und Musik aus Unterhaltungsgründen anzusprechen (Grainge, 2000, S. 30).

3.2.5 Nostalgie und Retro-Trend-Welle

Retro und Nostalgie sind eng miteinander verbundene Begriffe, die oft synonym verwendet werden, aber auch unterschiedliche Eigenschaften haben. Beide Begriffe wurden in den frühen 1970er Jahren in den allgemeinen Sprachgebrauch eingeführt, was möglicherweise zu ihrer synonymen Verwendung beiträgt (Schrey, 2017, S. 70).

Der Begriff *Nostalgie* war zu dieser Zeit in Deutsch und Englisch weit verbreitet und auch der vormals verwendete Präfixbegriff Retro erlangte Popularität. Dies hat es schwierig gemacht, zwischen den beiden Begriffen zu unterscheiden. Beide Begriffe beinhalten utopische und optimistische Vorstellungen vergangener Zeiten und werden oft als Ausdruck des Verlangens nach Wiederaufnahme der Vergangenheit auf eine ausbeuterische Weise betrachtet (Schrey, 2017, S. 70). Der Begriff *Retro* wird oft weit und vage verwendet, um Dinge zu beschreiben, die mit der Populärkultur der jüngsten Vergangenheit zusammenhängen. Simon Reynolds behandelt in seinem Buch „Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past“ (2011) die aktuelle Retro-Begeisterung, gibt jedoch trotz seiner Bemühungen um eine präzise Definition von Retro zu, dass aufgrund seiner losen Verwendung seine Recherchen auf „den gesamten Bereich der zeitgenössischen Verwendungen und Missbräuche der Pop-Vergangenheit“ ausgedehnt wurden (Reynolds, 2011, S. 13). Es gab nur wenige Anstrengungen, den Begriff Retro genauer zu definieren und Elizabeth Guffey's Buch „Retro. Die Kultur des Revivals“ (2006) ist eines der wenigen Beispiele. Guffey listet einige Bereiche und Ausdrucksformen von Retro auf, die wir heute begegnen und stellt fest, dass „es die jüngste Vergangenheit ist, die Retro zu rekapitulieren versucht, indem sie sich auf die Produkte, Mode und künstlerischen Stile konzentriert, die seit der industriellen Revolution der Moderne produziert wurden“ (Guffey, 2006, S. 25). Eine mögliche Möglichkeit, zwischen Nostalgie und Retro zu unterscheiden, besteht darin, dass Nostalgie auf viel entferntere Zeiten verweisen kann und durch ein Gefühl von Ernsthaftigkeit und Sehnsucht gekennzeichnet ist (Guffey, 2006, S. 30).

Heutzutage nutzt die Retro-Werbung die Nostalgie als wirksame Werbestrategie. Mehrere Forscher, darunter Professor Stephen Brown aus dem Bereich der Marktforschung, haben festgestellt, dass der Einsatz von Nostalgie in der Werbung seit Beginn des neuen Jahrtausends zugenommen hat und dieser Trend anhält. Professor Brown bezieht sich auf diesen Trend als „Retro-Marketing-Manie“ (Guffey, 2006, S. 15) und er ist eng mit dem, was er und Katharina Niemeyer als „Nostalgie-Boom“ bezeichnen (Niemeyer, 2014, S. 1). Niemeyer erklärt, dass Nostalgie in vielen Bereichen unseres Lebens und unserer Umwelt präsent ist und die zunehmende Verfügbarkeit von Möglichkeiten, Nostalgie zu produzieren, zu teilen und zu erleben, zu einer neuen Form der Nostalgie geführt hat, die in verschiedenen Medien, Werbung, kultureller Produktion und sozialem Leben zu finden ist (Niemeyer, 2014, S. 2). Andrew Higson stellt ebenfalls fest, dass die Nostalgie heutzutage oft auf die populäre Kultur der jüngsten Vergangenheit ausgerichtet ist und sich auf Hobbys, den Erwerb und die Sammlung von Objekten und die Feier bestimmter Stile, die mit der Vergangenheit in Verbindung stehen, konzentriert, insbesondere in der „Retro-Mode“ und Sammlerstücken (Higson, 2013, S. 126).

Allerdings ist die Nostalgie nicht nur im Konzept des Retro eingeschrieben, da die heutige Gesellschaft auch das erlebt, was Gary Cross als „konsumierte Nostalgie“ bezeichnet (Cross, 2017, S. 101). Dies ist ein Verlangen nach kommerziellen Gütern, das oft in der Kindheit und Jugend erfahren wird und das eine Rolle bei der Gestaltung der persönlichen Identität gespielt hat und das aufgrund des schnellen Kapitalismus und der kurzen Intervalle zwischen Produktion und Verkauf von neuen Konsumgütern vom Markt verschwindet (Cross, 2017, S. 101). Dieser Verlust von Gütern kann zu einem nostalgischen Impuls führen, sie zurückzugewinnen, und in der kapitalistischen Gesellschaft kann dies durch den Kauf dieser Güter erreicht werden. Im Gegensatz zur Nostalgie in der modernen Zeit, die Higson als ein bittersüßes Verlangen nach einer verlorenen Vergangenheit beschreibt, ist die konsumierte Nostalgie ein Verlangen nach Gütern, die eine Rolle bei der Gestaltung der persönlichen Identität gespielt haben (Higson, 2013, S. 126).

Im Artikel von Andrew Higson (2013) wird die Veränderung der Erfahrung von Nostalgie im digitalen Zeitalter anhand der Vielzahl an Nostalgie-Websites untersucht, die es gibt. Higson gibt konkrete Beispiele solcher Websites, wie *80snostalgia.com*, die die Nostalgie für die Populärkultur der 1980er Jahre befriedigt, *NostalgiaCentral.com* für die 1950er, 1960er und 1970er Jahre, *The Nostalgia Factory* (ursprünglich *www.nostalgia.com*) für Filmplakate und Filmmemorabilien und *Nostalgia-uk.com* für antike Kamme und

3 Das Phänomen der Nostalgie

Badezimmereinrichtungen (Higson, 2013, S. 125). Er betont, dass diese Websites eine breite Palette von nostalgischen Gegenständen zum Kauf anbieten, wie zum Beispiel Autos, Bücher, Musikinstrumente, Perlen, Bänder, Spitze, Schiffe, Süßigkeiten, Zigarettenkarten und Messingtürbeschläge und sogar die Geschichte der Computer- und Internettechnologie (Higson, 2013, S. 126).

Higson argumentiert, dass die moderne Nostalgie anders ist als die traditionelle, die von Sehnsucht und Verlust geprägt ist. Er schlägt vor, dass die moderne Nostalgie durch die Feier von Stilen und Erinnerungen an die Vergangenheit gekennzeichnet ist, die immer noch zugänglich und sammelbar sind. Diese Form der Nostalgie wird durch die Verfügbarkeit und den Kauf der Gegenstände auf den Nostalgie-Websites unterstützt, die das Gefühl der Vergangenheit greifbar machen (Higson, 2013, S. 126). Wie bereits oben erwähnt, stellt Higson auch fest, dass die Nostalgie eng mit der Populärkultur und dem Verbraucher-Unterhaltungskomplex verflochten ist. Er bezieht sich auf die Idee der „Retro-Kultur“ (Higson, 2013, S. 126) und „Souvenirisierung der Vergangenheit“ (Boym, 2001, S. 38, zitiert nach Higson, 2013, S. 126) und erklärt, dass die Vergangenheit in der modernen Gesellschaft durch den Verkauf von Gegenständen aus der Vergangenheit leicht zugänglich und präsent ist. Er bezieht sich auch auf die Ideen anderer Wissenschaftler wie Boym und Reynolds, die ähnliche Theorien über die Veränderung der Nostalgie im modernen Kontext entwickelt haben. Higson schlägt auch vor, dass die moderne Nostalgie „Nostalgie ohne Melancholie“ genannt werden kann, bei der die Vergangenheit immer präsent und zugänglich ist, anstatt als verloren und unerreichbar angesehen zu werden (Higson, 2013, S. 126).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass in den letzten Jahren ein starker Trend zur Verwendung von Nostalgie in den Medien und der Medientechnologie zu beobachten ist. Ein wichtiger Grund dafür ist, dass es Menschen in unsicheren Zeiten beruhigt, sich an vergangene Erfolge und glücklichere Zeiten zu erinnern. In einer schnelllebigen Welt, in der sich alles ständig verändert, ist es tröstlich, sich an etwas Vertrautes zu klammern. Dies wird in der Werbung oft genutzt, indem Retro-Elemente in moderne Produkte eingebaut werden, um eine emotionale Verbindung zum Kunden aufzubauen. Ein Beispiel hierfür ist die Fernsehserie „Stranger Things“ von Netflix, die in den 1980er Jahren angesiedelt ist und sich explizit an Popkultur- und Science-Fiction-Motiven jener Epoche orientiert. Eine ähnliche Entwicklung lässt sich auch im Bereich der Musik beobachten, wie beispielsweise durch die Wiederauflebung des Mediums Vinyl-Schallplatte. Auch die Wiederbelebung von Retro-Spielekonsolen, wie etwa die Nintendo Classic Mini oder die Sega Genesis Mini, ist ein Beispiel für die Verwendung von Retro-Elementen in der Medientechnologie. Im Bereich von Social Media lässt sich eine

3 Das Phänomen der Nostalgie

zunehmende Verwendung von Nostalgie-Elementen feststellen, beispielsweise durch die Verwendung von Filtern und Effekten (zum Beispiel auf Instagram), die an die Ästhetik der 1980er und 1990er Jahre angelehnt sind. Diese Beobachtungen legen nahe, dass Nostalgie und Retro-Trends in den Medien und der Medientechnologie eine wichtige Rolle spielen.

4 Evolution des Webdesigns

Die Evolution des Webdesigns bezieht sich auf die Veränderungen und Fortschritte, die im Laufe der Zeit im Bereich der Gestaltung von Websites gemacht wurden. Seit Veröffentlichung der ersten Webseite in den 1990er Jahren hat sich das Web ständig weiterentwickelt und diese Entwicklung hat auch den Bereich der Webdesign betroffen. Neuere Fortschritte in der Webentwicklung haben die Art und Weise, wie Menschen online kommunizieren und interagieren, grundlegend verändert (Rebelo; Rebelo; Rebelo, 2020, S. 1). Am Anfang war Webdesign sehr einfach und funktionell, mit einfachen Layouts und wenigen Designelementen. Im Laufe der Jahre wurde Webdesign jedoch immer anspruchsvoller und interaktiver. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den technischen sowie visuellen Fortschritten im Webdesign.

4.1 Die visuelle Entwicklung des Webdesigns

Um über die ersten Websites und die Geschichte des Webdesigns zu sprechen, ist es wichtig, sich den Kontext anzuschauen, in dem sie entstanden sind. In den frühen Tagen des Internets waren WebdesignerInnen oft durch strenge ästhetische Einschränkungen in ihren Designs eingeschränkt (Rebelo; Rebelo; Rebelo, 2020, S. 1). David Siegel ist ein Experte für Webdesign und Autor, der sich ausführlich mit der Entwicklung von Websites und Webdesign beschäftigt hat. In seinem Buch *Creating Killer Web Sites* aus dem Jahr 1996 stellte Siegel das Konzept von ersten-, zweiten- und dritten-Generation-Websites vor, um die verschiedenen Entwicklungsstadien des World Wide Web zu beschreiben (Hong, 2018, S. 9).

4.1.1 Die ersten Webdesigns

Die ersten Websites der 1990er Jahre waren durch ihre Einfachheit und ihr grundlegendes Design gekennzeichnet. Dies war zum Teil auf die begrenzte Technologie zu dieser Zeit und die langsame Geschwindigkeit des Internets zurückzuführen. Zu dieser Zeit war das Hauptwerkzeug zur Erstellung von Websites HTML, eine Markup-Sprache, mit der Web-Entwickler den Inhalt einer Webseite strukturieren und formatieren können. HTML (Hypertext Markup

Language) ist die Sprache, die verwendet wird, um den Inhalt einer Website zu strukturieren und zu definieren. Dies beinhaltet Elemente wie Überschriften, Absätze, Listen und Tabellen. HTML ist eine textbasierte Markup-Sprache, die mit speziellen Tags arbeitet, um dem Browser zu sagen, wie er den Inhalt einer Seite anzeigen soll. Diese Tags werden in den Text der Seite eingebettet und haben spezielle Bedeutungen, die dem Browser mitteilen, wie er bestimmte Elemente der Seite darstellen soll. Zum Beispiel kann das Tag `<h1>` verwendet werden, um eine Überschrift anzugeben, während das Tag `<p>` für einen Absatz verwendet wird. HTML ermöglicht es WebentwicklerInnen, die Struktur und den Inhalt von Webseiten zu beschreiben, sodass diese von Webbrowsern angezeigt werden können. Es ist eine wichtige Technologie im World Wide Web und wird hauptsächlich zum Erstellen von statischen Webseiten verwendet (Sieker, 2015, S. 13).

Mit dem Auftauchen der ersten Websites war HTML relativ einfach und hatte begrenzte Funktionen, was bedeutete, dass frühe Websites oft textbasiert waren und nicht den visuellen Reiz moderner Seiten besaßen (Hong, 2018, S. 7). Auch der Mangel an schnellen Internetverbindungen spielte eine Rolle: In den 1990er Jahren nutzten die meisten Menschen das Internet über Dial-up-Verbindungen, die im Vergleich zu den heutigen Breitbandverbindungen eine relativ geringe Geschwindigkeit hatten. Das bedeutete, dass Websites so gestaltet werden mussten, dass sie schnell geladen werden konnten, das heißt, dass man auf einfache Texte und Bilder zurückgreifen musste, anstatt auf komplexere Grafiken und Multimedia-Elemente. Trotz dieser Einschränkungen konnten die ersten Websites der 1990er Jahre etwas bieten, was zu dieser Zeit revolutionär war, und zwar Hyperlinks. Hyperlinks sind die Links, mit denen BenutzerInnen zwischen verschiedenen Seiten einer Website navigieren können, und sie waren eines der wichtigsten Merkmale des World Wide Web, das 1991 von Tim Berners-Lee erstellt wurde (Hong, 2018, S. 7). Diese Hyperlinks machten es möglich, dass BenutzerInnen einfach auf eine Vielzahl von Informationen zugreifen konnten und legten den Grundstein für die reiche, vernetzte Natur des Internets von heute.

Die erste Website, die von Tim Berners-Lee im Jahr 1991 erstellt wurde, war eine einfache Seite, die aus schwarzem Text und eingebetteten blauen Links auf weißem Hintergrund bestand und die Zwecke und Funktionen des World Wide Web erklärte. Die Website wurde auf einem NeXT-Computer bei der Europäischen Organisation für Kernforschung (CERN) in der Schweiz gehostet und über das Internet mit einem Webbrowser aufgerufen. Die Seite war in HTML geschrieben, dem primären Sprachwerkzeug zur Erstellung von Websites zu dieser Zeit (Hong,

2018, S. 7). Die ursprüngliche Seite wurde erhalten und kann heute immer noch online aufgerufen werden (siehe Abbildung 9). Sie bietet einen faszinierenden Einblick in die frühen Tage des Webs und zeigt, wie weit die Technologie seitdem gekommen ist. Die Seite ist einfach und unaufdringlich, aber sie stellt einen wichtigen Moment in der Geschichte des Internets dar.

Zusammenfassend können die ersten Websites der 1990er Jahre im Vergleich zu den modernen Websites von heute primitiv erscheinen, aber sie spielten eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung des Internets. Diese frühen Sites stellten vielen Menschen die Online-Welt vor und zeigten ihnen das Potenzial des Internets als Informations- und Kommunikationsquelle. Trotz ihres grundlegenden Designs legten sie den Grundstein für die große Fülle an Informationen und Diensten, auf die wir heute zugreifen können.

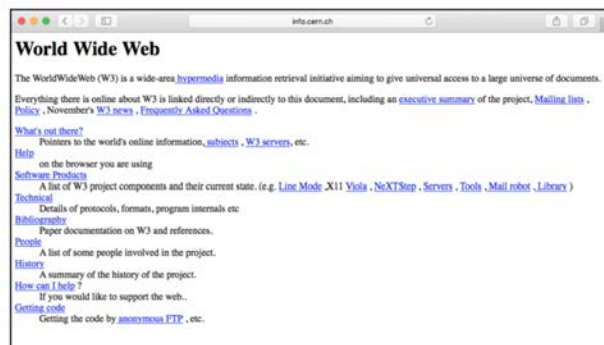


Abbildung 8: Die erste Website von Tim Berners-Lee, 1991

4.1.2 Zweite-Generation-Websites

Im Frühjahr 1995 veröffentlichte Netscape Erweiterungen für HTML, die das einleiteten, was Siegel als Zweite-Generation-Websites bezeichnet. Diese Websites wurden mit neueren Versionen von HTML erstellt, die zusätzliche Funktionen und Möglichkeiten boten, wie die Möglichkeit, Multimedia-Elemente und komplexere Layouts einzubinden. Dies markierte eine wichtige Veränderung in der Art und Weise, wie Websites erstellt wurden und welche Arten von Inhalten darauf enthalten sein konnten. Zweite-Generation-Websites waren im Grunde erste-Generation-Websites mit zusätzlichen visuellen Elementen und interaktiven Funktionen. Obwohl erste-Generation-Websites noch immer in Bezug auf die Anzahl dominierten, waren Zweite-Generation-Websites beliebter, da sie mehr visuelle Elemente und Grafiken haben. Sie verwendeten ein top-down, home-page-Modell, um eine Hierarchie von Informationen darzustellen und waren aufgrund ihrer Verwendung von Grafiken beliebter. Allerdings wurden diese

4 Evolution des Webdesigns

Websites häufig von Menü-, Icon- und Technologieauswahlen angetrieben und konnten aufgrund der Verwendung von Sound-Dateien und beschäftigten Hintergründen schwierig zu navigieren oder langsam zu laden sein. In ihrer besten Form waren sie visuell ansprechend mit farblich abgestimmten Symbolen (Siegel, 1996, S. 27).

4.1.3 Dritte-Generation-Websites

Dritte-Generation-Websites (auch *Table-based* design genannt) (Hong, 2018, S. 9) waren noch fortgeschrittener und boten mehr interaktive und dynamische Elemente. Eine dritte-Generation-Website war durch Design und nicht durch technische Fähigkeiten hervorgebracht (Siegel, 1996, S. 29). Das Webdesign wurde durch die Einführung von Tabellenmarkierungen in HTML interessanter. WebdesignerInnen sahen die Möglichkeit, ihr Design mit der ursprünglichen Tabellenmarkierung zu strukturieren. Die Seiten waren immer noch textlastig, aber zumindest konnten sie den Inhalt in verschiedene Spalten, Zeilen und andere Navigationselemente unterteilen. Die Verwendung von Spacer-GIFs, die in Siegels Buch *Creating Killer Web Sites* eingeführt wurden, ermöglichte es WebdesignerInnen, mit Weißraum zu spielen, und durch die Integration eines geschnittenen Bildhintergrunds hatten die BenutzerInnen den Eindruck einer einfacheren Struktur, obwohl sich dahinter tatsächlich ein Tabellenlayout befand. DesignerInnen konnten endlich einige grafische Designelemente ausprobieren, beispielsweise Besucherzähler oder animierte GIFs, die schnell an Beliebtheit gewannen (Hong, 2018, S. 9).



Abbildung 9: Table-based Website von 3drealms, 1996



Abbildung 10: Yahoo Webseite, 1992

4.1.4 Flash-basierte Webdesigns

Flash war eine Softwareplattform, die 1996 entwickelt wurde und ursprünglich als FutureSplash Animator bekannt war. Später wurde es in Macromedia Flash umbenannt und ist derzeit als Adobe Flash bekannt. Flash war ein Werkzeug, das verwendet wurde, um komplexe, interaktive Websites mit animierten Funktionen zu erstellen und bot im Vergleich zu frühen Versionen von HTML eine größere Auswahl an Designoptionen (Craig, 2009).

HTML-Websites zu dieser Zeit waren in ihren Design-Möglichkeiten eingeschränkt, und Flash bot eine effizientere Möglichkeit, um komplizierte Designs ohne die Verwendung von komplexen Tabellenstrukturen oder Spacer-Bildern zu erstellen. Flash war besonders in den späten 1990er und frühen 2000er Jahren beliebt und wurde von Designern als primäres Werkzeug zur Erstellung von interaktiven und grafikintensiven Websites verwendet. Flash ermöglichte es Designern, Animationen, benutzerdefinierte Schriftarten und Formen, 3D-Effekte und Splash-Pages hinzuzufügen, die oft verwendet wurden, um einen starken ersten Eindruck bei Besuchern zu hinterlassen. Allerdings war Flash nicht SEO-freundlich und konnte für den Computer ressourcenintensiv sein (Hong, 2018, S. 11).



Abbildung 11: Flash-basiertes Webdesign von Hi-ReS!, 2000

4.1.5 Persönliche Profilseiten Mitte der 2000er

In den Anfangszeiten des Internets war Webdesign oft sehr einfach und funktional, mit einfachen Layouts und wenigen Designelementen. Als das Internet sich weiterentwickelte und die Technologie fortschritt, wurde Webdesign anspruchsvoller und interaktiver, mit der Verwendung von Multimedia-Elementen wie Bildern, Videos und Animationen. In den Mitte der 2000er Jahre waren

4 Evolution des Webdesigns

personalisierte Profildesigns eine beliebte Möglichkeit für Menschen, sich online auszudrücken.

MySpace war insbesondere eine beliebte Social-Networking-Seite in dieser Zeit. Zunächst zog es ein jüngeres Publikum an, später aber auch Fachleute, die sich vernetzen und sich selbst bewerben wollten. NutzerInnen konnten auf der Seite ein persönliches Profil erstellen, das in der Regel Informationen über sich selbst, ihre Interessen und ihre Musik- und Filmvorlieben enthielt (Babich, 2019).



Abbildung 12: Eine typische MySpace-Profilseite

Das Maß an Individualisierung ihres Profils wurde oft als Maßstab für ihr Web-Wissen verwendet. Vor MySpace war es für Personen ohne Programmierkenntnisse eine Herausforderung, eine individuelle Website zu erstellen, aber durch die Plattform wurde es möglich, dass jeder eine eigene Webseite hatte, was zu seiner weiten Verbreitung beitrug (Craig, 2014).

4.1.6 CSS-basiertes Design

Designs, die auf CSS basieren, gewannen nach dem Dotcom-Boom in den frühen 2000er Jahren an Beliebtheit. Obwohl CSS schon lange zuvor verfügbar war, wurde es von den wichtigsten Browsern nur eingeschränkt unterstützt und viele DesignerInnen waren damit nicht vertraut (Craig, 2009).

CSS (Cascading Style Sheets) ist eine Stylesheet-Sprache, die verwendet wird, um das Aussehen von Webseiten zu beschreiben. Mit CSS können WebentwicklerInnen das Aussehen von Webseiten gestalten, indem sie die Farben, Schriftarten, Abstände und viele andere visuelle Elemente definieren. CSS wird verwendet, um das Aussehen von Webseiten zu beschreiben, indem es Regeln für das Layout und die Formatierung von HTML-Elementen festlegt. Diese

4 Evolution des Webdesigns

Regeln werden in Stylesheets geschrieben, die von Webbrowsern geladen und interpretiert werden, um das Aussehen der Webseite auf dem Bildschirm des Benutzers darzustellen (Sieker, 2015, S. 13).

Designs, die auf CSS basieren, sind im Vergleich zu Designs, die auf Tabellen oder Flash basieren, vorteilhafter, da sie die Design-Elemente von den Inhalten trennen und somit eine klarere Trennung zwischen dem visuellen Aussehen einer Webseite und deren Inhalt ermöglichen. CSS ist auch eine empfohlene Vorgehensweise beim Erstellen von Web-Layouts, während dies bei Tabellen-basierten Layouts nicht der Fall ist. Es hilft außerdem, den Markup-Clutter zu verringern und führt zu saubereren und semantischen Web-Layouts. Die Dokumentengrößen von Designs, die auf CSS basieren, sind im Allgemeinen kleiner als die von Designs, die auf Tabellen basieren, was zu einer Verbesserung der Ladezeiten der Seite beiträgt (Craig, 2009). CSS ist auch von der W3C (WWW Consortium) als beste Praxis empfohlen und führt zu besserem SEO (Search Engine Optimization) durch seine saubere, semantische Struktur. Ein Nachteil von CSS war jedoch, dass es von verschiedenen Browsern unterschiedlich unterstützt wurde, wobei manche Browser neueste Funktionen unterstützten und andere nicht (Hong, 2018, S. 13-14).

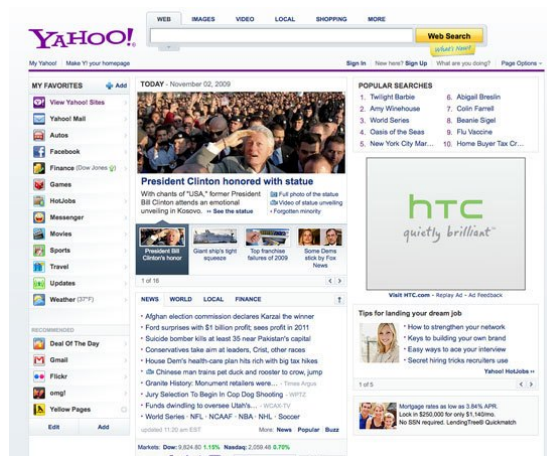


Abbildung 13: Yahoo Webseite, 2009

4.1.7 Web 2.0

Web 2.0 bezieht sich auf die Verwendung von Websites, die sich auf Benutzergenerierte Inhalte, Benutzerfreundlichkeit und Interoperabilität für EndbenutzerInnen konzentrieren. Es wird auch als „partizipatives Social-Web“ bezeichnet und bezieht sich nicht auf technische Änderungen, sondern auf die Art und Weise, wie Websites entworfen und genutzt werden (Mayor, 2022).

4 Evolution des Webdesigns

Web 2.0 ist auch als das Weisheits-Web, das benutzerzentrierte Web und das Lesen-Schreiben-Web bekannt. Durch die Möglichkeit sowohl zu lesen als auch zu schreiben, kann das Web bidirektional werden. Web 2.0 ist eine Plattform, auf der die Nutzer weniger Kontrolle über die Inhalte haben, aber dafür mehr Interaktionsmöglichkeiten. Auf andere Art und Weise, die Nutzer von Web 2.0 haben mehr Möglichkeiten zu interagieren, aber weniger Kontrolle über die Inhalte (Aghaei, Nematbakhsh & Farsani, 2012, S. 3). Auf der Abbildung 14 sind die wichtigsten Vergleiche zwischen Web 1.0 und Web 2.0 dargestellt.

Web 1.0	Web 2.0
Reading	Reading/Writing
Companies	Communities
Client-Server	Peer to Peer
HTML, Portals	XML, RSS
Taxonomy	Tags
Owning	Sharing
IPOs	Trade sales
Netscape	Google
Web forms	Web applications
Screen scraping	APIs
Dialup	Broadband
Hardware costs	Bandwidth costs
Lectures	Conversation
Advertising	Word of mouth
Services sold over the web	Web services
Information portals	Platforms

Abbildung 14: Ein Vergleich von Web 1.0 und Web 2.0 (Aghaei, Nematbakhsh & Farsani, 2012, S. 3)

Durch Web 2.0 wird die Interaktion und Zusammenarbeit unter NutzerInnen in einer Social-Media-Umgebung ermöglicht, indem sie als Schöpfer von Benutzergenerierten Inhalten in einer virtuellen Gemeinschaft auftreten können (Kenton, 2022). Der Begriff Web 2.0 kam 1999 erstmals in Gebrauch, als das Internet sich hin zu einem System wandelte, das die NutzerInnen aktiv einbezieht. Dies hat zu neuen Möglichkeiten der Organisation und Verbindung mit anderen Menschen geführt und eine größere Zusammenarbeit gefördert. Beispiele für Web 2.0-Seiten sind Facebook, Twitter und verschiedene Blogs (Kenton, 2022). Craig (2014) argumentiert, dass mit dem Aufkommen von Web 2.0 auch eine übermäßige Verwendung von abgerundeten Ecken, Reflexionen, Schattierungen und Farbverläufen in Webdesigns einherging. Er betrachtet diesen Stil als typisch für Designs aus dem Jahr 2005 und gibt ein Beispiel dafür in die Abbildung 15, welches ein Design darstellt, das er für einen Tutorial zur Gestaltung für Web 2.0 erstellt hat (Craig, 2009).



Abbildung 15: Beispiel eines Webdesigns im Web 2.0-Stil (Craig, 2009)

4.1.8 Skeuomorphism

Banga und Weinhold (2014) argumentieren, dass es von zentraler Bedeutung ist, bei dem Designen für das Web eine Vertrautheit zu schaffen, da es durch empirische Studien belegt wurde, dass die meisten NutzerInnen eine Affinität für Gegenstände haben, die ihnen vertraut sind. Skeuomorphismus ist eine Designtechnik, bei der digitale Interfaces so gestaltet werden, dass sie den realen Vorbildern in Bezug auf Aussehen und Funktionalität ähneln. Der Begriff stammt von dem Wort „Skeuomorph“, welches sich auf ein Objekt bezieht, das Designmerkmale eines ähnlichen Objekts aus einem anderen Material beibehält. Im UI-Design werden Metaphern von realen Gegenständen und Elementen wie Schattierungen, Schatten, aufwendigen Details und Texturen verwendet, um ein Gefühl der Vertrautheit für die NutzerInnen zu schaffen (Spiliotopoulos, Rigou & Sirmakessis, 2018, S. 1). Das Ziel ist es, den NutzerInnen dabei zu helfen, neue Interfaces zu verstehen und zu navigieren, indem ihnen visuelle Hinweise gegeben werden, die sie aus ihrer Erfahrung mit realen Objekten kennen. Skeuomorphismus wird auch in vielen anderen Designbereichen eingesetzt, einschließlich Architektur, Keramik und Innenarchitektur (Spiliotopoulos, Rigou & Sirmakessis, 2018, S. 2).

Eines der frühen Beispiele für Skeuomorphismus im UI-Design ist die Desktop-Metapher, die von Alan Kay 1970 eingeführt wurde. Diese Metapher half den NutzerInnen zu verstehen, wie sie einen Computer navigieren und verwenden können, indem ihnen eine vertraute Desktop-Schnittstelle zur Verfügung gestellt wurde, die einem physischen Desktop ähnelte. Auch das Macintosh-Betriebssystem, das 1978 veröffentlicht wurde, verwendete skeuomorphe Elemente wie Papierkorb und Aktenschränk, um den NutzerInnen zu helfen, ihre Dateien zu organisieren und zu verwalten (Spiliotopoulos, Rigou & Sirmakessis,

2018, S. 2). Später wurde Skeuomorphismus durch Apple in den frühen 2000er Jahren mit der Veröffentlichung des iPhones populär. Die Benutzeroberfläche des iPhones verwendete skeuomorphe Elemente wie Wahlwiederholungen, ein Bücherregal-Symbol für die Newsstand-App und eine virtuelle Tastatur, die einer physischen Tastatur ähnelte, um den NutzerInnen zu helfen, den Touchscreen des Geräts zu verwenden (Spiliotopoulos, Rigou & Sirmakessis, 2018, S. 2). Es wurde jedoch festgelegt, dass Skeuomorphismus nur marginal zur Verständlichkeit von Interfaces beitrug und ein übermäßiger Fokus auf visuellen Grafiken vorlag, was zudem eine negative Auswirkung auf die Leistung von Apps und Websites hatte. Dieser Designstil verlor nach der Veröffentlichung von iOS 7 von Apple schnell an Popularität (Ho, 2016).

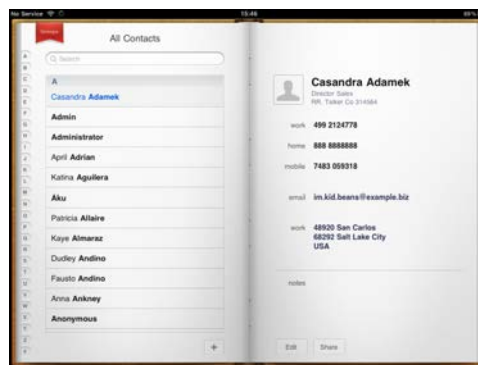


Abbildung 16: Kontakte-App von Apple im skeuomorphen Design (Ho, 2016)

Obwohl Skeuomorphismus früher sehr beliebt war, hat sich der Trend in jüngster Zeit mehr zum Flat Design hin entwickelt. Skeuomorphismus wird jedoch in bestimmten Szenarien, in denen eine realitätsnahe Metapher erforderlich ist, immer noch verwendet (Spiliotopoulos, Rigou & Sirmakessis, 2018, S. 3).

4.1.9 Flat Design

Der Begriff Flat Design bezieht sich auf einen Designansatz, bei dem die Benutzeroberflächenelemente ihre stilistischen Merkmale wie Schatten, Texturen, Farbverläufe und andere Elemente, die ein Tiefengefühl erzeugen, verlieren. Dies führt zu einer ästhetischen Simplizität und einer leicht verständlichen Navigation (Spiliotopoulos, Rigou & Sirmakessis, 2018, S. 2). Laut Hong (2018) kann der Anstieg von Flat Design hauptsächlich auf den zunehmenden Gebrauch von Smartphones und die Notwendigkeit von Responsive Design zurückgeführt werden. Skeuomorphische Designs, die durch ihre realistischen und dreidimensionalen Elemente gekennzeichnet sind, stellten sich als immer schwieriger umzusetzen heraus, da die Bildschirmgrößen und Browser-Einschränkungen variieren. Um diese Herausforderungen zu bewältigen, wurden

4 Evolution des Webdesigns

vereinfachte Designs adoptiert, die nicht nur die aufwendigen Designprozesse reduzierten, sondern auch die Ladezeiten von Websites verbesserten. Konstantinos Spiliotopoulos, Maria Rigou und Spiros Sirmakessis beschreiben die Merkmale, die ein Flat Design auszeichnen, wie folgt (Spiliotopoulos, Rigou & Sirmakessis, 2018, S. 2-3):

- *Fehlen von zusätzlichen Effekten:* Flat Design konzentriert sich auf zweidimensionale Formen und eine klare Hierarchie, ohne Elemente, die ein Tiefengefühl erzeugen.
- *Einfache Elemente:* Das Designphilosophie von Flat Design basiert auf Einfachheit, die sich auf die Elemente der Benutzeroberfläche wie Schaltflächen und Symbole auswirkt, die in einfachen Formen platziert werden und ohne detaillierte Designerklärungen.
- *Schwerpunkt auf Typografie:* Da Flat Design einfach ist, spielt die Typografie eine wichtige Rolle bei der Interaktivität, indem sie das ausgewählte Designschema ergänzt und den Benutzern hilft, die Benutzeroberfläche zu verstehen und zu nutzen.
- *Schwerpunkt auf Farbe:* Flat Design verwendet kräftige und helle Farben, um Kontrast und Hierarchie zu schaffen und oft Retro-Farben in den Farbpaletten.
- *Minimalistischer Ansatz:* Flat Design legt Wert auf Einfachheit und Minimalismus in der Gesamtdesign und Benutzererfahrung, indem es die Anzahl der Elemente reduziert und nur einfache Fotografie erlaubt.



Abbildung 17: Flat Design, Microsofts Metro Betriebssystem (Ho, 2016)

Es wird laut Turner (2014) angenommen, dass Flat Design von Swiss Style, auch bekannt als International Typographic Style, beeinflusst wurde, der in den 1940er

und 1950er Jahren populär war. Swiss Style zeichnet sich durch asymmetrische Layouts, starke Rastersysteme, Schriftarten ohne Serifen und eine klare Hierarchie des Inhalts aus (Turner, 2014). Hong (2018) betont auch, dass die Veröffentlichung von Microsoft Metro und Apples iOS 7 den Trend weiter populär gemacht hat, da diese Designs das Skeuomorphismus veraltet erscheinen ließen und viele dazu veranlasste, ihre Websites oder Apps neu zu gestalten.

4.1.10 Webdesign-Perioden

Hong (2018) betont, dass Webdesign-Trends nicht durch eine einzige Quelle beeinflusst werden, sondern durch eine Kombination aus visueller Gestaltung und Fortschritten in der Webtechnologie. Dies führt dazu, dass die Designs immer komplexer werden und die Technologie mehr Flexibilität bietet. Hong (2018) prognostiziert jedoch nicht die Entwicklung der Webdesign-Trends, sondern betont nur, dass sie sich sehr schnell verändern.

Chen, Crandall und Su (2017, S. 5984) schlagen vier grobe Kategorien von Webdesign-Perioden vor, die auf Expertenvorschlägen basieren:

- *Die rudimentäre, einfache oder informative Periode (1990-2000)*, die durch funktionale, informationsreiche Websites ohne ausgewogenes Design gekennzeichnet ist.
- *Die Chaos-, Gradienten- oder Aufstieg-der-Bild-Periode (2000-2005)*, in der Websites als „schrecklich“ mit „überstrapazierten, grellen, bunten Hintergründen“ beschrieben werden.
- *Die formative oder kinematographische Periode (um 2007)*, in der große visuelle Veränderungen im Webdesign durch die Beliebtheit von Web 2.0 und grundlegenden, gut organisierten Layouts stattfinden.
- *Die Kondensation, Sci-Fi oder Flat-Periode (2011-gegenwärtig)*, in der flache Designs beliebt werden und Websites verfeinert, responsiv und mit klaren Informationsarchitekturmodellen ausgestattet sind.

Chen, Crandall und Su (2017, S. 5985) betrachten ihre Studie als ersten Schritt zum Verständnis dafür, wie und warum sich Webdesigns im Laufe der Zeit verändert haben. Es ist auch zu beachten, dass die Kategorien nicht als abschliessend gesehen werden sollten, sondern als eine grobe Einteilung. Es gibt

immer wieder neue Entwicklungen und Veränderungen im Webdesign, die nicht in diese Kategorien passen.

4.2 Design-Trends

Design-Trends sind ein wichtiger Bestandteil der Design-Branche und haben eine große Wirkung auf die Art und Weise, wie wir visuelle Inhalte wahrnehmen und interpretieren. Sie beziehen sich auf die neuesten Stile, Techniken und Ansätze, die zu einem bestimmten Zeitpunkt im Bereich des Designs beliebt sind und können in verschiedenen Medien wie Websites, mobilen Apps, Druckmaterialien und Marketingkampagnen gesehen werden.

Design-Trends werden häufig von kulturellen, technologischen und gesellschaftlichen Veränderungen beeinflusst, die zeitweise beliebt werden und den Markt dominieren. Einige Design-Trends haben nur eine kurze Lebensdauer und verblassen schnell, während andere eine längere Lebensdauer haben und über einen längeren Zeitraum beliebt bleiben. Trends können irgendwann verblassen und durch neuere Trends ersetzt werden, aber sie können auch später als Retro-Stile wiederauftauchen. Diese Trends und Muster werden Teil des allgemeinen Designvokabulars und des Repertoires, das Designer zur Verfügung steht (Schwartz, 2017, S. 525).

Katie Sherwin, eine Senior User Experience Specialistin bei Nielsen Norman Group, schlägt vor, den „3 B's“-Test zu verwenden, um zu beurteilen, ob man einem Design-Trend folgen sollte oder nicht. Dieser Rahmen berücksichtigt das *Budget*, die *Marke* und das *Verhalten* bei der Entscheidung, ob ein Trend übernommen werden sollte (Sherwin, 2018). Das Budget ist ein wichtiger Faktor, da, wenn ein Team nicht die Ressourcen hat, um mit Trends mitzuhalten, es möglicherweise nicht das Risiko wert ist, einen Trend zu übernehmen, der in Zukunft an Popularität verlieren könnte. Auch die Marke ist eine wichtige Überlegung, da einige Marken von einem modernen und auf dem neuesten Stand erscheinenden Image profitieren könnten, während andere sich eher um ein zuverlässiges und stabiles Image bemühen. Schließlich ist das Verhalten ein wichtiger Faktor, der berücksichtigt werden sollte, da ein Trend das Nutzerverhalten unterstützen und es den Nutzern erleichtern sollte, mit einem Produkt zu interagieren, anstatt das Nutzerverhalten zu behindern und es den NutzerInnen schwerer zu machen, das Produkt zu nutzen (Sherwin, 2018).

Im Zusammenhang mit Webdesign nennt Thorlacius (2007, S. 71) zwei dominierende Trends: die moderne Ästhetik und die erfahrungsorientierte Ästhetik.

- *Die moderne Ästhetik* im Webdesign zeichnet sich durch Minimalismus und Funktionalität aus und hat ihre Wurzeln in der funktionalistischen Bewegung in Architektur und Design im frühen 19. Jahrhundert. Ein Beispiel für eine moderne Ästhetik-Webseite ist die Präsentationsseite des New Yorker Designers Bruce Mau (www.brucemaudesign.com). Die Seite hat ein minimalistisches Design mit einem Gleichgewicht zwischen Funktionalität und Ästhetik. Die Seite nutzt minimale visuelle Effekte wie Farbe, Schriftart und Layout, um eine überlegene ästhetische Qualität zu vermitteln.
- *Die erfahrungsorientierte Ästhetik* im Webdesign konzentriert sich auf interaktive, mehrsinnige und eclectische Erfahrungen und hat ihren Ursprung in postmodernen ästhetischen Werten. Websites wie zum Beispiel *Nike.com* nutzen interaktives Design und andere sinnliche Erfahrungen, um die Nutzer zu beteiligen und den Besuch der Seite unvergesslicher zu machen (Thorlacius, 2007, S. 74).

Webdesign hat im Laufe der Zeit erhebliche Veränderungen durchgemacht, mit einem wachsenden Fokus auf Design für die Benutzererfahrung (UX) anstatt nur das, was technisch möglich ist (Jung, 2018). Laut Stern (2020) kann die aktuelle Ära des Webdesigns als die „Roaring Twenties“ bezeichnet werden, da technologische Fortschritte die Einschränkungen im Design aufgehoben haben und zur Entstehung neuer Designelemente wie „broken grid“ Layouts und asymmetrischen Designs geführt haben. Diese neuen Designelemente ermöglichen es Websites, sich von anderen abzuheben und einzigartig in ihrem Design zu sein (Stern, 2020). Es ist allerdings wichtig zu beachten, dass Design-Trends ständig im Fluss sind und was heute beliebt ist, morgen vielleicht schon nicht mehr sein kann. Als DesignerIn ist es wichtig, auf dem neuesten Stand der Trends zu sein, aber auch ein eigenes Urteilsvermögen einzusetzen und Trends nicht blind zu folgen, ohne deren Angemessenheit für ein bestimmtes Projekt zu berücksichtigen.

4.2.1 Trend-Zyklen

Trends werden in zyklischen Bewegungen beobachtet, aber der Zeitrahmen, in dem sie auftreten, ist ein Thema der Debatte unter Trendvorhersagern. Gopnik (2012) glaubt an die „Golden 40-Year Rule“, bei dem aktuellen Trend von Stilen aus den letzten 40 bis 50 Jahren beeinflusst werden. Er verwendet Beispiele wie die Beliebtheit von Bands wie Arctic Monkeys in den 2010er Jahren, die er auf ihre Ähnlichkeiten mit dem Rock der 1960er Jahre zurückführt. Staskiewicz (2012) sieht hingegen einen 12-bis-15-jährigen Nostalgie-Lebenszyklus, der die

Beliebtheit von Boybands und Filmfortsetzungen erklärt. Außerdem stellt Wilson (2011) fest, dass Trends in einem Zyklus von 20 Jahren wiederholen. Gordon (2017) kritisiert dieses Konzept und argumentiert, dass die 20-jährige Regel ein „nutzloses Maß für Trends“ ist, da die sozialen Medien Einfluss darauf haben, Stile aus der ganzen Welt zu fördern, von denen sich die Menschen inspirieren lassen können und dass Trends heute nicht auf ein bestimmtes Jahrzehnt beschränkt sind, sondern von einzelnen Elementen inspiriert werden. Henderson (zitiert nach Rizza, 2018) schlägt vor, dass Nostalgiezyklen durch das Internet verkürzt wurden, da soziale Medien einfachen Zugang zu Rückblicken ermöglichen. Wickman (2012) argumentiert jedoch, dass es keine feste Regel dafür gibt, wann und warum Nostalgie-Trends auftreten und dass einige kulturelle Phänomene nicht in solch einer generalisierenden Weise erklärt werden können.

Kim, Fiore und Kim (2011) haben festgestellt, dass alle Produkte eine begrenzte Lebensdauer haben und dass die Verbreitung eines bestimmten Modetrends in der Regel einen vorhersehbaren Zyklus verfolgt, der vier auffällige Phasen umfasst: Einführung, Zunahme der Beliebtheit, Höhepunkt der Beliebtheit und Rückgang der Beliebtheit. In der Einführungsphase tritt der Trend in begrenzter Anzahl und zu hohen Preisen auf den Markt. In der Phase der Zunahme der Beliebtheit gewinnt der Trend breitere Akzeptanz und wird angepasst, um eine größere Kundengruppe anzusprechen und in mittel- bis hochpreisigen Geschäften verkauft. In der Phase des Höhepunkts der Beliebtheit wird der Trend von der Mainstream-Kultur akzeptiert, aber viele andere Hersteller versuchen, den Trend zu kopieren und ihn zu einem günstigeren Preis zu verkaufen. In der Phase des Rückgangs der Beliebtheit wird die Gesellschaft müde vom Trend und er wird zu reduzierten Preisen verkauft. In der finalen Phase hat die Gesellschaft sich einem neuen Trend zugewandt und der vorherige wird als out of fashion und verlassen betrachtet (Kim, Fiore & Kim, 2011, S. 10).

Im Bereich der visuellen Gestaltung gibt es eine vergleichbare Situation. Trends sind ein wichtiger Aspekt im Designbereich und dienen oft als Inspiration. Trends müssen nicht unbedingt neu sein, sie können sich auf vergangene Zeiten beziehen oder innerhalb eines bestimmten Designbereichs neu sein. Es gibt jedoch nur begrenzte Literatur und Methoden, die erklären wie Trends entstehen, sich entwickeln und bewertet werden können (Mühlstedt, 2021). Mühlstedt (2021) hat im Jahr 2021 eine Design-Karte erstellt, indem er verschiedene Mikrotrends im Design sammelte und sie in einer visuellen Darstellung organisierte (siehe Abbildung 18). Die Karte enthält Kurven, die die Mikrotrends darstellen, die durch die Untersuchung von Trendpostern aus verschiedenen Jahren, Gespräche mit DesignerInnen und die Analyse von Google-Trends ermittelt wurden. Die Karte ist

4 Evolution des Webdesigns

auf einer horizontalen Zeitachse angeordnet, wobei die Trends zwischen 2000 und 2010 beginnen und die meisten Trends zwischen 2010 und der Gegenwart liegen. Jeder Trend ist durch einen Farbcode gekennzeichnet, der seinen Ursprung in industriellem Design, visuellem Design oder UX angibt.

Der Trend wird durch eine Linie dargestellt, die von dem oberen Bereich ausgeht und anzeigt, dass der Trend begann oder von anderen Bereichen wie Kunst, Mode, Technologie oder anderen Designfeldern beeinflusst wurde. Wenn die Linie in den mittleren Bereich eintritt, bedeutet dies, dass der Trend in Produktdesign verwendet wird. Die Linie kann dann in eine von drei Richtungen weitergehen: zurück zum Anfang, was bedeutet, dass der Trend nicht häufig verwendet oder akzeptiert wird; nach unten und darüber hinaus, was bedeutet, dass der Trend zu einem etablierten Vermögen oder Designpfad geworden ist; oder im mittleren Bereich bleiben, was bedeutet, dass der Trend fortgesetzt und weiterentwickelt wird (Mühlstedt, 2021).

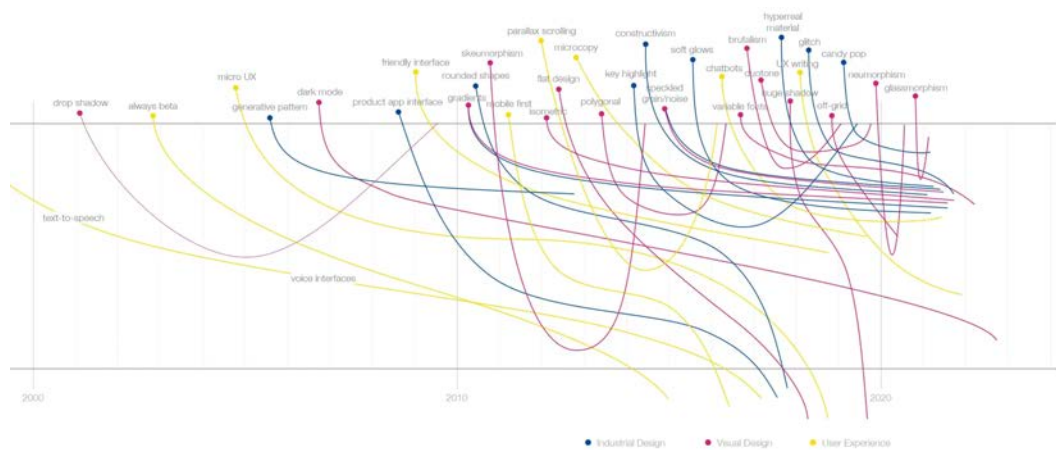


Abbildung 18: Design-Trendkarte: Mikrodesign-Trends in den Bereichen Benutzererfahrung, visuelles Design und Industriedesign (Mühlstedt, 2021)

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Entwicklungen im Bereich des Webdesigns in Zyklen verlaufen und bestimmte Stile kommen und gehen, jedoch bleiben bestimmte Designelemente immer von Bedeutung. Es gibt Trends, die schnell wieder verschwinden und andere, die sich dauerhaft etablieren und zu festen Bestandteilen des Designs werden. Um eine erfolgreiche und moderne Website zu erstellen, ist es wichtig, sich ständig mit den aktuellen Trends und Technologien auseinanderzusetzen. Eine gelungene Kombination aus Traditionellem und Neuem kann dazu beitragen, dass die Website zeitlos und ansprechend bleibt.

4.2.2 Die Rückkehr der Retro-Trends

Der Rückgang der Trends der 1990er Jahre ist in den letzten Jahren ein wachsendes Phänomen geworden. Von Musik und Farben bis hin zu TV-Sendungen und Mode haben viele Elemente der 90er Jahre ein Comeback erlebt. Laut Fury (2016) kann das Wiederaufleben dieser Trends auf ein komplexes Zusammenspiel von wirtschaftlichen Realitäten, sozialen Normen und technologischen und kulturellen Ereignissen der Zeit zurückgeführt werden. Ewart (2016) stellt in Frage, dass die Rückkehr der Nostalgie für die 90er Jahre, insbesondere in Form von Neuauflagen von TV-Sendungen, auf ein Verlangen nach einer einfacheren Zeit im Angesicht von Stress und Verantwortungen beim Übergang in die Erwachsenenalter zurückzuführen ist. Er argumentiert, dass Menschen eher Nostalgie empfinden, wenn sie sich einsam oder andere negative Emotionen fühlen und dass es ihnen hilft, damit umzugehen.

Darüber hinaus argumentiert Krystine Batcho, Professorin für Psychologie (zitiert nach Ewart, 2016), dass die Nostalgiepeaks während der Altersspanne von 18-34 liegen und als coping Mechanismus dient um die Anpassung an neue Arbeits-, Finanz- und Beziehungssituationen zu unterstützen. Dewey (2015) schlägt vor, dass das Wiederaufleben von Internet-Trends aus den 90er Jahren auf ein Verlangen nach den früheren, intimen Tagen des Internets zurückzuführen ist. Der digitale Historiker Michael Stevenson (zitiert nach Dewey, 2015) beobachtet einen Anstieg der Nostalgie für das frühe Internet und schlägt vor, dass die Gründe für diese Nostalgie von Hipster-Ironie über sentimentale Zuneigung bis hin zu politischen Motiven reichen können. Retro-Trends sind sowohl bei jenen beliebt, die sie ursprünglich erlebt haben, als auch bei jenen, die sie zum ersten Mal erleben. Sasso (2011) und Dermody und Breathnach (2010) argumentieren, dass die Gesellschaft fasziniert davon ist, vergangene Stile neu zu interpretieren und dass die Geschichte immer einen Weg in die gegenwärtigen Stile findet.

Trotz der ständigen Evolution der Technologie hat die Anziehungskraft auf Retro-Technologie, Mode, Musik und Design in den letzten Jahren zugenommen, was darauf hindeutet, dass die Nostalgie für die 90er Jahre hier bleiben wird. Dies zeigt sich beispielsweise in der Beliebtheit von TV-Serien-Reboots oder das Wiederaufleben von Musikstilen aus dieser Zeit. Auch im Bereich der Modetrends und der Gestaltung von Produkten und Räumlichkeiten findet man immer häufiger Anleihen an die Ästhetik der 90er Jahre. Insgesamt lässt sich sagen, dass die Rückkehr der Trends der 90er Jahre ein komplexes Phänomen ist, das sowohl wirtschaftliche, soziale als auch emotionale Gründe hat.

5 Usability und User Experience

Bevor auf das Thema Brutalismus im Webdesign eingegangen wird, werden in den folgenden Kapiteln die theoretischen Grundlagen in den Bereich der Usability und User Experience dargestellt. Es werden auch die ästhetischen Aspekte des Webdesigns sowie die Rolle des responsiven Webdesigns analysiert und beschrieben.

5.1 User-Centered Design & ISO-Normen

Das User-Centered Design (UCD) ist ein Designansatz, der sich bei der Gestaltung eines Produkts, einer Dienstleistung oder eines Systems auf die Bedürfnisse und Ziele der/die BenutzerIn konzentriert. Es handelt sich um einen Prozess, bei dem die NutzerInnen in den Designprozess einbezogen werden und Feedback einholen, um sicherzustellen, dass das endgültige Design ihren Bedürfnissen und Erwartungen entspricht. UCD beginnt mit dem Verständnis der/die BenutzerInnen und ihrer Bedürfnisse, Ziele und Vorlieben durch Forschung und Analyse. Anhand dieser Informationen werden dann Designkonzepte und Prototypen erstellt, die von den BenutzerInnen getestet und bewertet werden, um mögliche Probleme oder Verbesserungen zu ermitteln. Das Feedback der/die NutzerInnen fließt dann in das endgültige Design ein, um ein Produkt, eine Dienstleistung oder ein System zu schaffen, das auf die Bedürfnisse und Ziele der/die NutzerIn zugeschnitten ist (Ecker, 2015, S. 3).

ISO-Normen sind eine Reihe von standardisierten Richtlinien und Anforderungen, die von der International Organization for Standardization (ISO) für verschiedene Branchen und Sektoren entwickelt und veröffentlicht werden. Diese Normen sollen die Qualität von Produkten, Dienstleistungen und Prozessen in verschiedenen Organisationen und Branchen gewährleisten. In den folgenden Kapiteln wird vor allem die ISO-Norm 9241 (Qualitätsrichtlinien zur Sicherstellung der Ergonomie interaktiver Systeme) vorkommen. Die ISO-Norm 9241-11 ist in Bezug auf Usability definiert, während sich die ISO-Norm 9241-210 auf User Experience bezieht (Ecker, 2015, S. 2). Eine detaillierte Analyse der ISO-Normen wird in den Abschnitten 5.3.1 sowie 5.3.2 angegeben.

5.2 Usability

Usability steht für die Benutzerfreundlichkeit beziehungsweise Gebrauchstauglichkeit eines Produkts. Im Allgemeinen kann es als eine Art Qualitätsmerkmal bezeichnet werden, denn wenn ein Produkt ein hohes Maß an Usability aufweist, ist es einfach zu bedienen (Jacobsen, Meyer, 2019, S. 32). Usability wird in einer DIN-Norm (DIN EN ISO 9241) als *Ausmaß, in dem ein Produkt durch bestimmte Nutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um bestimmte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen* definiert (ISO-Norm DIN EN ISO 9241, 11).

Die Benutzerfreundlichkeit ist ein wichtiger Teil der UX, der sich auf alle Bereiche des Webdesigns auswirkt, und zwar Konzeption, Design und technische Umsetzung. Sie bestimmt, wie einfach und effektiv die BenutzerInnen mit einem Produkt interagieren können, und sollte daher von Anfang an berücksichtigt werden (Hahn, 2020, S. 253). Die drei Hauptaspekten der Usability nach ISO 9241-11 lassen sich nach Ecker wie folgt definieren (Ecker, 2015, S. 9):

- *Effektivität* bedeutet, dass das bereitgestellte Produkt es den NutzerInnen ermöglicht, eine Aufgabe vollständig und genau zu erledigen und damit bestimmte Ziele zu erreichen.
- *Effizienz* beschreibt den Aufwand, den der/die NutzerInn betrieben hat, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, d. h. den Aufwand, der zur Erfüllung einer Aufgabe erforderlich ist.
- *Zufriedenheit* bedeutet, dass das Produkt oder die Dienstleistung frei von Beeinträchtigung ist und dass die NutzerInnen ihr Ziel nicht nur vollständig und schnell erreicht, sondern auch ihre Erwartungen übertroffen haben.

Es ist jedoch zu beachten, dass diese drei Merkmale in einem hierarchischen Verhältnis zueinanderstehen, d. h. Effektivität ist wichtiger als Effizienz, und Effizienz ist wichtiger als Zufriedenheit (Hahn, 2020, S. 255).

Jakob Nielsens (ein Usability-Experte und -Forscher) Definition von Benutzerfreundlichkeit hat wahrscheinlich den größten Einfluss auf das Konzept der Benutzerfreundlichkeit gehabt. Laut Nielsen ist die Benutzerfreundlichkeit keine einzelne, eindimensionale Eigenschaft einer Benutzeroberfläche (Nielsen, 1993, S. 33). Während die ISO drei Aspekte umfasst, unterteilt Nielsen die Benutzerfreundlichkeit in fünf Attribute (Nielsen, 2005, S. 26):

- *Lernability (Erlernbarkeit)*. Die Erlernbarkeit bezieht sich auf die Leichtigkeit, mit der BenutzerInnen die Verwendung eines Produkts, einer Dienstleistung oder eines Systems erlernen können. Dazu gehört die Fähigkeit, die Benutzeroberfläche zu verstehen, sich im Design zurechtzufinden und neue Merkmale und Funktionen zu erlernen.
- *Efficiency (Effizienz)*. Effizienz bezieht sich auf die Geschwindigkeit und Leichtigkeit, mit der BenutzerInnen ihre Ziele mit dem Produkt, der Dienstleistung oder dem System erreichen können. Dazu gehören die Zeit und der Aufwand, die für die Erledigung von Aufgaben erforderlich sind, sowie die Anzahl der auftretenden Fehler und Unterbrechungen.
- *Memorability (Einprägsamkeit)*. Die Einprägsamkeit bezieht sich auf die Fähigkeit der BenutzerInnen, sich an die Verwendung eines Produkts, einer Dienstleistung oder eines Systems zu erinnern, nachdem sie es eine Zeit lang nicht benutzt haben. Dazu gehört die Fähigkeit, sich an Merkmale und Funktionen zu erinnern sowie die Fähigkeit, sich im Design zurechtzufinden.
- *Errors (Fehlerhäufigkeit)*. Fehlerhäufigkeit beziehen sich auf die Anzahl und Schwere der Fehler oder Missverständnisse. Das System sollte eine niedrige Fehlerquote haben, so dass die BenutzerInnen nur wenige Fehler bei der Nutzung des Systems machen, und das sie diese bei Bedarf leicht beheben können.
- *Satisfaction (Zufriedenheit)*. Zufriedenheit bezieht sich auf die Freude, den Komfort und die insgesamt positiven Erfahrungen, die die BenutzerInnen bei der Nutzung des Produkts, der Dienstleistung oder des Systems machen. Dazu gehören die Ästhetik und die allgemeine Benutzerfreundlichkeit des Designs.

Laut Nielsen ist Usability wichtig, weil sie bestimmt, wie gut ein Produkt, Service oder System von seinen beabsichtigten BenutzerInnen verwendet werden kann. Schlechte Usability kann dazu führen, dass BenutzerInnen die Website verlassen und stattdessen nach einer besseren Alternative suchen (Nielsen, 2012). Ein Beispiel für schlechte Usability wäre eine Website, die schwer zu navigieren ist, unklare oder unlogische Steuerelemente hat und langsam lädt. BenutzerInnen, die auf diese Website stoßen, würden möglicherweise frustriert und verwirrt sein. Um zu vermeiden, dass Benutzer die Website verlassen, muss die Usability der Website verbessert werden. Dies kann beispielsweise durch die Verwendung von Usability-Tests erreicht werden, bei dem die Bedürfnisse und Ziele der BenutzerInnen berücksichtigt werden. Nielsen hält die Methode der Usability-Tests

für die nützlichste. Ein Design mit schlechter Benutzerfreundlichkeit kann auch zusätzliche Unterstützung und Schulung erfordern, um den BenutzerInnen zu helfen, die Anwendung zu verstehen, was zu höheren Kosten für die Organisation führt (Nielsen, 2012). Durch die Verbesserung der Usability kann die Benutzerzufriedenheit erhöht, die Beteiligung gesteigert und die Konversionen erhöht werden.

5.2.1 Usability-Tests

Usability-Tests sind methodische Tests, die dazu dienen, die Usability eines Designs zu evaluieren und Verbesserungsmöglichkeiten zu identifizieren. Bei Usability-Tests werden BenutzerInnen oder ExpertInnen gebeten, ein Design zu verwenden und dabei ihre Gedanken, Gefühle und Erfahrungen aufzuzeichnen. Die Daten aus diesen Tests können dann analysiert werden, um Probleme und Schwächen im Design zu identifizieren und Lösungen zu entwickeln. Tests sollten regelmäßig durchgeführt werden und nicht erst am Ende, wenn die Website tatsächlich fertig ist und online gehen kann, denn die Benutzerfreundlichkeit beeinflusst jeden Schritt des Projektprozesses (Hahn, 2020, S. 257).

Joseph Dumas und Janice Redish definieren fünf Hauptmerkmale von Usability-Tests (Dumas, Redish, 1999, S. 22):

- Das primäre Ziel ist es, die Benutzerfreundlichkeit eines Produkts zu verbessern.
- Die TeilnehmerInnen repräsentieren echte BenutzerInnen.
- Die TeilnehmerInnen führen reale Aufgaben aus.
- Man beobachtet und protokolliert Handlungen und Aussagen der TeilnehmerInnen auf.
- Man analysiert die Daten, diagnostiziert die tatsächlichen Probleme und empfiehlt Änderungen, um diese Probleme zu beheben.

Usability-Tests können sich durch eine Vielzahl von Kriterien auszeichnen und je nach Rahmen viele Formen annehmen, dabei sind *der Durchführungsort*, *die Moderation* und *die Durchführungsart* relevant (Jacobsen, Meyer, 2019, S. 206):

- *Durchführungsort*. Der Durchführungsort des Usability-Tests kann im Labor oder im Feld stattfinden. Im Labor wird der Test in kontrollierten

Bedingungen durchgeführt, während im Feld die NutzerInnen in ihrem gewohnten Umfeld beobachtet werden.

- *Moderation.* Die Moderation des Usability-Tests kann moderiert oder unmoderiert sein. Bei einer moderierten Testvariante wird der Test von einem/einer ModeratorIn geleitet, der die NutzerInnen bei der Durchführung des Tests unterstützt und ihnen Aufgaben und Fragen stellt. Bei einer unmoderierten Testvariante werden die NutzerInnen ohne ModeratorIn beobachtet und bewerten ihre Erfahrungen und Meinungen selbstständig.
- *Durchführungsart.* Die Durchführungsart des Usability-Tests kann persönlich oder aus der Ferne erfolgen. Bei einer persönlichen Durchführung werden die NutzerInnen im Labor oder im Feld direkt beobachtet und befragt. Bei einer Durchführung aus der Ferne werden die NutzerInnen über das Internet beobachtet und befragt, zum Beispiel mithilfe von Online-Umfragen oder Remote-Usability-Tools.

Beim Usability-Testing werden viele Techniken eingesetzt (Jacobsen, Meyer, 2019, S. 209), darunter:

- *Thinking-aloud-Methode* (auch lautes Denken genannt). Die Thinking-aloud-Methode ist eine häufig verwendete Methode, bei der die Testpersonen laut ihrer Gedanken und Empfindungen während des Tests äußern. Durch das laut gesprochene Denken werden die Gedankenprozesse der Testpersonen sichtbar, was es dem/der TesterleiterIn ermöglicht, besser zu verstehen, wie die Testpersonen mit dem zu testenden Produkt oder System interagieren.
- *Eyetracking (oder Blickverlaufsmessung).* Eyetracking ist eine Methode, bei der die Augenbewegungen der Testpersonen während des Tests aufgezeichnet und analysiert werden. Dies kann dazu beitragen, die Aufmerksamkeit der Testpersonen auf bestimmte Bereiche des zu testenden Produkts oder Systems zu untersuchen und zu verstehen, welche Elemente die Testpersonen zuerst wahrnehmen und wie sie sich im Laufe des Tests verändern.
- *Expertenanalyse.* Die Expertenanalyse ist eine Methode, bei der ein/eine Experte/Expertin ein Produkt oder eine Dienstleistung bewertet, um die Benutzerfreundlichkeit zu beurteilen. Dabei wird das Produkt auf Basis bestimmter Kriterien und Standards überprüft, um festzustellen, ob es den Anforderungen der NutzerInnen entspricht. Dabei wird das Produkt gründlich untersucht und mögliche Verbesserungspotentiale aufgedeckt. Die

Expertenanalyse kann bereits im Entwicklungsprozess eines Produkts durchgeführt werden, um mögliche Schwachstellen frühzeitig zu identifizieren und zu beheben.

- *Prototyping.* Prototyping ist ein wichtiger Bestandteil des Usability-Testprozesses. Es ist eine Methode, bei der ein funktionsfähiger Prototyp eines Produkts oder einer Dienstleistung erstellt wird, um die Benutzerfreundlichkeit zu testen. Dabei wird der Prototyp von den TeilnehmerInnen genutzt und bewertet, um Verbesserungspotentiale aufzudecken und das Produkt bzw. die Dienstleistung an die Bedürfnisse der NutzerInnen anzupassen.
- *Interview.* Das Interview ist eine weitere Methode, die bei Usability-Tests verwendet wird. Dabei werden potenzielle BenutzerInnen des Produkts oder der Dienstleistung interviewt, um ihre Meinung und ihr Feedback zu erhalten. Das Interview ermöglicht es, direkt von NutzerInnen zu erfahren, welche Probleme sie bei der Nutzung des Produkts haben und welche Verbesserungen sie sich wünschen. Dies kann in Form von offenen Fragen oder auch strukturierten Fragebögen geschehen, je nachdem, welche Art von Informationen man erhalten möchte. Das Interview kann entweder face-to-face oder auch online durchgeführt werden, abhängig von den gegebenen Umständen.
- *5-Sekunden-/5-Dinge-Test.* Der 5-Sekunden-/5-Dinge-Test ist eine schnelle und einfache Methode, bei der die TeilnehmerInnen das zu testende Produkt für fünf Sekunden betrachten und dann fünf Dinge aufzählen, die sie darüber wissen oder darüber denken. Dies kann Aufschluss darüber geben, wie leicht oder schwer es für BenutzerInnen ist, das Produkt zu verstehen und zu nutzen (Hahn, 2020, S. 258-260).

Im Allgemeinen sind diese Methoden ein wichtiger Bestandteil von Usability-Tests und des Produktentwicklungsprozesses, denn sie dazu beitragen, die Benutzbarkeit von Produkten und Dienstleistungen zu evaluieren und zu verbessern. In einem perfekten Szenario würde jeder Usability-Test jeden Aspekt abdecken. Es sollte ein konkreter Plan erstellt werden, in dem festgelegt ist, welche Tests wann durchgeführt werden sollen. Für User- und Expertentests können konkrete Aufgaben (Use Cases) definiert werden, oder die Testpersonen navigieren einfach zufällig durch die Seiten. Zu Beginn des Projekts können Themen wie die Navigationsstruktur und die Benennung von Menüpunkten überprüft werden. Der 5-Sekunden-Test kann bereits nach Fertigstellung eines

Wireframes und/oder Screendesigns durchgeführt werden, ebenso wie die technische Analyse vor und nach der Frontend-Implementierung und die Analytik im laufenden Betrieb (Hahn, 2020, S. 261).

5.3 User Experience

Die User Experience (UX, auf Deutsch als Nutzungserlebnis oder Nutzungserfahrung bezeichnet) ist ein wichtiger Aspekt der Benutzerschnittstellen-Gestaltung. Sie bezieht sich auf die Gesamtheit der Erfahrungen und Emotionen, die ein Benutzer während des Interagierens mit einem Produkt oder einer Dienstleistung hat (Jacobsen, Meyer, 2019, S. 32). Die ISO 9241-210 stellt Empfehlungen für die Gestaltung von Benutzerschnittstellen bereit, die die UX verbessern. Die Norm betont auch die Bedeutung von Benutzerforschung und Usability-Tests, um die UX zu optimieren. UX wird nach ISO 9241-210 als *Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die aus der tatsächlichen und/oder der erwarteten Benutzung eines Produkts, eines Systems oder einer Dienstleistung resultieren* definiert, wobei *sämtliche Emotionen, Vorstellungen, Vorlieben, Wahrnehmungen, physiologischen und psychologischen Reaktionen, Verhaltensweisen und Leistungen, die sich vor, während und nach der Nutzung ergeben* umfasst werden (ISO 9241-210, 2010, S. 7). Laut dieser Norm kann *die Gebrauchstauglichkeit, sofern sie unter dem Blickwinkel der persönlichen Ziele des Benutzers interpretiert wird, die Art der typischerweise mit der User Experience verbundenen Wahrnehmungen und emotionalen Aspekte umfassen. Kriterien der Gebrauchstauglichkeit können angewendet werden, um Aspekte der User Experience zu beurteilen* (ISO 9241-210, 2010, S. 7).

Die Definition verdeutlicht, dass UX nicht nur die tatsächliche Benutzung eines Systems umfasst. Vielmehr geht es bei der UX darum, die Gesamtheit der Erfahrungen und Emotionen eines Benutzers zu betrachten, die im Zusammenhang mit dem Produkt oder der Dienstleistung stehen. Dazu gehören auch die Erwartungen, die der Benutzer vor der Anwendung hat, die Gefühle, die während der Anwendung aufkommen, und die Eindrücke, die nach der Anwendung bleiben. Die UX beginnt also bereits vor der tatsächlichen Benutzung des Systems und entwickelt sich auch danach weiter (Hahn, 2020, S. 264). Es ist wichtig, alle diese Aspekte in Betracht zu ziehen, um ein Produkt oder eine Dienstleistung zu entwickeln, das den Bedürfnissen und Erwartungen der Benutzer gerecht wird.

Nach Hahn setzt sich die UX aus den folgenden Aspekten zusammen (Hahn, 2020, S. 265):

- *Usability*. Die Usability beschreibt die Fähigkeit eines Produkts oder einer Dienstleistung, die Bedürfnisse, Fähigkeiten und Erwartungen der BenutzerInnen zu erfüllen und somit die Zufriedenheit und Effizienz der BenutzerInnen zu verbessern. Ein Produkt mit hoher Usability ist intuitiv zu bedienen, verständlich und effizient.
- *Look & Feel*. Das Look & Feel bezieht sich auf die optische Gestaltung und das Design eines Produkts oder einer Dienstleistung. Es umfasst die Farben, Formen, Schriftarten und andere Gestaltungselemente, die die visuelle Erfahrung eines Nutzers beeinflussen.
- *Joy of Use*. Der Joy of Use bezieht sich auf das Vergnügen, das NutzerInnen beim Interagieren mit einem Produkt oder einer Dienstleistung empfinden. Dies kann durch spielerische Elemente, unterhaltsame Funktionen oder eine positive Nutzererfahrung erreicht werden.

Um eine positive User Experience zu erzielen, ist es wichtig, dass alle diese Aspekte in einem Produkt oder einer Dienstleistung berücksichtigt werden. Nur so können Nutzer und Nutzerinnen eine positive, angenehme und zufriedenstellende Erfahrung bei der Interaktion mit dem Produkt machen.

5.3.1 ISO 9241-11 – Anforderungen an die Gebrauchstauglichkeit

ISO 9241-11 ist eine internationale Norm, die ergonomische Anforderungen für die Gestaltung von user interfaces (Benutzeroberflächen) festlegt. Sie ist Teil der ISO-Norm 9241, die verschiedenen Aspekte der Mensch-Computer-Interaktion und Ergonomie abdeckt. Die Norm konzentriert sich auf die Benutzerfreundlichkeit von Benutzeroberflächen und definiert Anforderungen für die Gestaltung von Benutzeroberflächen in Bezug auf Lernfähigkeit, Effizienz, Einprägsamkeit, Fehlervermeidung und -behebung sowie Benutzerzufriedenheit. Sie soll von DesignerInnen und EntwicklerInnen von Benutzeroberflächen verwendet werden, um sicherzustellen, dass ihre Produkte einfach und intuitiv zu bedienen sind (Bevan, Carter, Harker, 2015, S. 144).

Die oben genannten Eigenschaften lassen sich nach Jacobsen und Meyer (Jacobsen, Meyer, 2019, S. 59-60) wie folgt erklären:

- *Der Aufgabe angemessen.* Die Anwendung sollte die Funktionen ausführen, die die BenutzerInnen von ihr erwarten, sie unterstützen und sie zum Ziel führen.
- *Selbstbeschreibend.* Die Anwendung muss den BenutzerInnen klar erklären, wie er sein Ziel erreichen kann. Dies erfordert eine klare Navigation und klare Anweisungen bei jedem Schritt.
- *Steuerbar.* Die BenutzerInnen sollte die Kontrolle über die App haben, nicht umgekehrt. Die BenutzerInnen sollte Handlungsfreiheit haben, z. B. die Lautstärke einstellen, Aktionen abbrechen und neu anfangen u.Ä
- *Erwartungskonform.* Die App sollte die Erwartungen erfüllen und nicht überraschend sein. Konsistenz und Logik sind notwendig, z. B. durch Verwendung sinnvoll formulierte Links.
- *Fehlertolerant.* Das System muss in der Lage sein, mit falschen Benutzereingaben umzugehen und im Falle von Fehlern ein klares Feedback zu geben. Der Aufwand für den BenutzerInnen, um Fehler zu korrigieren, sollte möglichst gering sein.
- *Individualisierbar.* Die BenutzerInnen müssen die Möglichkeit haben, die Anwendung an ihre Vorkenntnisse oder Vorlieben anzupassen.
- *Lernförderlich.* Die Anwendung sollte den BenutzerInnen dabei helfen, Schritt für Schritt zu lernen, wie man sie benutzt.

5.3.2 ISO 9241-210 – Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme

Um eine gute Benutzerfreundlichkeit und UX zu erreichen, ist es notwendig, den iterativen benutzerzentrierten Designprozess anzuwenden (Sippola, 2017). ISO-Norm 9241-210 beschreibt das „Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme“ (Jacobsen, Meyer, 2019, S. 60).

Zu den wichtigsten Punkten dieser Norm gehören nach Jacobsen und Meyer die folgenden Aspekte (Jacobsen, Meyer, 2019, S. 60-61):

- *Das Design basiert auf der Kenntnis der/die BenutzerInn, ihrer Aufgaben und ihrer Umgebung.* Das bedeutet, dass vor dem Entwurf einer Anwendung

recherchiert werden muss, wer die BenutzerInnen sind, welche Ziele und Aufgaben sie haben und in welcher Umgebung sie diese ausführen.

- *Die BenutzerInnen werden in den Entwurf und die Entwicklung einbezogen.* Die BenutzerInnen müssen in den Design- und Implementierungsprozess einbezogen werden, z. B. durch Fokusgruppen, Kartensortierung oder Usability-Tests.
- *Das Design wird durch Benutzertests definiert und kontrolliert.* Usability-Tests sollten ergebnisoffen sein, und wenn nötig, soll das Prozess noch einmal überdenken werden.
- *Das Design ist iterativ.* Es reicht nicht aus, nur einen Test durchzuführen, das Konzept muss so lange verfeinert werden, bis das bestmögliche Ergebnis erreicht ist.
- *Das Design umfasst das gesamte Nutzererlebnis.* Die App muss nicht nur gut funktionieren, sondern den BenutzerInnen auch zufrieden stellen.
- *Das Team repräsentiert mehrere Fähigkeiten/Themenbereiche und Perspektiven.* Im Team sollten mehrere verschiedene ExpertInnen vertreten sein, vorzugsweise aus unterschiedlichen Bereichen, Geschlechtern und Altersgruppen.

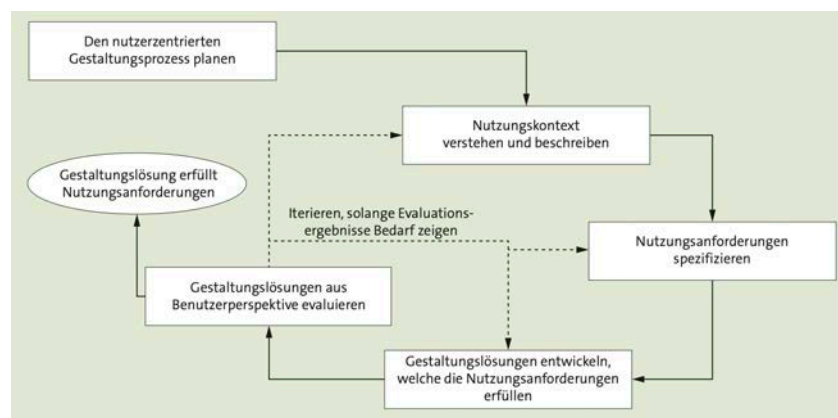


Abbildung 19: Der nutzerzentrierte Designprozess nach ISO-Norm 9241-210

5.3.3 Differenzierung zwischen Usability und UX

Usability und User Experience sind zwei Begriffe, die oft miteinander verwechselt werden, obwohl sie unterschiedliche Konzepte darstellen. User Experience ist ein umfassenderer Ansatz, der das gesamte Erlebnis vor, während und nach der

Nutzung umfasst, während Usability nur ein Teilbereich der User Experience ist, der sich mit dem Erlebnis während der tatsächlichen Nutzung auseinandersetzt. (Jacobsen, Meyer, 2019, S. 33). Im Allgemeinen bezieht sich Usability auf die Benutzbarkeit eines Produkts oder einer Dienstleistung, d.h. wie einfach es für NutzerInnen ist, das Produkt zu verwenden und ihre Ziele damit zu erreichen, während sich User Experience auf das Gesamterlebnis bezieht, die ein/eine NutzerIn während der Interaktion mit einem Produkt hat. Ein weiterer Unterschied zwischen Usability und User Experience besteht darin, dass Usability sich auf die technischen Aspekte der Interaktion zwischen NutzerInnen und Produkt konzentriert, während User Experience auch die emotionalen und psychologischen Aspekte des Nutzererlebnisses berücksichtigt. In diesem Sinne ist User Experience ein umfassenderer Begriff, der auch Aspekte wie die emotionalen und kognitiven Reaktionen des Nutzers, die Bedienbarkeit und Verständlichkeit der Anwendung sowie die allgemeine Zufriedenheit des Nutzers berücksichtigt. Die Usability hingegen bezieht sich hauptsächlich auf die Effizienz und Einfachheit der Nutzung einer Anwendung. Sie befasst sich also mit der Nutzerfreundlichkeit und dem Nutzerverhalten.

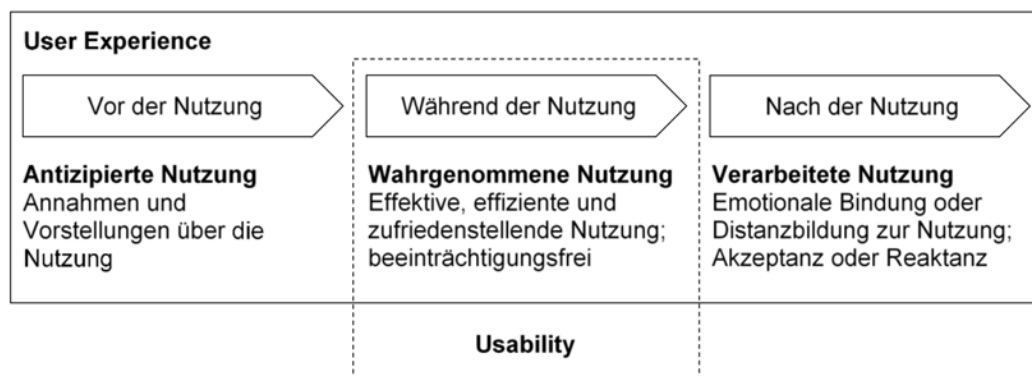


Abbildung 20: Beziehung von Usability und UX aus Sicht der ISO 9241

5.4 Responsive Webdesign

Die steigende Anzahl von mobilen Geräten mit Internetzugang und die Vielfalt der Bildschirmgrößen hat dazu geführt, dass Websites unabhängig vom verwendeten Gerät anpassungsfähig und zugänglich sein müssen. Eine Lösung hierfür ist das Responsive Webdesign (RWD), ein Designansatz, der es ermöglicht, dass eine Website ihr Layout an die Bildschirmgröße des Geräts anpasst. Dieser Ansatz, der erstmals von Ethan Marcotte im Jahr 2010 vorgeschlagen wurde, ist ein

zeitgenössischer Ansatz für Website-Design und -Entwicklung und konzentriert sich auf die Optimierung einer Website für Flexibilität und Anpassungsfähigkeit (Marcotte, 2010). Verglichen mit dem traditionellen Ansatz, verschiedene Versionen für verschiedene Geräte zu erstellen, hat die Verwendung von Responsive Webdesign viele Vorteile. Eine responsiv gestaltete Website zwar zunächst kostenintensiver ist, eliminiert jedoch das Bedürfnis, mehrere Versionen für mobile Geräte und andere Geräte zu erstellen, was langfristig kosteneffizienter und zeitlich effizienter ist. Da der Zugriff auf das Internet über mobile Geräte immer weiter zunimmt, ist es sinnvoll Websites mit Responsive Webdesign zu gestalten, um die Benutzererfahrung zu verbessern und den Benutzern zu helfen, schnell die gesuchten Inhalte zu finden und auf der Website zu bleiben (Marcotte, 2010).

5.4.1 Elemente von Responsive Web Design

Um eine responsive Website zu entwickeln, muss ein Entwickler verschiedene Designaspekte berücksichtigen. Laut Marcotte (2011, S. 9) basiert Responsive Web Design auf einer Kombination von drei wichtigen Bestandteilen: flexibles Raster (Fluid Grid), flexible Bilder und Medien, sowie Media Queries.

Flexible Raster

Im Webdesign werden seit langem Raster mit Zeilen und Spalten verwendet, um ein rationales System für die Platzierung von Inhalten zu schaffen. Früher wurde oft ein typografisches Raster verwendet, bei dem die Breite der Seite in Pixel definiert war, aber dies hatte Probleme bei der Unterstützung von verschiedenen Geräten mit unterschiedlichen Bildschirmauflösungen zur Folge (Marcotte, 2011, S. 23). Um dieses Problem zu lösen, verwendet das Responsive Design eine relative Einheit wie Prozent. Die Flexibilität des Layouts wird erreicht, indem die Abmessungen der Spalten des Gestaltungsrasters in Prozent anstatt in Pixel angegeben werden, wodurch die Website horizontal flexibel und vertikal fix bleibt und horizontale Scrollleisten vermieden werden, die die Benutzerfreundlichkeit beeinträchtigen können (Hellwig, 2021). Die Erstellung eines flüssigen Layouts ist jedoch komplexer als die Erstellung eines festen Layouts, da alle Elemente einer Spalte in der Breite skalierbar sein müssen. Anpassungen müssen mithilfe von Media Queries oder CSS-Notationen für bestimmte Größen vorgenommen werden (Kadlec & Fröhlich, 2013, S. 28). Beispielsweise können bei größeren Bildschirmen die Zeilen zu lang und bei kleineren zu schmal werden, was die Lesbarkeit und die Benutzerfreundlichkeit der Website beeinträchtigen kann. Das flüssige Layout bildet die Grundlage für das Responsive Webdesign und muss für verschiedene Bildschirmgrößen angepasst werden. Es wird häufig in

Inhaltsreichen Websites wie Online-Shops verwendet und bietet Vorteile wie optimale Platznutzung und mehr darstellbaren Inhalte, jedoch erfordert es auch eine komplexe Umsetzung und umfangreiche Anpassungen (Hellwig, 2021).

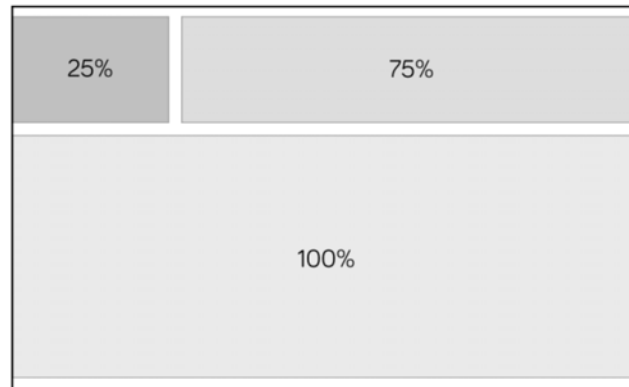


Abbildung 21: Illustration eines flexiblen Rasters (Nandorf, 2013, S. 2)

Flexible Bilder und Medien

Die Umsetzung von Responsive Web Design beinhaltet mehr als nur die Anpassung des Layouts einer Website an verschiedene Bildschirmgrößen, es umfasst auch die Flexibilität von anderen Elementen wie Bildern. Bilder sind sowohl für das Design als auch für die Benutzerfreundlichkeit unerlässlich, da sie dazu beitragen können, komplexe Ideen zu erklären und visuelle Interessen zu wecken (Kessler et al., 2015, S. 462). Allerdings können die standardmäßigen festen Abmessungen von Bildern eine Herausforderung in Bezug auf Responsive Design darstellen, da es keine universellen Methoden zur Optimierung für eine Vielzahl von Mobilgeräten gibt (Ertel & Laborenz, 2016, S. 49).

Responsive Web Design bietet daher verschiedene Ansätze zur Anzeige von Inhaltselementen in flexibler Weise (Hahn, 2016, S. 601). Eine wesentliche Schwierigkeit bei der Implementierung von Bildern und Videos ist die erforderliche Menge an Daten und Datenübertragung. Deswegen sollten Bilder und Videos auf responsive Websites so ressourcenschonend wie möglich gestaltet werden. Eine weitere Schwierigkeit sind die unterschiedlichen Bildschirmauflösungen. Hochauflösende Bildschirme, wie die Retina-Displays von Apple, haben eine deutlich höhere Pixelanzahl im Vergleich zu traditionellen Bildschirmen. Daher müssen die Bilder für hochauflösende Bildschirme optimiert werden, um unscharfe Bilder zu vermeiden (Hahn, 2017, S. 603).

Eines der wichtigsten Probleme beim Arbeiten mit Bildern ist sicherzustellen, dass die Abmessungen des Bildes mit den Abmessungen des Containers, in dem es angezeigt wird, übereinstimmen. Dies kann oft ein Problem sein, da die Bilder

entweder zu groß oder zu klein erscheinen können, wenn sie auf einer Seite dargestellt werden. Um dieses Problem zu lösen, ist es wichtig die max-width des Bildes auf 100% festzulegen (siehe Abbildung 22). Dadurch wird sichergestellt, dass die Bilder die Größe des Containers nicht überschreiten und dass das Verhältnis des Bildes auch bei Veränderung der Größe des Browsers gleich bleibt. Diese Technik gilt auch für reichhaltige Medien und Videos (Marcotte, 2015, S. 57-58).

```
<div class="container">
  
</div>

.container{
  width: 42%;
}
img{
  max-width:100%;
}
```

Abbildung 22: Verwendung der maximalen Breite, um fließende Bilder und Videos im Web zu erstellen (Doan, 2017, S. 19)

```
.container {
  background-image: url('example.jpg');
  background-size: 600px auto;
}
.container {
  background-image: url('example.jpg');
  background-size: 50% 50%;
}
.container {
  background-image: url('example.jpg');
  background-size: cover;
}
```

Abbildung 23: Nutzung von Hintergrundgrößen-Werten, um die Flexibilität der Hintergrundbilder zu verbessern (Doan, 2017, S. 20)

Laut Marcotte (2015, S. 67-70), eine weitere Möglichkeit, flexible Bilder auf Webseiten zu erstellen besteht darin, die neuen in CSS bereitgestellten Eigenschaften für Hintergrundbilder zu verwenden. Diese Bilder werden in ihrer nativen Auflösung angezeigt und ihre Abmessungen werden durch die Größe des Containers begrenzt. Zusätzlich können die Standardeigenschaften von Hintergrundbildern mit der Eigenschaft background-size modifiziert werden. Dies kann durch die Kombination von festen und automatischen Werten erfolgen, um sicherzustellen, dass das Bild proportionell skaliert wird, oder durch die

Verwendung von relativen Einheiten wie Prozenten. Außerdem kann der Wert *cover* für die Eigenschaft *background-image* verwendet werden, um sicherzustellen, dass das Hintergrundbild vollständig und proportionell innerhalb des Containers angezeigt wird, wobei Überlauf versteckt wird (siehe Abbildung 23).

Media Queries

Wie bereits erwähnt, die Grundidee hinter einem responsiven Design ist es, die Website sich an unterschiedliche Bildschirmgrößen und Auflösungen anpassen kann. Um dies zu erreichen, werden CSS Media Queries verwendet. Ohne sie würde das Layout auf verschiedenen Geräten nicht richtig angepasst und die Nutzererfahrung auf kleineren Bildschirmen wäre beengt und schwierig (Marcotte, 2011, S. 64).

Media Queries erlauben es, unterschiedliche Stile aufgrund bestimmter Bedingungen anzuwenden, wie der Breite des Viewports oder dem verwendeten Gerätetyp. Dies wird erreicht, indem „Breakpoints“ an bestimmten Breiten erstellt werden, bei denen das Layout und die Gestaltung der Website angepasst wird, um das Gerät besser zu unterstützen (Marcotte, 2011, S. 68). Es gibt jedoch auch alternative Methoden, bei denen der Inhalt festlegen kann, wo die Breakpoints gesetzt werden sollen, um ein Layout zu erstellen, das unabhängig von bestimmten Auflösungen ist. Auf mobilen Geräten ist das Layout oft durch die geringe Größe des Viewports eingeschränkt, was es schwierig macht, alle Inhalte unterzubringen. Media Queries bieten hier eine Lösung, indem sie das Layout und die Gestaltung anpassen, um den verfügbaren Platz besser zu nutzen. Auf diese Weise wird das Layout benutzerfreundlicher und angemessener für das Gerät (Marcotte, 2011, S. 69). Media Queries wurden 2012 vom World Wide Web Consortium (W3C) als Teil des CSS3-Standards eingeführt, was die Erstellung von responsiven Webseiten ermöglicht, die sich an eine Vielzahl von Geräten und Bildschirmgrößen anpassen können. Media Queries bestehen aus unterschiedlichen Medientypen und ermöglichen die Ausrichtung auf bestimmte Medienfunktionen, wie Breite oder Auflösung. Durch die Verwendung von logischen Ausdrücken werden Stile nur angewendet, wenn die in der Media Query festgelegten Bedingungen erfüllt sind (Media Queries, 2022).

6 Brutalismus im Webdesign

Der Brutalismus in der Grafikdesign ist schwer zu definieren und hat unter Kritikern und der allgemeinen Öffentlichkeit Kontroversen ausgelöst. Es ist von Bedeutung zu beachten, dass obwohl Retrotrends oft eine starke Verbindung zu Gefühlen der Nostalgie haben, die Beziehung zwischen Nostalgie und Web-Brutalismus komplizierter ist. Während einige Aspekte des Web-Brutalismus Nostalgie hervorrufen können, liegt der Schwerpunkt auf Funktionalität und Einfachheit und ist somit nicht unbedingt von Nostalgie geprägt. Es ist jedoch möglich, dass sich Web-Brutalismus und Retrotrends überschneiden, wenn DesignerInnen Elemente beider in ihrer Arbeit verwenden, um ein Gefühl der Nostalgie zu erzeugen. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Eigenschaften des brutalistischen Webdesigns, die von der brutalistischen Architektur adaptiert wurden, und liefert trotz der widersprüchlichen Definitionen eine klare Definition des brutalistischen Designs. Schließlich wird im Kapitel 6.2 ein Überblick über weitere Retrostile im Web gegeben, die heute in der Verwendung sind.

Der Brutalismus war durch mangelnde Ordnung und Richtung gekennzeichnet, im Gegensatz zum klaren und minimalen Stil des Swiss Designs. Der Brutalismus im Grafikdesign wurde jedoch erst durch die weit verbreitete Verwendung von Personalcomputern wirklich populär, was den Beginn der digitalen Grafikdesign-Ära markierte (Lamond, 2021, S. 16). Brutalist Webdesign zieht Inspiration aus der Architekturbewegung des Brutalismus, die durch ihre Verwendung von imposanten Betonwänden und dem Schwerpunkt auf Ehrlichkeit in Materialien und Konstruktion bekannt ist. In der Webdesign-Ästhetik wird dies oft durch die Verwendung von kontrastreichen und gewagten Farbschemata, unverhältnismäßig großen Schriftgrößen und verwirrender Navigation ausgedrückt. Diese Elemente können NutzerInnen sowohl anziehen als auch abschrecken, da sie ihre Erwartungen und Präferenzen herausfordern.

Der Begriff Web Brutalismus, wie wir ihn heute kennen, wurde 2014 populär, nachdem Pascal Deville, der Creative Director bei der Freundliche Grösse Werbefirma in Zürich, Schweiz, *brutalistwebsites.com* gegründet hatte. Er wollte damit eine Plattform schaffen, um Websites zu präsentieren, die er als brutalistisch empfand: Ein Design, das durch „Rauhigkeit und mangelndes Bedenken, bequem oder einfach auszusehen“ gekennzeichnet ist und als „Reaktion einer jüngeren

Generation auf die Leichtigkeit, den Optimismus und die Leichtfertigkeit des heutigen Webdesigns“ gilt (Arcement, 2016). Der Einfluss der Digitalisierung und der Tatsache, dass das Internet im Laufe seiner Geschichte von Unternehmen wie Facebook oder Google „korporatisiert“ wurde, die hauptsächlich Profit anstreben, spielt heute ebenso eine wichtige Rolle. Dies könnte auch ein Grund dafür sein, warum der Brutalismus heute beliebt ist, da er auf das ursprüngliche und unverfälschte Internet verweist – bevor Unternehmen und der damit verbundene Kapitalismus im Internet Fuß gefasst haben (Ellis-Lee, 2018).

Der Begriff hat 2016 viel Aufmerksamkeit erhalten, als Devilles Seite auf *Hacker News* erschien und schnell viral wurde. Deville sah, wie die Anzahl der einzigartigen BesucherInnen auf seiner Seite innerhalb von 24 Stunden auf über 100.000 stieg, mit 160.000 Seitenaufrufen. Und das Interesse hat sich seither nicht viel verlangsamt: Deville erhält nun täglich rund 100 Seiteneinreichungen (Arcement, 2016). In Bezug auf den möglichen Einfluss des Brutalisten-Trends auf UX und Benutzerfreundlichkeit ist das Ergebnis jedoch noch relativ ungewiss. Diese Websites können zwar schnell geladen und einfach zu verwenden sein, aber die optisch frustrierenden Grafiken und GIFs im 90er-Stil können die Seiten sehr schwer zu navigieren machen (Usabilla, 2016).

6.1 Arten von brutalistischen Webdesigns

Der Brutalismus im Webdesign hat in den letzten Jahren an Beliebtheit gewonnen, es ist aber dennoch so schnell gewachsen, dass es keine klare Einigung darüber gibt, was der Stil tatsächlich ist. Wie die Architektur, von der es seinen Namen hat, ist der Brutalismus im Web-Entwicklung zu zwei konkurrierenden Philosophien geworden. Es gibt zwei Hauptrichtungen im Brutalismus im Webdesign: Die erste ist *l'Internet brut*, auch als „das rohe Internet“ bezeichnet, und die zweite Richtung wird als *l'Internet fou* definiert, was „das verrückte Internet“ bedeutet (O'Brien, 2020). Im Folgenden werden diese beiden Richtungen genauer analysiert.

6.1.1 l'Internet brut

Brutalistisches Design ist ein umstrittenes und oft verwirrendes Konzept, das im Allgemeinen als Reaktion auf den sauberen, minimalistischen Stil des Schweizer Designs gesehen wird, der in der Mitte des 20. Jahrhunderts entstand. Es zeichnet sich durch mangelnde Ordnung und Richtung aus und wird oft mit dem Postmodernismus der damaligen Zeit in Verbindung gebracht. Mit dem Aufstieg des digitalen Grafikdesigns, insbesondere mit der Verbreitung von Personal

Computern in der späten 20. Jahrhunderts, wurde das Brutalistische Design häufiger verwendet. In jüngster Zeit gibt es einen Trend des brutalistischen Webdesigns, das durch eine rohe, schlichte Ästhetik gekennzeichnet ist, die an frühe HTML-basierte Webdesign-Praktiken erinnert. Dieser Stil wird oft mit einem funktionellen Ansatz in Verbindung gebracht, bei dem Websites entwickelt werden, um eine bestimmte Funktion ohne zusätzliche Spielereien oder Verzierungen auszuführen. Der Trend des brutalistischen Grafikdesigns und Webdesigns wird oft als Rückkehr zur Einfachheit des frühen Webdesigns gesehen und wird oft mit der Philosophie des Brutalismus verbunden, die mehr eine Art des Denkens als ein bestimmter Stil oder eine bestimmte Technologie ist. Wie der Brutalismus in der Architektur, der oft begrenzte Materialien wie Beton und Holz verwendet, basiert das brutalistische Webdesign häufig auf einem soliden Gittersystem und einfachen, aber funktionellen Designelementen (Lamond, 2021, S. 17).

Brutalistische Websites sind wie ihre architektonischen Pendants ein Gegenpol zu den beliebteren, weicheren Seiten des Webs. In einer Zeit emotionalen Webdesigns, in der DesignerInnen um die Empathie und Verständnis der NutzerInnen wetteifern, indem sie freundliche, leicht zu verwendende Produkte anbieten, fallen brutalistische Websites durch ihre harte, raue und zerfurchte Ästhetik auf. Sie können unbequem, roh, konfrontativ und zynisch sein (Bollini, 2017, S. 97).

Der Brutalismus im Webdesign ist nicht nur eine Frage der formalen Ästhetik und visuellen Oberflächen, sondern es stellt auch eine tiefgreifende Veränderung der digitalen Designkultur dar. Es geht mehr um den Code und die grafische Expression ist eine direkte Folge der dahinterliegenden Technologie. Rohcode und eine rohe Form sind die Grundlage für eine einfache, nicht optimierte Herangehensweise, um die Markup-Struktur und die Dekoration manuell zu schreiben (Bollini, 2017, S. 98). Tatulyan glaubt, dass Brutalismus als Philosophie mehr ist als nur ein Stil oder eine Technologie, sondern vielmehr eine Denkweise, die auf Funktionalität ausgerichtet ist (Tatulyan, 2019). Diese Denkweise wird von Websites wie zum Beispiel *Craigslist* verkörpert (Levanier, 2021). Die Abbildung 24 verdeutlicht, was man unter dem ursprünglichen Brutalismus-Webdesign versteht; das Webdesign von Craigslist wurde 1995 entwickelt und hat sich seitdem nicht verändert, wobei es seinen ursprünglichen funktionalen und ästhetischen Charakter beibehalten hat (Moran 2017). Das Design von Craigslist, mit seiner einfachen und funktionalen Hierarchie und soliden Gittersystem, kann mit brutalistischer Architektur verglichen werden, die ebenfalls oft aufgrund von

6 Brutalismus im Webdesign

finanziellen oder materiellen Einschränkungen billige Materialien wie Beton in begrenztem Maße verwendet.



Abbildung 24: Die aktuelle Designstil der Craigslist-Website

Laut Designer Jake Tobin ist der Brutalismus interessant, weil er keine festgelegten ästhetischen Merkmale hat. Was diese Merkmale definiert, wird durch die Plattform bestimmt, auf der es aufgebaut ist (Arcement, 2016). Dies ermöglicht eine Rückkehr zur ursprünglichen Einfachheit und Wirksamkeit der späten 1990er Jahre, als das Web von dem Wunsch angetrieben wurde, eine konkrete, expressive Sprache zu finden. Die Verwendung begrenzter Farben und grundlegender Ikonografie erinnert an eine Zeit vor der glänzenden, trendigen Welt von Social Media und die verwendete Sprache ist roh und frei (Bollini, 2017, S. 98). Der Brutalismus im Webdesign wird als eine Möglichkeit betrachtet, eine authentische und unverfälschte Darstellung des Web zu schaffen. Es wird argumentiert, dass dieser Designstil als Erinnerung dient, dass es alternative Ansätze zum Webdesign gibt, die über die Verwendung traditioneller Benutzeroberflächen und Stock-Bilder hinausgehen (Moran, 2017).

Gorski argumentiert auch, dass diese Art von Design, die durch eine Abkehr von zeitgenössischen Design-Paradigmen gekennzeichnet ist, von brutaler Natur ist. Diese Abkehr ist nicht nur ästhetischer, sondern auch technologischer Natur, da sie auf frühen Technologien wie HTML zur Formatierung zurückgreift und die Verwendung von Stylesheets (CSS) nicht berücksichtigt. Dies führt zu einer visuellen Sprache, die an die Anfangszeiten des Internets in den späten 1980er und frühen 1990er Jahren erinnert (Gorski, 2019, S. 31). Moran betont auch die Vorliebe für die Einbeziehung von Pastiche und die Hommage an frühere

Bewegungen in brutalistischem Design und beschreibt die Verwendung von „pure bones, fast rohem HTML mit blauen Links und einem einzigen Leerzeichen und monochromatischem Text“ als wesentliches Merkmal dieses Stils (Moran, 2017). Gràffica erwähnt auch den Einfluss von Grafiken der 1980er Jahre auf brutalistisches Design (Suárez-Carballo, 2019, S. 115).

Die Studie von Suárez-Carballo (2019) untersuchte die Brutalismusbewegung und kam zu dem Schluss, dass es schwierig ist, den Brutalismus eindeutig zu definieren, da es zu viele verwendbare gestalterische Elemente gibt. Der ultimative Freiraum in der visuellen Gestaltung ist der eine Faktor, den Suárez-Carballo in all seinen untersuchten Webdesigns (Suárez-Carballo, 2019) als konsistent feststellt.

Die Analyse der eingesetzten Kommunikationstechniken wird weiterhin den Schwerpunkt von Suárez-Carballos Untersuchungen ausmachen. Um dies zu tun, verwendete er Olejo's (Olejo, 1998, zitiert nach Suárez-Carballo, 2019, S. 118) Definition von drei Gruppen von visuellen Kommunikationstechniken (Abbildung 25), die er dann untersuchte und je nach Perspektive als dynamische, statische oder kombinatorische Kompositionen oder Kommunikationstechniken einstuft (Suárez-Carballo, 2019, S. 118). Die Analyse von 50 Webdesigns durch Suárez-Carballo (siehe Abbildung 26 und 27) hat gezeigt, dass „Activity“, d.h. Lebhaftigkeit und das Gefühl von Bewegung und Dynamik, wie durch gesättigte Farben, Diagonalen, Verzerrungen oder typographische Kontraste dargestellt, eine wichtige Rolle spielt. Auf der anderen Seite gibt es auch Passivität, die ein Gefühl von Ruhe vermittelt. Weiterhin sind im Brutalismus auch Komplexität, Asymmetrie, Instabilität und vor allem Spontanität von Bedeutung. Die restlichen Techniken zeigen eine große Streuung, aber es gibt vor allem viel Unregelmäßigkeit, Kohärenz, Fragmentierung oder Aufsplitterung und Deckkraft (Suárez-Carballo, 2019, S. 120).

Dynamic	Static	Combinatory
Asymmetry Fragmentation Instability Complexity Irregularity Spontaneity Activity Distortion Sequentiality Depth Continuity	Symmetry Unity Balance Simplicity Regularity Predictability Passivity Realism Juxtaposition Neutrality Episodicity	Audacity Economy Profusion Exaggeration Reticence Subtlety Diffusiveness Accent Coherence Sharpness Singularity

Abbildung 25: Drei Gruppen von visuellen Kommunikationstechniken nach Olejo (Olejo, 1998, zitiert nach Suárez-Carballo, 2019, S. 118)

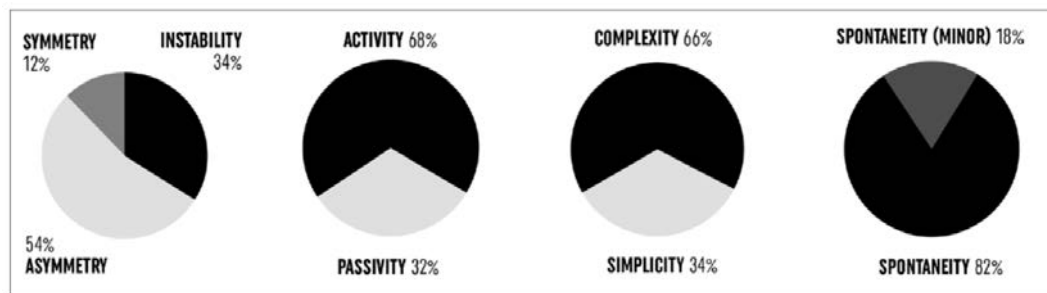


Abbildung 26: Die Präsenz der vier grundlegenden visuellen Kommunikationstechniken in Prozenten (Suárez-Carballo, 2019, S. 120)

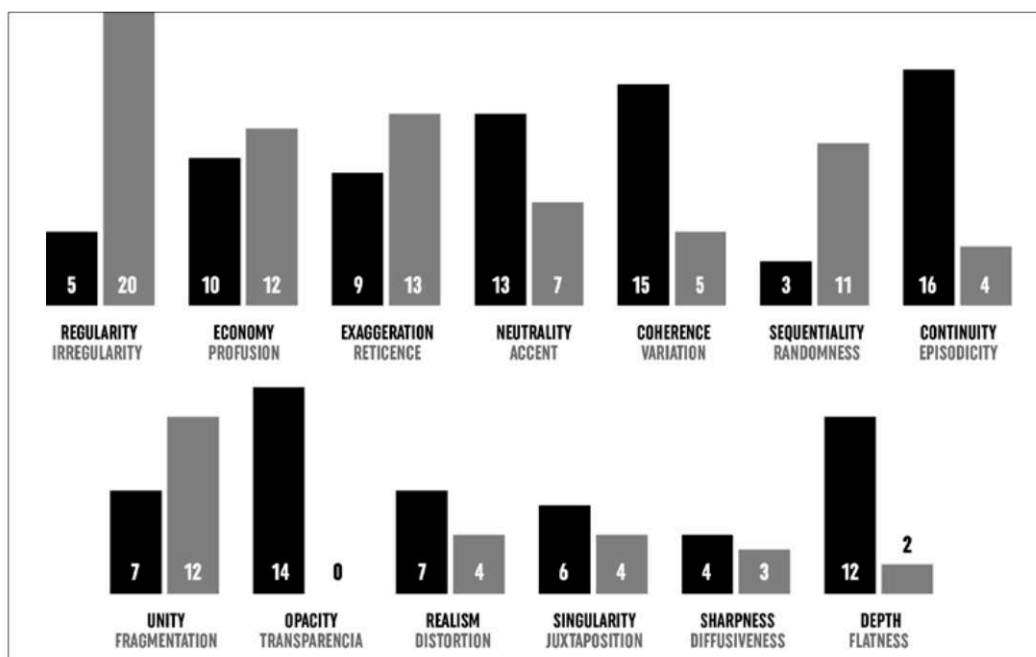


Abbildung 27: Die Präsenz der verbleibenden Kommunikationstechniken in Websiten-Anzahl (Suárez-Carballo, 2019, S. 121)

Untersuchung von Suárez-Carballo (2019) wurde auch ermittelt, ob im Brutalismus-Stil hauptsächlich Systemfonts oder eine größere Vielfalt an Schriftarten verwendet werden und ob „Web Safe Colors“ oder eine breite Palette an Farben verwendet werden. Die „Web Safe Colors“ stellen eine Farbpalette dar, die aus 216 festgelegten Farben besteht, die in 6 Stufen von Rot, Grün und Blau (RGB) angeordnet sind und die auf Computern oder Geräten angezeigt werden können, die nur 8-Bit-Farben darstellen können. Sie können bei der Gestaltung von Websites verwendet werden, um sicherzustellen, dass sie auf allen Computersystemen und Webbrowsern korrekt angezeigt werden. Diese Farben werden auch als „Web Safe“ oder „Browser Safe“ bezeichnet. Die „Web Safe Colors“ werden oft verwendet, um sicherzustellen, dass die Farben auf älteren

Monitoren und Browsern korrekt angezeigt werden, da diese Geräte nicht immer in der Lage sind, die volle Palette von Farben darzustellen (Gille, Luszcz, Larimer, 1998, S. 368). Die Ergebnisse zeigen, dass Systemfonts häufig verwendet werden, aber es gibt auch eine beträchtliche Anzahl von Webdesigns, die externe Schriftarten nutzen. Was Farbschemata betrifft, gibt es Websites, die sich an „Web Safe Colors“ halten, sowie andere, die eine breite Palette von Farbtönen verwenden (Suárez-Carballo, 2019, S. 121).

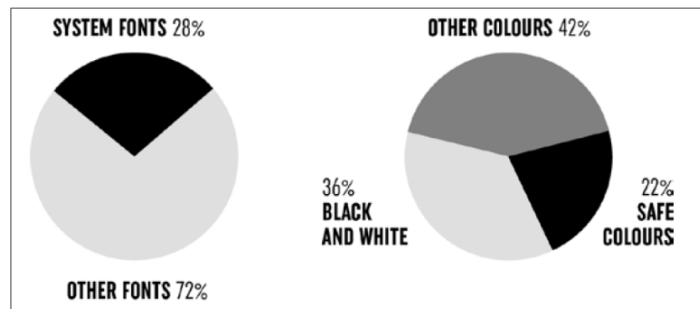


Abbildung 28: Die Präsenz der System-Schriftarten und „safe colours“ in Prozenten (Suárez-Carballo, 2019, S. 122)

Suárez-Carballo führte auch eine Analyse der verwendeten Layouts durch. Dabei wurden Einseiten- und Mehrseitenlayouts, feste und responsive Layouts und die Verwendung von Grid-Systemen untersucht. Die Ergebnisse zeigen, dass Einseitenlayouts häufig verwendet werden und feste Layouts häufiger vorkommen als responsive Layouts. Die Verwendung von Grid-Systemen ist ebenfalls weit verbreitet.

In Bezug auf Interaktionen und Navigation wurde untersucht, ob die Webdesigns statisch oder dynamisch sind, ob es eine klare Hierarchie und Struktur gibt und ob es interaktive Elemente gibt. Die Ergebnisse zeigen, dass im Brutalismus-Stil häufig statische Seiten verwendet werden und dass es Webdesigns mit sowohl klaren Hierarchien als auch chaotischen Strukturen gibt. Interaktive Elemente sind ebenfalls weit verbreitet.

Der Brutalismus-Stil ist in erster Linie in Portfolio-Webseiten vertreten, vor allem in Branchen wie Kunst und Design, gefolgt von anderen künstlerischen und kulturellen Bereichen. Trotz und allem nutzen auch seriöse Unternehmenswebseiten wie *Dropbox* oder *Bloomberg* (siehe Abbildung 29 und 30) diesen Stil auf subtile Weise (Suárez-Carballo, 2019, S. 122).

6 Brutalismus im Webdesign



Abbildung 29: Die Website von Dropbox



Abbildung 30: Die Webseite von Bloomberg

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der starke Fokus auf Spontaneität zusammen mit einer breiten Verteilung der anderen Prinzipien eine im Allgemeinen provokative Haltung im Brutalismusstil zeigt (Suárez-Carballo, 2019, S. 123). Obwohl der Brutalismus vielleicht nicht jedermanns Sache ist, hat er sich unter DesignerInnen und NutzerInnen, die seine schlichte, ungeschmückte Ästhetik schätzen und sie mit den Anfängen des Webs verbinden wollen, eine treue Anhängerschaft entwickelt. Daher kann Brutalität im Webdesign als Form der Nostalgie für die Anfangszeit des Internets und den Pioniergeist seiner frühen Nutzer gesehen werden. Allerdings unterscheidet sich das moderne Verständnis von Brutalismus von seiner ursprünglichen Definition, die den Verzicht auf dekorative Elemente und die Verwendung von „nacktem“ HTML betonte. Stattdessen wird häufig der Begriff *Antidesign* verwendet, um diesen Stil zu beschreiben, der auch „gute“ Designkonzepte ablehnt und verwirrende, unästhetische Elemente sowie überkomplexe Benutzeroberflächen einführt (Suárez-Carballo, 2019, S. 115). Dies wird im folgenden Kapitel genauer analysiert.

6.1.2 l'Internet fou

Um Verwirrung zu vermeiden, ist es wichtig zu beachten, dass der Begriff *l'Internet fou* in den 1990er Jahren geprägt wurde, um einen Designansatz zu beschreiben, der Konventionen brach, jedoch nicht weit verbreitet ist. Stattdessen wird der Begriff *Antidesign* oder auch *New Ugly* heute häufiger verwendet (AIGAdesign, 2018). Deshalb wird im Folgenden der Begriff *Antidesign* verwendet, der eine größere Bandbreite von Designansätzen umfasst, die Konventionen brechen und traditionelle Designmuster vermeiden.

Antidesign spielt bei der Analyse des grafischen Brutalismus eine verwirrende Rolle. Die Antidesign-Bewegung ist sozusagen eine Design-Philosophie, die

traditionelle Design-Prinzipien und -Werte herausfordert, insbesondere solche, die mit Brutalismus und Modernismus verbunden sind. Sie betont die Verwendung von Farbe, Spielhaftigkeit und Vergänglichkeit als wichtige Kriterien bei der Erstellung und Auswahl von Design-Konzepten. Diese Bewegung entstand in den 1960er Jahren als Reaktion auf die wahrgenommene Schwere und Dauerhaftigkeit von grauen Betonstrukturen und hat die Entwicklung von Stilen wie Memphis und Postmodernismus beeinflusst. Im Kontext von Antidesign wird die Funktion oft zugunsten eines Fokus auf Spaß und Freude vernachlässigt. Die Bewegung schätzt Konzepte und Spielhaftigkeit über traditionelle Vorstellungen akademischer Gründlichkeit oder praktischer Nützlichkeit (Dowlen, Ledsome, 2006, S. 4).

Ein Beispiel für brutalistisches Webdesign, das Antidesign verkörpert, ist *The Drudge Report* (Abbildung 31), eine Nachrichtenaggregat-Website in den USA. Im Gegensatz zum strukturierteren Design von Craigslist, verkörpert *The Drudge Report* das Wesen des Antidesigns, indem es fast jede Standardform der Ordnung eliminiert, sein chaotisches Layout und verwirrende Elemente erzeugen viel visuelle Ablenkung, vermitteln aber dennoch eine Ästhetik, die wörtlich mit Brutalität assoziiert wird (Yorksranter, 2017). Die Website verwendet nur zwei Schriftgrößen, eine größere, in Großbuchstaben gesetzte Headline in der Mitte und eine kleinere, kleingeschriebene Schmalserifen-Schriftart für andere Headlines und Artikel. Dieser Mangel an Struktur und Hierarchie macht es schwierig, die Bedeutung verschiedener Nachrichtenbeiträge zu unterscheiden. Der primäre Fehler von *The Drudge Report* besteht darin, dass sein Mangel an systematischem Design die Funktionalität und Navigation behindert. Im Gegensatz dazu exceliert Craigslist in seinem funktionalen und strukturierten Ansatz, obwohl es keinen ästhetischen Wert hat. Wenn ein Design Ordnung und Hierarchie vermissen lässt, ist es nicht in der Lage, effektiv zu kommunizieren, was der Kernzweck des Grafikdesigns ist.



Abbildung 31: Die Website von *The Drudge Report*

Antidesign bricht bewusst traditionelle Designregeln und -konventionen, dies kann das Verwenden von kontrastreichen Farbpaletten, das Ignorieren von Ausrichtungen, das Auswählen unpassender Schriftarten und das Verwenden unleserlicher Typografie umfassen. Obwohl es chaotisch und unorganisiert erscheinen mag, erfordert das Erstellen von erfolgreichem Antidesign immer noch ein bestimmtes Maß an Talent und Verständnis von Designprinzipien. Die Rückkehr von „hässlichem“ Design in der Grafikdesign-Branche wird von einigen als Reaktion auf den „glatten Einheitsbrei“ vieler Designs gesehen, der durch den Einsatz von Vorlagen und der Verwendung von ähnlichen Stilen und Elementen entsteht. Andere sehen die Rückkehr von hässlichem Design als Ausdruck einer tieferen gesellschaftlichen Veränderung, die sich in verschiedenen Bereichen der Kultur zeigt. Laut Grafikdesigner und Design-Kritik Michael Bierut, wählen einige DesignerInnen bewusst hässliche Designs, um sich von der Masse abzuheben und etwas Originelles zu schaffen, das sich von der Vielzahl von Designs unterscheidet, die dem gleichen Muster folgen. Andere DesignerInnen sind möglicherweise weniger bewusst, wenn es darum geht, hässliche Designs zu produzieren, und produzieren sie eher durch Inkompetenz oder mangelnde Kenntnisse über Design-Grundlagen (Bierut, 2019, S. 183).

Es gibt einige weitere Faktoren, die zum Vorhandensein von Antidesign beitragen können. Einer der möglichen Faktoren ist die Verfügbarkeit von Design-Software. In der Vergangenheit hatten nur wenige ausgewählte Personen Zugang zu Grafikdesign-Tools und konnten professionelle Kunstwerke erstellen. Heute gibt es dank der weit verbreiteten Verfügbarkeit von Software wie Adobe und kostenlosen Online-Design-Tools jedem die Möglichkeit, Designs zu erstellen, unabhängig davon, ob sie Design studiert haben oder nicht. Dies hat zu einer Proliferation von Amateur-DesignerInnen geführt, die möglicherweise nicht vollständig die traditionellen Designprinzipien verstehen. Ein weiterer möglicher Faktor, der zum Vorhandensein von Antidesign beitragen kann, ist ein Aufstand gegen traditionelle Designregeln und -konventionen. Manche DesignerInnen können sich mit dem Einhalten von Regeln langweilen und möchten die Grenzen ausprobieren und etwas Neues und Unkonventionelles versuchen. Diese rebellische Haltung kann insbesondere für jüngere Generationen reizvoll sein, die sie interessant und neu finden könnten (Satori Graphics, 2021).

Auch innerhalb des Antidesigns ist es möglich, dass ein Kunstwerk erfolgreicher ist als ein anderes. Dies kann anhand von zwei Plakaten gesehen werden (Abbildung 32), bei denen beide Plakate im Antidesign-Stil erstellt wurden, aber eines immer noch erfolgreicher ist als das andere. Ein möglicher Grund für den

Erfolgsunterschied zwischen den beiden Plakaten ist die Art und Weise, in der die Designregeln gebrochen werden. Während beide Plakate die Regeln des traditionellen Designs brechen, kann das Design links dennoch kohesiver und visuell ansprechender wirken, da die Designelemente auf eine ausgewogene Art und Weise angeordnet sind. Das Design rechts hingegen könnte überladen und unorganisiert erscheinen, was zu einem weniger erfolgreichen Gesamtdesign führt. Ein weiterer Faktor, der zum Erfolg eines Plakats gegenüber dem anderen beitragen kann, ist die Verwendung von Farbe. Auch innerhalb des Antidesigns kann die Verwendung von Farbe eine wichtige Rolle bei der Gesamtwirksamkeit eines Designs spielen. Das Design links könnte Farbe auf eine harmonische und ausgewogene Art und Weise verwenden, während das Design rechts Farbe auf eine störende und ablenkende Art und Weise verwenden könnte.

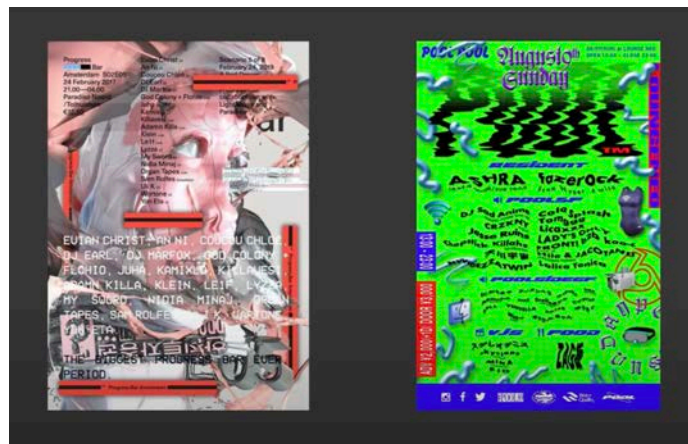


Abbildung 32: Antidesign-Plakate

Bei der AIGA-Designkonferenz 2017 stellte Daniel Kalick, ein Principal UX Designer, das Konzept des Antidesigns vor. Laut Daniel können Komplexität und Verwirrung für NutzerInnen ansprechend sein und DesignerInnen sollten die Unordnung der menschlichen Erfahrungen umarmen und Design nutzen, um diese zu reflektieren und zu verbessern, anstatt sie zu vereinfachen oder zu reinigen. Er diskutierte drei mögliche Gründe für das empfundene Fehlen von „Frische“ im Design: Die weit verbreitete Verwendung von Designmustern, der Bedarf, Geschäft und Konversionen zu generieren, und Simplizität. Daniel lehnte die ersten beiden Gründe ab und argumentierte, dass Simplizität die Hauptursache für die Stagnation im Design ist. Er sagte, dass der Fokus auf Simplizität die Kreativität und Originalität einschränken kann und schlug vor, dass DesignerInnen bereit sein sollten, Risiken einzugehen und die Status quo herauszufordern, um wirklich innovative Designs zu schaffen. Auch erwähnte Daniel die potenziellen Vorteile von Antidesign, wie die Fähigkeit, Conversions und Engagement zu treiben. Er

stellte Beispiele von Websites und anderen Designs vor, die erfolgreich Elemente von Antidesign integriert haben und positive Ergebnisse erzielt haben, darunter eine redaktionelle Website mit dem Namen „wrong wrong“ (Abbildung 33), die mit einem Museum in Portugal verbunden ist, sowie eine Musiker-Website (Abbildung 34), die ihre Tour bewirbt. Der Referent schloss mit der Ermutigung von DesignerInnen, die Rolle von Antidesign in ihrer Arbeit zu berücksichtigen und sich nicht davor zu scheuen, einen kämpferischen Ansatz beim Design zu verfolgen (AIGAdesign, 2018).



Abbildung 33: Die Website von „wrong wrong“



Abbildung 34: Die Webseite von Nosaj Thing

Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass Antidesign in Kontexten eingesetzt werden kann, in denen traditionelle Design-Ansätze möglicherweise nicht wirksam oder geeignet sind, wie zum Beispiel in redaktionellen oder kuratorischen Kontexten, in denen der/die DesignerIn den BenutzerInnen durch eine Erfahrung führt, anstatt von ihnen zu erwarten, dass sie sie unabhängig davon navigieren. Es ist auch wichtig, die Einschränkungen von Antidesign zu berücksichtigen, insbesondere bei der Gestaltung für große Mengen und der Erfüllung bestimmter Anforderungen, da es möglicherweise für jede Situation nicht geeignet ist. Es ist von entscheidender Bedeutung, den Kontext und die Ziele eines Designprojekts zu berücksichtigen sowie die Bedürfnisse und Erwartungen der Zielgruppe, wenn entschieden wird, ob ein Antidesign-Ansatz verwendet werden soll (AIGAdesign, 2018).

Insgesamt ist Antidesign ein Stil, der bewusst traditionelle Designregeln bricht, um etwas Einzigartiges und Unkonventionelles zu schaffen. Obwohl es ein bestimmtes Maß an Talent sowie Verständnis von Designprinzipien erfordert, um erfolgreiches Antidesign zu erstellen, ist es immer noch ein umstrittener Stil, der nicht für jeden und nicht für jedes Zweck geeignet ist.

6.1.3 Eigenschaften und Verwendung von Brutalismus und Antidesign

Dieser Kapitel dient dazu, die Eigenschaften und Merkmale den beiden Stilen zusammenzufassen und zu verdeutlichen, für welches Zweck sie am besten geeignet sind und für was ungeeignet. Es wird untersucht, wie diese beiden Stile in verschiedenen Bereichen verwendet werden und welche visuellen Elemente sie auszeichnen.

Die ursprüngliche Definition des *Brutalismus* im Web beschreibt es als minimal und darstellend von Websites in ihrer „pursten Form“, um „zurück zum Ursprung“ zu gelangen. Dieser Stil ist durch seine Ignoranz der Bedürfnisse der Nutzer und sein Verzicht auf das empathische Eingehen auf sie gekennzeichnet. Das Ziel dieses Designs ist es nicht, möglichst viele Menschen anzusprechen, sondern es wirkt durch die verwendeten Gestaltungselemente ungeschönt und wenig einladend. Die verwendeten Gestaltungselemente sind vielfältig und können den „nackten“ HTML-Stil der 1990er Jahre umfassen, der sich durch blaue Verlinkungen und monochromatischen Monospace-Text auszeichnet. Der Brutalismus setzt sich gegen die künstliche Verspieltheit oder Leichtigkeit anderer Web- und UI-Stile und vertritt eine gewisse Kühnheit und Ehrlichkeit. Er bewegt sich weg von vorgefertigten Websites, die heute als Mainstream angesehen werden, und entfernt unnötige optische Verzierungen und Umständlichkeiten. Es ist wichtig zu beachten, dass der Brutalismus von heute unterscheidet sich von seinem ursprünglichen Konzept, bei dem Rohheit und das vollständige Vermeiden von dekorativen Elementen im Vordergrund standen (Moran, 2017). Stattdessen ist der heutige Brutalismus eine Mischung aus verschiedenen Grafikrends der Popkultur und ist optisch sehr komplex. Er lehnt übertriebenen Konservatismus und die Vorhersehbarkeit heutiger Webdesigns ab und zeichnet sich durch seine kreative und ungewöhnliche visuelle Gestaltung aus (Suárez-Carballo, 2019, S. 123).

Im Gegensatz zu Brutalismus zerlegt die *Antidesign*-Stilrichtung auch gute Designkonzepte wie Ordnung, Proportionen und Simplizität und nutzt ironischerweise digitale und analoge Referenzen aus der Popkultur, um Überraschungseffekte und Provokationen zu erzielen (Suárez-Carballo, 2019, S. 115). Moran betont jedoch, dass es einen klaren Unterschied zwischen Brutalismus und Antidesign gibt, da beim Antidesign bewusst verwirrende und unästhetische Elemente verwendet werden und komplexe Benutzeroberflächen erstellt werden (Moran, 2017). Wenn man sich jedoch den heutigen Brutalismus

6 Brutalismus im Webdesign

genauer ansieht, sind auch diese Elemente dort zu finden. Dies zeigt, wie sich der Brutalismus im Laufe der Zeit verändert hat.

Im Weiteren werden die Merkmale von Brutalismus und Antidesign im Web zusammengefasst und auf der Grundlage verschiedener Quellen, darunter Levanier (2021), Ellis-Lee (2018), Suárez-Carballo (2019) und Levanier (2022), verglichen. Mit Hilfe einer Tabelle werden die Eigenschaften und Merkmale von Brutalismus und Antidesign im Webdesign miteinander verglichen und die wichtigsten Unterschiede und Gemeinsamkeiten dieser beiden Stilrichtungen im Webdesign dargestellt. Es ist auch von Bedeutung zu beachten, dass diese Stile nicht ausschließlich sind und es möglich ist, dass eine Website Elemente von Brutalismus und Antidesign kombiniert.

Eigenschaft/ Merkmal	Brutalismus	Antidesign
Ästhetischer Stil	Roh, funktional, ungeschmückt	Unkonventionell, chaotisch
Visuelle Elemente	Fette, blockige Typografie; raue Texturen; minimale Verzierungen	Unkonventionelle oder chaotische Design-Elemente, gebrochene Linien, unebene Formen, ungleichmäßige Strukturen und Muster
Layout	Einfaches, unüberladenen Layout, das auf einem Gittersystem basiert	Unkonventionelle oder chaotische Layout-Techniken; unregelmäßige Gittersysteme, asymmetrische Anordnungen oder überlappende Elemente
Farbschema	Eine begrenzte Farbpalette, die oft monochromatisch oder desaturiert ist	Unkonventionelle oder chaotische Farbschemata, wie konfligierende oder unerwartete Farbkombinationen oder einen Mangel an einem kohärenten Farbpalette
Bilder	Oft große, kontrastreiche Bilder, die den Fokus auf	Verzerrte oder abstrakte Bilder, unkonventionelle Illustrationen;

	das Inhaltliche legen; kann auch begrenzte oder fehlende Bilder verwenden und kann stattdessen auf Text oder abstrakte Elemente zurückgreifen	oft verwendet, um ein Gefühl von Störung oder Unordnung zu erzeugen oder um traditionelle Vorstellungen von Realismus oder Darstellung in Frage zu stellen
Navigation	Oft eine einfache, funktionalistische Navigation, die sich auf die grundlegenden Bedürfnisse der BenutzerInnen konzentriert	Chaotische Navigationstechniken, wie nicht-lineare oder unerwartete Navigationpfade oder unerwartete Navigationselemente
Responsivität	Kann die Funktionalität über die Ästhetik priorisieren; oft responsiv und funktionierend auf verschiedenen Geräten und Bildschirmgrößen; kann jedoch auch absichtlich nicht responsiv sein, um den funktionellen Fokus zu betonen	Kann die Ästhetik über die Funktionalität priorisieren oder die Prinzipien der responsiven Gestaltung gar nicht berücksichtigen; dies kann dazu führen, dass eine Website auf verschiedenen Geräten oder Bildschirmgrößen weniger funktional oder benutzerfreundlich ist

Tabelle 1: Eigenschaften und Merkmale von Brutalismus und Antidesign im Webdesign (Beschreibungen aus den Arbeiten von Levanier, 2021; Ellis-Lee 2018; Suárez-Carballo, 2019; Levanier, 2022)

Moran argumentiert, dass ein brutalistischer Stil für manche Websites geeignet ist. Sie empfiehlt, den brutalistischen Stil auf das visuelle Design zu beschränken und darauf zu verzichten, die visuelle Hierarchie, Navigation oder Interaktionsdesign zu brechen (Moran, 2017). Scacca rechtfertigt, dass es in vielen Fällen die sicherere Wahl ist, brutale Elemente mit einer ansonsten modernen Website zu kombinieren. Sie glaubt, dass Brutalismus in manchen Kontexten verwendet werden kann und fasst die guten und schlechten Eigenschaften von Brutalismus wie folgt zusammen (Scacca, 2018). Brutalistisches Webdesign kann gut sein für:

- Erzeugung eines starken visuellen Eindrucks: Brutalistisches Webdesign zeichnet sich durch eine direkte und ungeschönte visuelle Sprache aus, die auf den ersten Blick auffallen kann. Durch die Verwendung von

starken Farben, ungewöhnlichen Formen und kontrastreichen Texturen kann brutalistisches Webdesign einen starken visuellen Eindruck hinterlassen.

- Brandneue DesignerInnen, die das Arbeiten mit HTML erlernen möchten.
- Jeden, der sein Publikum schockieren oder eine soziale Aussage machen möchte.
- Websites, die unter langsamen Seitenladegeschwindigkeiten oder übermäßig komplexen Conversion-Funnels leiden und mit einem Totalumbau experimentieren möchten.
- Text-lastige Websites, die sich mehr auf das Leseerlebnis und weniger auf Ablenkungen konzentrieren möchten.
- Kleine E-Commerce-Websites, die mehr Fokus auf das Inventar und weniger auf aufdringliche Werbeleisten und übermäßiges Design legen möchten.
- Websites, die ein Publikum haben, das sich für diese Art von Nostalgie interessieren könnte (z. B. andere WebdesignerInnen, EntwicklerInnen, Gamer usw.).
- Hervorhebung von Inhalt oder Funktionalität einer Website: Brutalistisches Webdesign konzentriert sich auf den Inhalt und die Funktionalität einer Website, anstatt sie durch überflüssige Designs und Elemente zu verdunkeln. Durch die Verwendung von einfachen Layouts und minimalen Designelementen wird der Fokus auf den Inhalt der Website gelegt und die Benutzerfreundlichkeit verbessert.
- Ausdruck einer Aussage oder Schaffung einer eigenständigen Markenidentität: Brutalistisches Webdesign kann verwendet werden, um eine starke Aussage oder eine einzigartige Markenidentität zu vermitteln. Durch die Verwendung von ungewöhnlichen Designs und unkonventionellen Elementen kann eine Website einen unverwechselbaren Stil und Charakter entwickeln, der sich von anderen abhebt.

Brutalistisches Webdesign ist nicht oder wenig geeignet für:

- Websites, die ein polierteres oder professionelleres Aussehen erfordern: Brutalistisches Webdesign ist möglicherweise nicht geeignet für

Websites, die ein professionelles oder seriöses Image vermitteln müssen. Es kann aufgrund seines unkonventionellen Stils möglicherweise nicht als seriös oder vertrauenswürdig wahrgenommen werden.

- Jeden, der seine Website zu einer warmen und einladenden Umgebung machen möchte.
- Websites, die von Natur aus komplex sind und Conversion-Funktionen wie Mega-Menüs, Pop-ups und Live-Chat benötigen, um ihre Ziele zu unterstützen.
- Websites, die ein breites Publikum ansprechen müssen: Brutalistisches Webdesign kann möglicherweise nicht geeignet sein für Websites, die ein breites Publikum ansprechen müssen, da es möglicherweise nicht für jeden Geschmack geeignet ist. Es kann möglicherweise abschreckend wirken und BenutzerInnen abschrecken, die nicht an diesem Stil interessiert sind.
- Websites, die auf Benutzererfahrung oder Benutzerfreundlichkeit angewiesen sind: Brutalistisches Webdesign kann die Benutzererfahrung beeinträchtigen, da es möglicherweise nicht so benutzerfreundlich oder intuitiv ist wie andere Designstile.

Scacca zufolge sollte Antidesign vollständig vermieden werden, da „die einzige Aussage, die es macht, ist, dass sie jeden verärgern und sich keinen intelligenten Designprinzipien anschließen wollen“ (Scacca, 2018). Auf der anderen Seite fassen Moran (2017) und Fussell (2022) die Kontexte zusammen, in denen die Verwendung von Antidesign einen Platz zu finden hat, und geben an, in welchen Kontexten man Antidesign vermeiden sollte. Antidesign kann gut sein für:

- Wenn das Publikum DesignerInnen, IllustratorInnen oder KünstlerInnen sind. Sie sind im Allgemeinen darin geübt, digitale Produkte zu nutzen, weshalb sie damit umgehen können. Sie haben auch das Potenzial, den beabsichtigten Witz zu verstehen.
- Wenn das Produkt zur Unterhaltung bestimmt ist, was bedeutet, dass die Interaktion nicht glatt sein muss und der/die BenutzerIn keine Aufgabe ausführen muss.
- Erstellung eines einzigartigen und unkonventionellen visuellen Stils: Durch die Verwendung von Antidesign-Elementen kann eine Website

einen einzigartigen und unkonventionellen visuellen Stil entwickeln, der sich von anderen abhebt.

- Provokation von Gedanken oder Emotionen beim BetrachterInnen: Antidesign kann verwendet werden, um Gedanken oder Emotionen beim BetrachterIn hervorzurufen. Durch die Verwendung von unerwarteten Designs und Elementen kann eine Website die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich ziehen und ihn zum Nachdenken anregen.
- Lenkung der Aufmerksamkeit auf eine bestimmte Botschaft oder eine Sache: Antidesign kann verwendet werden, um die Aufmerksamkeit auf eine bestimmte Botschaft oder eine Sache zu lenken. Durch die Verwendung von ungewöhnlichen Designs und unkonventionellen Elementen kann eine Website die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich ziehen und eine klare Botschaft vermitteln.
- Die Nicht-Konformität von Antidesign trägt auch zu einer verbesserten Erinnerungsfähigkeit beim Betrachter bei. Dies kann besonders wertvoll für neue Marken sein, die sich in der Werbekluft durchsetzen möchten, oder etablierte Unternehmen, die eine einmalige Marketingkampagne durchführen möchten, um ein neues Produkt zu testen oder ein neues Publikum zu erreichen.

Antidesign ist nicht geeignet für:

- Websites, die ein ernstes oder professionelles Image vermitteln müssen: Antidesign kann möglicherweise nicht geeignet sein für Websites, die ein ernstes oder professionelles Image vermitteln müssen, da es möglicherweise als unseriös oder unprofessionell wahrgenommen werden kann.
- Websites, die auf eine klare und einfache Navigation angewiesen sind: Antidesign kann die Benutzerfreundlichkeit beeinträchtigen, da es möglicherweise nicht so intuitiv oder benutzerfreundlich ist wie andere Designstile.
- Websites, die ein breites Publikum ansprechen müssen: Antidesign kann möglicherweise nicht geeignet sein für Websites, die ein breites Publikum ansprechen müssen, da es möglicherweise nicht für jeden Geschmack geeignet ist. Es kann möglicherweise abschreckend wirken und Benutzer abschrecken, die nicht an diesem Stil interessiert sind.

6.2 Weitere Retrostile im Web

Jedes Jahr gibt es wieder viele neue Fortschritte in der digitalen Welt. Die 80er und 90er Jahre sind wieder im Trend und im Visuellen sind Hightech- und avantgardistische Kunsthandwerk-Websites prominent. Im nächsten Abschnitt werden aktuelle Retro-Webtrends, darunter Memphis-Design, Retrofuturismus, Cyberpunk und Vaporwave, vorgestellt.

6.2.1 Memphis-Design

Der Memphis-Design-Trend ist ein auffälliger und einzigartiger Stil, der in den 1980er Jahren mit der Memphis Group, einer Gruppe italienischer Innenarchitekten, entstanden ist (Cousins, 2017). Eines der Hauptvorteile des Memphis-Webdesigns ist, dass es bei BesucherInnen einen starken und langanhaltenden Eindruck hinterlässt. Dieser Stil eignet sich insbesondere für Marken, die ein Gefühl von Verspieltheit oder Querköpfigkeit vermitteln möchten und für Unternehmen in den Bereichen Kunst, Unterhaltung oder Mode geeignet ist (Rizzo Young, 2022). DesignerInnen können ein kräftiges, buntes Farbschema, abstrakte Formen und Muster, Pastelltöne und Neon-Akzente für zusätzliche Dramatik verwenden, um Memphis-Design in Webdesign-Projekte zu integrieren (Levanier, 2021).



Abbildung 35: Memphis-Design Website

Um den Erfolg eines Memphis-Design-Projekts sicherzustellen, ist es nicht zu unterschätzen, ein Gleichgewicht zwischen Chaos und Kontrolle zu finden. Obwohl der Stil durch seine kräftigen, lebendigen und unvorhersehbaren Elemente gekennzeichnet ist, ist es entscheidend, diese Komponenten auf eine Weise anzuordnen, die eine einfache Navigation und Benutzerfreundlichkeit beibehält. Dies kann durch sorgfältige Planung und den Einsatz von Hierarchie und Abstand erreicht werden, um eine klare visuelle Hierarchie zu schaffen und den Blick der BenutzerInnen zu leiten (Bieber, 2022).

Neben den leuchtenden Farben und abstrakten Formen ist das Memphis-Design auch für seine Verwendung von konfligierenden Mustern und Bildern bekannt.

Diese können verwendet werden, um eine bestimmte Markenbotschaft oder Persönlichkeit zu vermitteln und werden häufig entwickelt, um bei den BetrachterInnen eine emotionale Reaktion hervorzurufen (Rizzo Young, 2022). Um das Memphis-Design in einem Webdesign-Projekt zu implementieren, sollten DesignerInnen den Gesamtton und die Nachricht berücksichtigen, die sie vermitteln möchten, und Muster und Bilder auswählen, die damit übereinstimmen. Die Verwendung von geometrischen Mustern und Formen ist ein weiterer wesentlicher Bestandteil des Memphis-Designs. Diese können dazu beitragen, dem Design visuelles Interesse und Tiefe zu verleihen und können verwendet werden, um ein Gefühl von Bewegung oder Dynamik zu erzeugen (Levanier, 2021). DesignerInnen können verschiedene Formen und Muster ausprobieren, wenn sie Memphis-Design in ein Webdesign-Projekt integrieren, um die Kombination zu bestimmen, die am besten zum spezifischen Projekt passt.

6.2.2 Retrofuturismus

Die Ursprünge von Retrofuturismus lassen sich bis in das frühe 20. Jahrhundert und die Entstehung der Science-Fiction als Genre zurückverfolgen. Frühe Werke der Science-Fiction, wie der Film *Metropolis* von 1927 und die Science-Fiction-Bücher und -Comics der 1930er-1950er Jahre, stellten die Zukunft oft als technologisch fortgeschrittene Welt dar, die von glänzenden Metallautomaten und fortschrittlichen Gadgets bevölkert war. Diese Werke sollten prophetische Visionen dessen sein, was die Zukunft möglicherweise bereithalten würde, anstatt kitschig oder ironisch zu sein (Cardello, 2022).



Abbildung 36: Beispiel von Retrofuturismus

Retrofuturismus hat heutzutage bei DesignerInnen an Beliebtheit gewonnen, die eine einzigartige und auffällige Ästhetik schaffen möchten. Die Verwendung von Vergangenheit und Zukunftstechnologie ist eines der Hauptmerkmale dieser Ästhetik (Black Host, 2022). Dieser Stil integriert häufig fortgeschrittene oder futuristische Technologien wie Roboter oder Raumfahrt, präsentiert sie aber mit einer Low-Tech- oder Vintage-Ästhetik (Rimmer, 2022).

In der Webdesign-Branche wird dies häufig durch die Integration von Elementen aus der Vergangenheit wie Vintage-Schriften und iconischen Visuals mit futuristischen Elementen wie Neonfarben und durchscheinenden Designelementen erreicht (Zhou, 2021). Retrofuturismus kann auch in anderen Formen von Design, wie Produktdesign und Mode, gesehen werden, wo er oft verwendet wird, um eine futuristische oder andere Welt auszustellen (Martinez, 2015). Zusammengefasst lässt sich sagen, dass Retrofuturismus DesignerInnen eine Möglichkeit bietet, das „Vertraute“ mit dem „Unbekannten“ zu kombinieren und so ein Gefühl der Nostalgie zu schaffen, während gleichzeitig ein Ausblick in eine alternative Zukunft geboten wird. Es ist ein Design-Trend, der mutig und einfallsreich ist und viele Möglichkeiten für DesignerInnen bietet, die etwas Einzigartiges und Erinnerungswürdiges schaffen möchten.

Es gibt verschiedene Arten des Retrofuturismus, die jeweils ihre eigenen charakteristischen Merkmale und Themen haben. Einige gängige Beispiele sind Cyberpunk und Vaporwave (Cardello, 2022).

6.2.3 Cyberpunk

Cyberpunk ist ein Untergenre der Science-Fiction, das den Einfluss von fortgeschrittener Technologie auf die Gesellschaft untersucht (Nataly, 2020). Es stellt oft eine dystopische Zukunft dar, in der Technologie und Menschen zusammengelebt haben und in der die Internet- und Computerkontrolle die Gesellschaft beherrscht. Der Begriff *Cyberpunk* wurde erstmals in Bruce Bethkes Roman „Cyberpunk“ von 1980 verwendet, in dem die Konzepte von Punk und Cybernetik kombiniert wurden. Das Genre hat durch Filmwerke wie „Blade Runner“ in 1982 und „Ghost in the Shell“ in 1995, sowie zahlreiche Anime- und Manga-Veröffentlichungen einen erheblichen Einfluss auf die Populärkultur gehabt (Cardello, 2022).

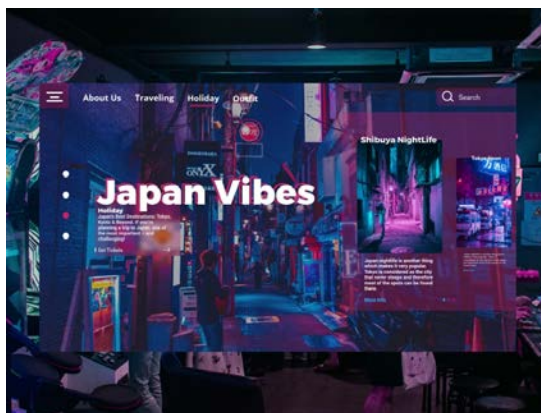


Abbildung 37: Beispiel von Cyberpunk

In den letzten Jahren wurde der Cyberpunk-Ästhetik auch in Bereichen wie Mode und Musik verwendet, wodurch sie ein Gefühl von Rebellion und Subversion schafft. Zudem wurde sie in Videospielen wie „Cyberpunk 2077“ verwendet, das für seine Verwendung von glitchigen und instabilen Technologien, gedämpften Farbschemata und Themen der Rebellion und Mechanisierung bekannt ist (Cardello, 2022).

Cyberpunk wird häufig mit Retrofuturismus verwechselt, da es seinen Ursprung in Science-Fiction aus den 1960er und 1970er Jahren hat, aber es unterscheidet sich in seiner Darstellung einer Zukunft, die nicht unbedingt idealistisch ist. Es ist eher daran interessiert, eine realistische Sicht der Menschheit und ihrer Beziehung zur Technologie darzustellen, anstatt einfach futuristische Konzepte darzustellen (Cardello, 2022).

In der Webdesign-Ästhetik hat sich der Cyberpunk in den letzten Jahren zunehmender Beliebtheit erfreut, wobei DesignerInnen Elemente wie Neonlichter, Glitches und dunkle Interfaces in ihre Designs aufgenommen haben (Zhou, 2022). Diese Elemente werden oft von dystopischen Sci-Fi-Ästhetiken inspiriert und sollen ein Gefühl von Instabilität und Chaos innerhalb des Designs schaffen. Die Verwendung von elektronischen Tönen, Neonlichtern und futuristischen Grafiken kann dazu beitragen, ein Gefühl von futuristischer Realität zu schaffen und dem Design eine gewisse Kante zu verleihen. Letztendlich ist der Cyberpunk-Stil eine Designästhetik, die von vielen in der Webdesign-Community aufgrund ihrer Fähigkeit, eine futuristische und rebellische Stimmung zu vermitteln, angenommen wurde.

6.2.4 Vaporwave

Im Mittelpunkt der 2010er Jahre entstand die Vaporwave-Kulturbewegung, die ein musikalisches Genre, eine visuelle Kunstform und eine Ästhetik umfasst (Bailey, 2021). Sie zeichnet sich durch eine nostalgische Hingabe an die Popkultur und das Design der 1990er Jahre aus und umfasst häufig Pastellfarben, starke Schatten, Verläufe und geometrische Muster (Cardello, 2022). Die Musik wird durch das Verlangsamen, Mischen und Zerkleinern von Tanzmusik, Lounge-Musik und Samples aus Fernsehen und Videospielen erstellt und umfasst Elemente wie veränderte Gesangspitches und eine starke Verwendung von Hall und anderen Effekten (Bailey, 2021).

Was ihre Ästhetik betrifft, wird Vaporwave häufig als bietend einen verzerrten und melancholischen Blick auf die 1980er und 1990er Jahre beschrieben (Cardello, 2022). Sie umfasst häufig Elemente des frühen Internet-Designs wie niedrig

auflösende Grafiken und Animationen sowie Bildmaterial aus Musikvideos und anderen Popkultur-Elementen dieser Ära. Der Gesamteindruck ist eine futuristische, neonbeleuchtete Welt voller traumhafter Landschaften und japanischer Ikonographie, die zu den verlangsamten, manipulierten Klängen von Aufzugjazz und 1980er Synthesizern passt (Bailey, 2021).

Im Bereich Webdesign wird Vaporwave oft als eine leichtere Zweigstelle des Retrofuturismus angesehen (Cardello, 2022). Es integriert Elemente des frühen Internet-Designs, prophezeit jedoch im Gegensatz zu Cyberpunk nicht notwendigerweise eine dystopische Zukunft. Stattdessen umarmt es das Kitschige und Überflüssige der 1980er und 1990er Jahre, oft mit einer Prise Ironie (Bailey, 2021). Es ist jedoch üblich, dass WebdesignerInnen Elemente von Vaporwave und Cyberpunk in retrofuturistische Websites integrieren, wodurch das Ergebnis eine einzigartige Ästhetik erhält (Cardello, 2022).



Abbildung 38: Beispiel von Vaporwave

Einige haben argumentiert, dass Vaporwave eine Kritik am Konsumismus, der Globalisierung und dem Kapitalismus darstellt und mit Punk in seiner Ablehnung von Mainstream-Werten verbunden ist. Vaporwave wird jedoch häufig als leichtere und ironischere Form von Punk angesehen. Es ist auch tief mit dem Internet verbunden, wobei viele seiner ästhetischen und musikalischen Elemente ohne die Verwendung von Digitaltechnologie nicht erstellt oder verbreitet werden können (Bailey, 2021).

Das nächste Kapitel beschäftigt sich mit der Vorgehensweise, um die gestellten Forschungsfragen zu beantworten, nachdem ein Überblick über den Stil des Brutalismus gegeben wurde.

7 Methodik

In dieser Masterarbeit wurden verschiedene Techniken eingesetzt, um die gestellten Forschungsfragen zu beantworten. Im weiteren Verlauf werden die einzelnen Methoden, die angewendet wurden, genauer betrachtet und die Schritte erläutert, die dabei unternommen wurden.

7.1 Literaturrecherche

In dieser Masterarbeit wurde eine gründliche Literaturrecherche durchgeführt, um Informationen zum Thema Brutalismus und Antidesign im Webdesign zu sammeln.

Dazu wurden sowohl wissenschaftliche Artikel und Studien als auch Online-Blog-Artikel, Fachartikel von Plattformen und Blogs, Magazin- und Zeitschriftenartikel herangezogen. Die Recherche begann mit der Verwendung von fachspezifischen Datenbanken wie Google Scholar, um passende Artikel und Quellen zu finden. Die Suchbegriffe *Brutalismus*, *Antidesign*, *Webdesign*, *Nostalgie*, *Retro*, *Usability* und *Web-Trends* wurden verwendet, um möglichst viele relevante Ergebnisse zu erhalten. Es wurde festgestellt, dass es in den fachspezifischen Datenbanken relativ wenige Werke gibt, die sich direkt mit der Thematik des Brutalismus im Webdesign beschäftigen, da es sich um ein noch junges Thema handelt. Obwohl die Anzahl der gefundenen Ergebnisse begrenzt war, konnten einige relevante wissenschaftliche Artikel entdeckt werden, wie beispielsweise der von Suárez-Carballos (2019).

Im Weiteren wurde auch auf Online-Artikel von verschiedenen Plattformen und Blogs zurückgegriffen, um eine umfassende Literaturrecherche durchzuführen. Plattformen wie *Smashing Magazine* und *99designs* sowie *die Nielsen Norman Group*, *Medium* und *Web FX* wurden durchsucht, um passende Artikel und Ressourcen zu finden. Auch die Website brutalistwebsites.com bietet einen umfassenden Überblick über Websites im Brutalismus-Stil und Antidesign-Stil.

Eine weitere wichtige Quelle waren die Mitschnitte von Konferenzen, die sich mit diesem Thema befassen, welche auf Video-Plattformen wie Youtube gefunden wurden. Insgesamt wurde eine gründliche und umfassende Literaturrecherche

durchgeführt, um möglichst viele relevante Informationen und Ressourcen zum Thema Brutalismus und Antidesign im Webdesign zu sammeln.

7.2 Qualitative Analyse

Für die Erhebung der Daten wurde die qualitative, semistrukturierte Methode der Experteninterviews gewählt. Da die Thematik des Brutalismus im Webdesign noch relativ unerforscht ist und es erforderlich ist, dass die befragten Personen Kenntnisse im Bereich Webdesign besitzen, erschien diese Methode als die am besten geeignete. Das Ziel der teilstrukturierten Interviews ist es, einen Überblick über die Perspektiven und Überlegungen von Webdesignerinnen in Bezug auf die Themen der Studie zu erhalten. Die Anforderung für die Auswahl der ExpertenInnen war, dass sie mindestens 2 Jahre Arbeitserfahrung im (Web-) Designbereich haben.

Vorbereitung und ProbandInnensuche

Bei dem ExpertInneninterview wurden bestimmte Aspekte berücksichtigt. Es handelt sich hierbei um ein teilstandardisiertes Interview, bei dem die persönliche Sichtweise des Befragten im Fokus steht. Der Interviewleitfaden dient als Rahmen für die Datensammlung, damit die Ergebnisse vergleichbar gemacht werden können. Der InterviewpartnerIn hat keine vorgegebenen Antworten, er/sie kann seine/ihre Gedanken frei äußern, kommentieren und erklären (Bortz & Döring, 1995, S. 289). Der Interviewleitfaden besteht aus einer Einleitung, Haupt- und Unterfragen, soziodemographischen Daten und einer Zustimmung zur Teilnahme am Interview. Die Einleitung enthält die Vorstellung des Interviewers, Informationen zum Befragungsthema, eine Garantie der Anonymität falls erforderlich und eine Einverständniserklärung für die Aufzeichnung. Haupt- und Unterfragen sind wie in einem natürlichen Gespräch angeordnet und es wird auch die Bereitschaft für ein weiteres Interview abgeklärt (Bacher & Horwath, 2011, S. 43). Es ist wichtig, dass alle diese Aspekte bei der Durchführung des ExpertInneninterview berücksichtigt werden, um valide und aussagekräftige Ergebnisse zu erhalten und eine gründliche Analyse des Themas durchführen zu können.

Die Probandenrekrutierung für das Experteninterview wurde sowohl über persönliche Kontakte als auch über die Plattform *Upwork* durchgeführt. Das Ziel war es, eine repräsentative Stichprobe von Expertinnen im Bereich Grafik- und Webdesign zu erheben. Als Ergebnis wurden vier Teilnehmerinnen ausgewählt,

welche an dem Experteninterview teilgenommen haben. Die Teilnehmerinnen wurden per E-Mail oder über soziale Netzwerke wie Telegram und Instagram kontaktiert. Die Teilnehmerinnen erhielten ein Informationsschreiben zum Thema und den Zielen dieser Masterarbeit und anschließend wurden individuelle Interviews vereinbart. Die Teilnehmerinnen wurden über ihre Rechte und die freiwillige Natur ihrer Teilnahme aufgeklärt. Es erfolgte eine ausführliche Besprechung der Einverständniserklärung, welche von den Teilnehmerinnen unterzeichnet wurde. Aus Gründen der Vertraulichkeit sind die unterzeichneten Einverständniserklärungen nicht im Anhang enthalten. Die Interviews wurden im Zeitraum von November bis Dezember 2022 durchgeführt.

Der Interviewablauf und Transkription

Vor dem Interview erhielten die TeilnehmerInnen die Fragebögen per Mail oder über soziale Netzwerke, damit sie sich schon im Vorfeld darauf vorbereiten konnten. Im Durchschnitt dauerten die Interviews rund eine Stunde. Die Interviews wurden sowohl auf Englisch, als auch auf Deutsch über Zoom oder Teams durchgeführt. Dadurch konnte sofort eine digitale Aufzeichnung des Interviews erstellt werden, die später vollständig transkribiert wurde. Eines der Interviews wurde jedoch schriftlich aufgrund von Zeitverschiebungen durchgeführt.

Vor Beginn des Interviews wurde noch einmal erklärt, dass die Daten vollständig anonymisiert und nicht nachverfolgbar sein werden. Ein Vorteil der unabhängigen Transkription ist, dass man sich während der Transkription tiefer mit dem Untersuchungsgegenstand beschäftigt und dadurch einen ersten Eindruck über die Qualität der Daten erhält (Helfferich, 2011, S. 191). Die Anonymisierung wurde bereits während der Transkription durchgeführt. Namen wurden durch Buchstaben ersetzt. Um die Ergebnisse darzustellen, wurden einige grammatikalische Fehler teilweise korrigiert, um eine bessere Lesbarkeit zu erreichen.

8 Ergebnisse

Im folgenden Kapitel werden die Ergebnisse aller durchgeführten Forschungsmethoden vorgestellt.

8.1 Ergebnisse der Literaturrecherche

Die Ergebnisse der Literatur- und Webrecherche zeigen, dass Brutalismus und Antidesign als Designstile im Webdesign eine wichtige Rolle spielen und in verschiedenen Branchen und Sektoren verwendet werden. Es wurde festgestellt, dass Brutalismus in der kreativen Branche, wie zum Beispiel in Künstler- und Designerportfolios oder bei Medienagenturen, verwendet wird, jedoch auch in bestimmten anderen Branchen und Produkten zu finden ist, solange der Brutalismus-Ton beibehalten wird.

Die Untersuchung der Benutzerfreundlichkeit hat gezeigt, dass Brutalismus und Antidesign einen erheblichen Einfluss auf die Nutzbarkeit einer Website haben können. Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn die Stile unangemessen oder in einer starken Form eingesetzt werden. Es wurde auch festgestellt, dass die Gründe für die Entstehung dieser Stile in der Reaktion auf die Ästhetik des Webdesigns der frühen 2000er Jahre zu suchen sind. Die damals vorherrschenden Trends waren oft glatt, steril und überladen mit Animationen und Grafiken. Es wurde auch beobachtet, dass Antidesign in der Regel nur als „Insider-Witz“ von DesignerInnen verwendet wird, um den BenutzerInnen an das alte Web zu erinnern und auf die Veränderungen im Webdesign hinzuweisen.

8.2 Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse

Der große Vorteil von Interviews besteht darin, dass sie quantitativ auswertbare Daten liefern. Die Einschätzungen von Experten können wertvolle Einblicke und Inspiration für die Forschung bieten. Für die Auswertung der Interviews wurde die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse von *Meuser und Nagel* gewählt. Sie zielt darauf ab, durch einen thematischen Vergleich gemeinsame und typische Themen

zu identifizieren (Kurzrock, 2014, S. 2). Diese Methode eignet sich besonders gut, da sie durch das leitfadenorientierte Interview eine Vergleichbarkeit der Aussagen gewährleistet und das Herausfiltern von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zum Ziel hat (Meuser & Nagel, 2009, S. 476).

Die Analyse erfolgt in vier Schritten: Transkription, Paraphrasierung, Überschriftensetzung und thematischer Vergleich (Meuser & Nagel, 2009, S. 476). Die Transkripte werden überprüft, durch die Paraphrasierung wird die Komplexität reduziert und Überschriften werden zur thematischen Zuordnung vergeben. Durch den thematischen Vergleich werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Interviews identifiziert (Meuser & Nagel, 2005, 2009; Kurzrock, 2014; Reinders, 2012). Im Folgenden wird die Auswertung der einzelnen Fragen des ExpertInneninterviews dargestellt.

Frage 1: Wie würden Sie Brutalismus bzw. Antidesign im Webdesign definieren?

Die TeilnehmerInnen definieren Brutalismus und Antidesign im Webdesign als ähnliche, aber gleichzeitig unterschiedliche Designkonzepte.

Teilnehmerin 1 charakterisiert Brutalismus im Webdesign als eine Ähnlichkeit zum Bauhaus moderner Zeiten, die sich durch eine Betonung von Funktionalität und ein sauberes und einfaches Erscheinungsbild auszeichnet. Sie betrachtet Antidesign als vergleichbar, jedoch mit einer Abweichung, die in der absichtlichen Verwendung von unkonventionellen Layout- und Designelementen besteht.

Teilnehmerin 2 beschreibt Brutalismus als einen rohen, unordentlichen Look, der als Reaktion auf die Künstlichkeit anderer Designs entsteht. Antidesign wird als chaotisch und verwendet oft brutale Farben und Farbkombinationen beschrieben, die desorientierend wirken können und den Anschein erwecken, als ob es als Witz gemacht wurde, um Aufmerksamkeit zu erlangen.

Teilnehmerin 3 beschreibt Brutalismus als einen Stil, der Funktionalität über Form betont und eine ungehobelte, rohe Ästhetik hat, und Antidesign als einen Designansatz, der absichtlich traditionelle Designprinzipien und Praktiken ablehnt.

Teilnehmerin 4 beschreibt Brutalismus hauptsächlich durch einen Schwerpunkt auf Funktionalität gekennzeichnet und Antidesign als eine Designbewegung, die traditionelle Designprinzipien ablehnt und Experimente mit unkonventionellen Designelementen unternimmt.

Frage 2: Wie werden im Brutalismus-Webdesign visuelle Elemente eingesetzt und wie unterscheidet sich dies von anderen Webdesign-Stilen?

Teilnehmerin 1 betont den Schwerpunkt auf Funktionalität und Verständlichkeit und verwendet einfache, monochrome Elemente. Sie beschreibt den Brutalismus-Stil als die Dekoration selbst und argumentiert, dass keine zusätzlichen Elemente benötigt werden.

Im Gegensatz dazu sieht Teilnehmerin 2 den Einsatz von visuellen Elementen im Brutalismus-Webdesign als direkt und einfach, aber auch als härter oder unbequem.

Teilnehmerin 3 beschreibt den Einsatz von visuellen Elementen als unkonventionell, einschließlich unregelmäßiger Layouts, ungewöhnlicher Schriftarten und unerwarteter Farbkombinationen. Sie betont, dass Brutalismus-Webdesign einen experimentelleren Ansatz hat und Funktionalität über Ästhetik stellt.

Teilnehmerin 4 beschreibt ihre Erfahrungen mit dem Einsatz von visuellen Elementen als begrenzt, um die rohe und unvollständige Qualität hervorzuheben. Sie betont, dass Brutalismus-Webdesign einen geringeren Fokus auf Ästhetik hat und verwendet oft unkonventionelle und unerwartete Elemente, um ein einzigartiges und originelles Erscheinungsbild zu schaffen. Insgesamt zeichnet sich Brutalismus-Webdesign durch einen Schwerpunkt auf Funktionalität und einen unkonventionellen Einsatz von visuellen Elementen aus, der sich von anderen Webdesign-Stilen unterscheidet.

Frage 3: Wie denken Sie können DesignerInnen Brutalismus-Elemente in ihre Designs integrieren, ohne die Nutzererfahrung zu beeinträchtigen?

Teilnehmerin 1 betont, dass es gut für die Barrierefreiheit und die UX ist, da es einfach zu lesen und WCAG-konform ist. Sie empfiehlt, Hyperlinks hervorzuheben und Schriftarten und Farben so zu wählen, dass sie gut für Menschen mit Farbsehschwächen lesbar sind.

Teilnehmerin 2 schlägt vor, mit Elementen zu beginnen, die leicht zu ändern und einzufügen sind, wie Collagen als Bilder oder die Verwendung einer Schriftart mit unterschiedlichen Schriftstärken und mehr Kontrasten.

Teilnehmerin 3 betont, dass es wichtig ist, die Auswirkungen auf die Nutzererfahrung im Auge zu behalten und die Menge an Brutalismus-Elementen sorgfältig auszuwählen, um eine Balance zwischen rohen und traditionellen Designelementen zu schaffen. Sie empfiehlt User-Tests und die Berücksichtigung des Kontexts, in dem das Design verwendet wird.

Teilnehmerin 4 glaubt, dass Designer Brutalismus-Elemente in kleinen Mengen und auf eine Weise einbinden sollten, die das Gesamtdesign verbessert, um eine verwirrende Nutzererfahrung zu vermeiden. Sie betont die Wichtigkeit, den Kontext zu berücksichtigen und die Funktionalität beizubehalten, indem man klare und intuitive Navigation und Design für mobile Geräte verwendet und User-Tests durchführt.

Frage 4: Was sind Ihrer Meinung nach die größten Vor- und Nachteile bei der Verwendung von Brutalismus im Webdesign?

Teilnehmerin 1 betont die Vorteile des Brutalismus-Webdesigns, wie die Priorisierung von Funktionalität, Einfachheit und Barrierefreiheit, aber weist auch darauf hin, dass es für bestimmte Produkte oder Branchen möglicherweise nicht geeignet sein kann, da es als eintönig oder unklar wahrgenommen werden kann. Sie weist auch auf Herausforderungen in Bezug auf die Verwendung von Schatten und anderen visuellen Elementen hin, die jedoch durch eine sorgfältige Anwendung gelöst werden können.

Teilnehmerin 2 sieht als Nachteil an, dass der Stil schnell langweilig werden kann und für bestimmte Produkte oder Branchen ungeeignet sein kann, betont jedoch, dass er sich von anderen Websites und Designern unterscheidet und im Gedächtnis bleibt.

Teilnehmerin 3 betont, dass es sowohl Vorteile als auch Nachteile bei der Verwendung von Brutalismus im Webdesign gibt, wie die Schaffung einer einzigartigen und unkonventionellen Ästhetik, die Verbesserung der Funktionalität der Website und die Schaffung eines Gefühls von Authentizität, aber es kann auch für manche Benutzer abschreckend sein und schwierig sein, das richtige Gleichgewicht zu finden.

Teilnehmerin 4 betont die Vorteile wie das ehrliche und authentische Gefühl, das es normalerweise vermittelt, und die Möglichkeit, ein einzigartiges und originelles Design zu schaffen, betont jedoch auch, dass es von manchen Betrachtern als unprofessionell angesehen werden kann und für manche Zielgruppen ungeeignet sein kann.

Frage 5: Welche Herausforderungen und Chancen sehen Sie für WebdesignerInnen, die mit dem brutalistischen Stil arbeiten?

Teilnehmerin 1 betont die Herausforderung, die Minimalismus-Aspekte des brutalistischen Stils im Webdesign umzusetzen. Sie argumentiert, dass es schwierig sein kann, ein Design mit wenigen Elementen und Farben ansprechend

und interessant zu gestalten. Sie empfiehlt jedoch, das Produkt gut zu verstehen und eine spielerische und ansprechende Optik mit minimalen Mitteln zu schaffen.

Teilnehmerin 2 argumentiert, dass es eine Herausforderung sein kann, die Aufmerksamkeit der Besucher auf der Website zu halten und dass einige Menschen den Stil möglicherweise nicht verstehen werden. Sie betont jedoch auch die Möglichkeit, durch den einzigartigen und künstlerischen Charakter des Stils die Kreativität des Designers zu zeigen.

Teilnehmerin 3 argumentiert, dass es schwierig sein kann, rohe und unpolierte Merkmale mit traditionelleren Designaspekten in Einklang zu bringen, um einen verwirrten oder überfüllten Eindruck zu vermeiden. Sie betont jedoch auch die Möglichkeit, durch das Experimentieren mit unkonventionellen Elementen eine einzigartige und originelle Ästhetik zu schaffen und den Fokus auf Funktionalität und Nutzen zu legen.

Teilnehmerin 4 betont die Herausforderung, das richtige Gleichgewicht zwischen Funktionalität und rohen Ästhetik zu finden, um ein Design zu schaffen, das sowohl funktionell als auch ästhetisch ansprechend ist. Sie betont auch die Wichtigkeit, sicherzustellen, dass die Website einfach zu verwenden und zu navigieren ist, während auch die Möglichkeiten betont, durch das Experimentieren mit unkonventionellen Elementen eine einzigartige und originelle Ästhetik zu schaffen.

Frage 6: Wie wirkt sich der Brutalismus auf die Usability und User Experience von Websites aus? Gibt es spezielle Aspekte, die DesignerInnen beachten sollten, wenn sie diesen Stil anwenden?

Teilnehmerin 1 betont, dass der Brutalismus-Stil im Webdesign durch seine Einfachheit und Schlichtheit in Bezug auf Formen und Farben die Benutzbarkeit verbessern kann. Allerdings kann es auch Herausforderungen geben, da es weniger visuelle Hinweise und Schatten gibt, die normalerweise in anderen Designs verwendet werden. Sie betont, dass Designer sich bewusst sein sollten, dass sie möglicherweise extra Arbeit leisten müssen, um sicherzustellen, dass die Interaktionen trotzdem einfach zu verstehen sind.

Teilnehmerin 2 betont, dass der Brutalismus-Stil einfach und direkt aussieht, aber Designer sollten sicherstellen, dass die Webseite leicht zu benutzen ist und dass die Farben und Schriftarten gut ausgewählt sind, um die Lesbarkeit zu verbessern.

Teilnehmerin 3 betont, dass der Brutalismus je nach Anwendung unterschiedliche Auswirkungen auf die Benutzbarkeit und Nutzererfahrung haben kann und dass es wichtig ist, das richtige Gleichgewicht zu finden.

Teilnehmerin 4 betont, dass der Fokus auf Funktionalität und einfache Layouts die Benutzbarkeit verbessern kann, aber es kann auch passieren, dass das minimalistische Layout die Navigation erschwert, da es weniger visuelle Hinweise gibt. Designer haben die Herausforderung, das richtige Gleichgewicht zwischen Funktionalität und der rohen Ästhetik des Brutalismus zu finden, um ein Design zu erstellen, das sowohl funktional als auch ansprechend ist.

Frage 7: Könnten Sie irgendwelche Strategien oder Techniken beschreiben, die WebdesignerInnen verwenden können, um die Benutzerfreundlichkeit von brutalistischen Websites zu verbessern?

Teilnehmerin 1 argumentiert, dass der Einsatz von Schwarz-Weiß-Farbkombinationen im Brutalismus-Stil sorgfältig überdacht werden sollte, da sie einen hohen Kontrast und kontroverse Farben darstellen können, die für die Augen des Betrachters belastend sein können. Sie empfiehlt die Verwendung von ergänzenden Farben oder Bildern, um eine Abwechslung und Ablenkung von der schwarz-weißen Farbpalette zu schaffen und zu vermeiden, dass das Design zu einfach und langweilig wirkt. Sie betont auch die Wichtigkeit des richtigen Verhältnisses von Schwarz und Weiß, um die visuelle Belastung für den Betrachter zu minimieren.

Teilnehmerin 2 betont die Wichtigkeit einer klaren und verständlichen Struktur der Website, um die Benutzerfreundlichkeit zu verbessern. Sie empfiehlt intuitive Navigation, klare Schriftarten und Schriftgrößen sowie gut sichtbare Call-to-Action-Buttons als Mittel zur Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit.

Teilnehmerin 3 argumentiert, dass die Verwendung von präzisiertem und verständlichem Sprachgebrauch entscheidend ist, um sicherzustellen, dass das Konzept oder die Botschaft effektiv kommuniziert wird. Sie betont, dass der Schlüssel zur Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit brutalistischer Websites darin besteht, sich auf die Schaffung eines funktionalen, benutzerfreundlichen und leicht verständlichen Designs zu konzentrieren.

Teilnehmerin 4 betont die Wichtigkeit von klarer und intuitiver Navigation, um den Benutzer durch die Website zu führen und ein responsives Design zu implementieren, um die Nutzung auf mobilen Geräten zu unterstützen. Sie betont auch die Wichtigkeit der visuellen Hierarchie durch verschiedene Schriftgrößen und -farben, um die Aufmerksamkeit des Benutzers zu lenken und wichtige Inhalte zu priorisieren. Sie fügt hinzu, dass die Verwendung von klarem und präzisiertem Text die Benutzerfreundlichkeit einer brutalistischen Website verbessern kann, indem dem Benutzer die benötigten Informationen auf eine verständliche Weise bereitgestellt werden.

Frage 8: Nach Ihrer Einschätzung, was macht eine brutalistische Website erfolgreich und wie können DesignerInnen sicherstellen, dass ihre brutalistischen Designs wirksam sind?

Teilnehmerin 1 argumentiert, dass eine erfolgreiche brutalistische Website eine ist, die eine klare Hierarchie der Informationen aufweist und die leicht zu verwenden und zu verstehen ist. Sie betont die Wichtigkeit der Aufmerksamkeit für Details wie Typografie, Abstand und Layout und empfiehlt die Durchführung von Usability-Tests mit realen Benutzern, um sicherzustellen, dass die Website benutzerfreundlich ist. Sie weist auch darauf hin, dass das richtige Verhältnis von schwarz und weiß von Bedeutung ist, um die Augen des Benutzers nicht zu beanspruchen.

Teilnehmerin 2 schlägt vor, die Verwendung von Google Tracking, um genau zu verfolgen, was auf der Website passiert und sie empfiehlt aktuelle Themen auf der Website zu präsentieren, um die Attraktivität der Website zu erhöhen.

Teilnehmerin 3 betont, dass brutalistische Websites für Benutzer attraktiv sein können, die Funktionalität und Nutzen über Ästhetik schätzen. Sie betont, dass effektives Design das Design ist, das in der Lage ist, seine beabsichtigten Ziele und Zwecke zu erreichen und dass Designer auf Funktionalität, Ästhetik, Benutzerfreundlichkeit und Kommunikation achten sollten.

Teilnehmerin 4 argumentiert, dass eine erfolgreiche brutalistische Website funktional und einfach zu verwenden ist und ein authentisches und vertrauenswürdiges Gefühl vermittelt. Sie empfiehlt die Durchführung von Usability-Tests mit Benutzern, um Probleme oder Verbesserungsmöglichkeiten zu identifizieren und sicherzustellen, dass die Website die Bedürfnisse der Zielgruppe erfüllt. Sie betont auch die Wichtigkeit der allgemeinen Optik und Atmosphäre der Website und sicherzustellen, dass sie visuell ansprechend und zusammenhängend ist.

Frage 9: In welchen Bereichen wird der Brutalismus am häufigsten eingesetzt und welche Art von Projekten eignen sich besonders für diesen Stil?

Teilnehmerin 1 argumentiert, dass der Brutalismus in Nachrichtenwebsites und Artikeln oft verwendet wird, da er sich auf die Schrift und große Schriftarten konzentriert. Sie ist der Ansicht, dass E-Commerce-Websites ebenfalls von diesem Designstil profitieren können.

Teilnehmerin 2 hingegen betont, dass der Brutalismus hauptsächlich im künstlerischen Bereich, wie beispielsweise in Design- und Kunstprojekten, sowie in Nischenbereichen wie Designer-Möbeln und Handmade-Produkten genutzt wird.

Teilnehmerin 3 argumentiert, dass der Brutalismus für Portfolio-Websites, Blogs und persönliche Websites sowie für experimentelle oder alternative Projekte geeignet ist.

Teilnehmerin 4 meint, dass der Brutalismus hauptsächlich für persönliche oder experimentelle Websites verwendet wird, da er viel Kreativität und Individualität ermöglicht. Sie betont, dass es besonders geeignet für Websites, die sich auf Inhalte und Funktionalität konzentrieren, wie Blogs, Online-Magazine und Portfolio-Websites ist. Sie merkt auch an, dass es oft in Projekten verwendet wird, die eine starke Aussage machen oder traditionelle Designkonventionen herausfordern wollen. Allerdings, es ist immer wichtig die Präferenzen und Erwartungen des Zielpublikums zu berücksichtigen und sicherzustellen, dass das Design den Anforderungen des Projekts entspricht, da der Brutalismus nicht ein Stil ist, der universell beliebt oder geschätzt wird.

Frage 10: Denken Sie, dass Brutalismus auch in Kombination mit anderen Webdesign-Stilen verwendet werden könnte?

Die Meinungen der Teilnehmerin 1, 2 und 4 sind ähnlich, dass der Einsatz von Brutalismus in Kombination mit anderen Webdesign-Stilen möglich ist und dass es von dem Projekt und dem Ziel abhängt, welche Stile kombiniert werden. Teilnehmerin 1 und 4 glauben, dass Brutalismus gut mit minimalistischen und bunten Stilen kombiniert werden kann, während Teilnehmerin 2 denkt, dass es von den Zielen des Projekts abhängt. Teilnehmerin 3 hingegen glaubt, dass Brutalismus für ein kommerzielles Projekt nur in Kombination mit anderen traditionellen Stilen verwendet werden kann.

Frage 11: Wie denken Sie über das Verhältnis von ästhetischen und funktionellen Elementen bei der Umsetzung von brutalistischem Design?

Teilnehmerin 1 betont die Wichtigkeit der Balance bei der Verwendung von brutalistischem Design, insbesondere im Bezug auf das Verhältnis zwischen ästhetischen und funktionellen Elementen. Sie empfiehlt, dass Designer sicherstellen sollten, dass das Design einfach, leicht zu verwenden und zu verstehen ist, aber gleichzeitig auch visuelle Elemente enthalten sollte, die das Design verbessern, ohne die Funktionalität zu beeinträchtigen. Sie schlägt auch

vor, die Website mit realen Benutzern zu testen, um sicherzustellen, dass das Design effektiv und benutzerfreundlich ist.

Teilnehmerin 2 betont die Bedeutung einer ausgewogenen Verteilung von ästhetischen und funktionellen Elementen und schlägt eine 60/40-Aufteilung vor. Sie glaubt, dass das Ziel des brutalistischen Designs darin besteht, das Auge zu fesseln, aber dass die funktionellen Elemente nicht weniger als 40% ausmachen sollten.

Teilnehmerin 3 betont, dass die Grenze für wie viel Brutalismus im Verhältnis zu anderen Stilen verwendet werden sollte, für verschiedene Benutzer unterschiedlich ist und dass es wichtig ist, die Zielgruppe im Auge zu behalten.

Teilnehmerin 4 betont die Wichtigkeit der Balance zwischen ästhetischen und funktionellen Elementen bei der Verwendung von brutalistischem Design. Sie empfiehlt, dass Designer funktionale Elemente wie Navigation, Layout und Inhalte in einer visuell ansprechenden Weise integrieren und das Projektziel und die Bedürfnisse berücksichtigen.

Frage 12: Warum schließen sich Ihrer Meinung nach einige WebdesignerInnen der brutalistischen Bewegung an, die gegen allgemein akzeptierte Webdesign-Standards verstößt?

Teilnehmerin 1 argumentiert, dass Brutalismus für Webdesigner attraktiv ist, da es ihnen ermöglicht, sich von üblichen Webdesign-Standards zu unterscheiden und einzigartig zu sein. Sie betont, dass Brutalismus eine willkommene Abwechslung von dem überladenen und chaotischen Design darstellt, das im Web verbreitet ist und dass es eine Möglichkeit ist, sich auf die Funktionalität zu konzentrieren, was für viele Designer ansprechend ist. Sie argumentiert auch, dass Brutalismus eine Möglichkeit darstellt, die Grenzen dessen, was als "gutes Design" gilt, herauszufordern und die Norm zu hinterfragen.

Teilnehmerin 2 argumentiert, dass Brutalismus als rebellische Bewegung gesehen werden kann, die mehr Freiheit als andere Designstile bietet und das Gefühl der Einzigartigkeit vermittelt. Sie glaubt, dass es immer Menschen geben wird, die sich für Brutalismus entscheiden, auch wenn es sich mit anderen Stilen vermischen wird.

Teilnehmerin 3 argumentiert, dass es schwierig zu sagen ist, warum manche Menschen Brutalismus bevorzugen, da sie keine solchen Personen unter ihren Bekannten kennt und sie selbst kein Fan von diesem Stil ist. Sie glaubt jedoch,

dass Brutalismus die Möglichkeit bietet, sich auszudrücken, während traditionelle Regeln diese Möglichkeit einschränken.

Teilnehmerin 4 argumentiert, dass manche Designer sich einfach für die rohe Ästhetik des brutalistischen Designs entscheiden und es visuell ansprechender finden können. Sie glaubt, dass dieser Designstil auch eine Möglichkeit zur kreativen Ausdrucksweise bietet und es Designern ermöglicht, sich von traditionellen Webdesign-Konventionen zu lösen, während sie immer noch einzigartige Produkte erstellen können, die vertrauenswürdig für die Kunden wirken und sich so von der Konkurrenz abheben.

Frage 13: Wie unterscheiden sich Brutalismus und Antidesign aus Ihrer Sicht und inwieweit ergänzen oder überlappen sie sich?

Teilnehmerin 1 betont, dass Brutalismus darum geht, Dinge einfach und leicht verständlich zu halten. Antidesign bricht die meisten Regeln, indem es unkonventionelle Elemente verwendet, um etwas hervorstechendes zu schaffen. Sie sagt, dass sie kein großer Fan dieses Stils ist, da er ihr zu brutal erscheint. Trotzdem gibt es Überschneidungen zwischen den beiden Stilen, da beide versuchen, etwas Einzigartiges und Unerwartetes zu schaffen und man sie zusammen verwenden kann, um ein Design zu erstellen, das einfach, funktional und trotzdem visuell interessant ist.

Teilnehmerin 2 betont, dass Brutalismus eine Art Stil ist, bei dem man große Schriftarten, viel Weißraum und einfache Struktur verwendet. Es geht um die Schönheit des Einfachen und die Funktionalität. Antidesign ist mehr eine Einstellung, bei der man sich gegen die allgemein akzeptierten Standards und Regeln des Designs stellt. Es geht darum, gegen den Strom zu schwimmen und nicht alles nach Regeln zu machen. Manchmal kann ein Projekt, das als Brutalismus bezeichnet wird, auch Antidesign-Elemente haben und umgekehrt. Es kommt darauf an, wie es umgesetzt wird.

Teilnehmerin 3 betont, dass sowohl Brutalismus als auch Antidesign gegenkulturelle Designbewegungen sind, die traditionelle Designnormen herausfordern und die Funktionalität über die Form stellen. Brutalismus tendiert jedoch dazu, sich mehr auf die Funktionalität und die Nützlichkeit zu konzentrieren, während Antidesign sich mehr mit dem Untergraben traditioneller Designkonventionen und der Vermittlung einer Botschaft durch seinen unkonventionellen Ansatz beschäftigt.

Teilnehmerin 4 betont, dass Brutalismus ein Stil ist, der im Architekturbereich entstanden ist und seitdem auf andere Bereiche wie Webdesign angewendet

wurde, mit Schwerpunkt auf Funktionalität und Verwendung einfacher Layouts. Antidesign ist ein allgemeinerer Begriff, der sich auf eine Designstrategie bezieht, die gegen weitgehend akzeptierte Designkonventionen geht. Es kann die Verwendung von unkonventionellen Elementen beinhalten und kann traditionelle Vorstellungen von Schönheit und Ästhetik ablehnen. Während Brutalismus tendenziell auf einer bestimmten Ästhetik fokussiert ist, geht es bei Antidesign vorrangig darum, sich von traditionellen Designkonventionen und Erwartungen zu lösen. Obwohl Brutalismus durch eine bestimmte Ästhetik gekennzeichnet ist, liegt der Fokus von Antidesign eher darauf, sich von allgemeinen traditionellen Designkonzepten zu distanzieren.

Frage 14: Welche Rolle spielt das Antidesign-Konzept im Vergleich zum Brutalismus im Webdesign? Wie wird es genutzt und wie wird es von der Design-Community aufgenommen?

Teilnehmerin 1 betont, dass Antidesign eine wilde Variante des Webdesigns ist, die Regeln bricht und anders vorgeht. Es wird nicht so häufig verwendet wie Brutalismus und einige Designer sehen es als Möglichkeit, die Grenzen zu überschreiten und aufzufallen, während andere es als zu unkonventionell und schwer in der Praxis anwendbar einschätzen. Es ist ein Stil, der Menschen zum Sprechen bringt und sie dazu zwingt, sich mit dem Thema gutes Design auseinandersetzen zu müssen. Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass es sich nicht um einen Allround-Stil handelt und daher eher für spezifische Projekte geeignet ist, bei denen eine klare Aussage getroffen werden soll.

Teilnehmerin 2 betont, dass das Antidesign-Konzept nicht besonders gut aufgenommen wird, da es viele Regeln bricht und für eine langfristige Nutzung nicht geeignet ist. Sie sieht es eher als Erweiterung oder Vertiefung des Brutalismus und glaubt, dass es meist für kurzfristige Dinge wie Events oder Ähnliches genutzt wird, um schnell Aufmerksamkeit zu erlangen. Sie ist jedoch unsicher, ob es auf lange Sicht funktionieren wird, aber glaubt, dass es sich möglicherweise in eine bessere Form verwandeln kann.

Teilnehmerin 3 betont, dass der Brutalismus-Designbewegung manchmal mit Antidesign in Verbindung gebracht wird, da es oft Merkmale von Brutalität und Rohheit kombiniert. Im Gegensatz dazu spielt die Antidesign-Idee im Webdesign als Alternative Strategie eine Rolle. Die Designgemeinschaft hat eine gemischte Reaktion auf die Antidesign-Idee. Einige Designer umarmen die Idee als Mittel, um etablierte Designkonventionen zu verwerfen und ein authentischeres, experimentelles Aussehen zu entwickeln. Andere können es als kontraproduktiv

für die Benutzererfahrung und eine Verneinung der Bedeutung der Ästhetik im Design betrachten.

Teilnehmerin 4 betont, dass Brutalismus ein spezifischer Stil ist, während Antidesign eher ein allgemeinerer Begriff ist, der sich auf eine Designstrategie bezieht, die gegen weitgehend akzeptierte Designkonventionen geht. Antidesign kann im Webdesign durch die Verwendung unkonventioneller Elemente oder Ansätze oder durch die Ablehnung traditioneller Vorstellungen von Schönheit und Ästhetik eingesetzt werden. Es kann verwendet werden, um einzigartige, innovative Designs zu erstellen, die sich von traditionelleren Webdesign-Stilen abheben. Der Begriff des Antidesigns ist ein unkonventionellerer und experimentellerer Ansatz, der nicht unbedingt für alle Designer oder Zielgruppen ansprechend ist. Einige Designer können ihn erfrischend und inspirierend finden, während andere ihn verwirrend oder überwältigend finden können. Es kann jedoch ein mächtiges Werkzeug für Webdesigner sein, die sich von traditionellen Designkonventionen lösen und innovative Designs erstellen möchten.

Frage 15: In welchen Situationen glauben Sie, eignet sich Antidesign im Webdesign besonders gut?

Teilnehmerin 1 betont, dass Antidesign gut geeignet ist, um Projekte hervorzuheben, die Aufmerksamkeit erlangen möchten, jedoch nicht für jedes Projekt oder jede Zielgruppe geeignet ist. Es eignet sich besser für spezifische Arten von Projekten und nicht für eine breite Masse.

Teilnehmerin 2 argumentiert, dass Antidesign gut für Projekte geeignet ist, die kurzfristig oder einmalig sind, wie zum Beispiel Events, Konzerte oder Ausstellungen. Es eignet sich für diejenigen, die nur gelegentlich auf die Seite kommen, um Informationen zu sammeln oder sich zu amüsieren, aber nicht für längere Nutzung.

Teilnehmerin 3 meint, dass Antidesign möglicherweise für Projekte geeignet ist, die anders und experimentell sein möchten, jedoch nicht für Projekte, die viel Funktionalität oder Benutzerfreundlichkeit benötigen und nicht für Projekte, die auf eine breite Masse abzielen oder sehr attraktiv aussehen möchten.

Teilnehmerin 4 argumentiert, dass das Konzept von Antidesign auf Designs angewendet werden kann, die innovativ und abweichend von traditionellen Designkonzepten sein möchten. Es kann besonders wirksam sein für persönliche oder experimentelle Websites, da es eine hohe Kreativität und Individualität ermöglicht. Es kann jedoch nicht angemessen für Unternehmen oder Organisationen sein, die einen professionelleren Look suchen.

Frage 16: Wie hat der Aufstieg von Brutalismus und Antidesign Ihrer Meinung nach den Bereich des Webdesigns insgesamt beeinflusst?

Teilnehmerin 1 betont, dass der Aufstieg von Brutalismus und Antidesign dazu beigetragen hat, die Denkweise in dem breiteren Bereich des Webdesigns zu verändern. Diese Stile sind ein Abweichen von traditionellem Webdesign und ermutigen Designer, aus der Box zu denken und den Status quo herauszufordern. Es hat auch mehr Möglichkeiten für Experimente und Kreativität im Webdesign gegeben und Designer auf die Bedeutung von Funktionalität und Benutzerfreundlichkeit aufmerksam gemacht. Insgesamt hat es einen positiven Einfluss auf das Feld gehabt, da es Designer dazu ermutigt hat, mutiger und innovativer zu arbeiten.

Teilnehmerin 2 argumentiert, dass der Aufstieg von Brutalismus und Antidesign den Bereich des Webdesigns insgesamt beeinflusst hat, indem es mehr Abwechslung und Kreativität eingebracht hat. Bevor diese Bewegungen populär wurden, sahen viele Websites sehr ähnlich und standardisiert aus. Es hat jedoch auch zu Nachteilen wie schlechter Benutzbarkeit geführt, insbesondere im Zusammenhang mit Antidesign. Insgesamt glaubt er jedoch, dass es dem Bereich des Webdesigns gutgetan hat.

Teilnehmerin 3 meint, dass die Verwendung dieser Stile uns eine neue Perspektive darauf gegeben hat, wie Webdesign aussehen kann. Mit dem Brutalismus-Stil legen wir mehr Wert auf Funktionalität, Benutzbarkeit und User Experience. Antidesign geht darum, anders und authentisch zu sein und ermutigt Designer, origineller zu sein. Insgesamt verändern Brutalismus und Antidesign das Spiel des Webdesigns und machen das gesamte Feld aufregender.

Teilnehmerin 4 argumentiert, dass der Aufstieg von Brutalismus und Antidesign im Webdesign einen Einfluss auf den breiteren Bereich des Webdesigns hatte, da es Designern mehr Optionen und Freiheit gab, mit unkonventionellen Ansätzen und Stilen zu experimentieren. Es hat auch traditionelle Vorstellungen darüber, was ein gutes Webdesign ausmacht, in Frage gestellt und die Möglichkeit für vielfältigere und unkonventionelle Ästhetik eröffnet.

Frage 17: Wie sehen Sie die Zukunft des Brutalismus im Webdesign? Glauben Sie, dass er weiter an Popularität gewinnen wird oder wird er eher eine Nische bleiben?

Teilnehmerin 1 betont, dass der Brutalismus eine helle Zukunft im Web hat und immer mehr Designer die Einfachheit und Funktionalität schätzen, die er bietet.

Sie glaubt, dass der Brutalismus ein Nischenstil bleiben wird, aber dennoch in der Welt des Webdesigns Wellen schlagen wird.

Teilnehmerin 2 glaubt, dass der Brutalismus sich weiter entwickeln und anpassen wird, vielleicht in eine Art Neobrutalismus, bei dem Einfachheit und Funktionalität mit einer leichten Vorliebe für Minimalismus verbunden werden, um einem breiteren Nutzerkreis zugänglich zu machen. Sie denkt trotzdem, dass der Brutalismus ein beliebter Stil bleiben wird.

Teilnehmerin 3 sieht es als schwierig an, die Zukunft des Brutalismus im Webdesign sicher vorherzusagen und glaubt nicht, dass der Brutalismus an Popularität gewinnen wird. Sie glaubt, dass der Brutalismus möglicherweise ein Nischenstil bleibt, nur von einer kleinen Gruppe von Designern und Nutzern akzeptiert wird.

Teilnehmerin 4 betont, dass der Brutalismus weiter an Popularität gewinnen und Mainstream werden könnte, da er Designern ermöglicht, ein hohes Maß an Kreativität mit der unkonventionellen Ästhetik des Brutalismus zu verwalten. Die Zukunft des Brutalismus im Webdesign hängt hauptsächlich von den Präferenzen und Bedürfnissen von Designern und Nutzern ab. Es ist möglich, dass er weiter an Popularität gewinnt oder ein Nischenstil bleibt, je nach den Präferenzen und Bedürfnissen von Designern und Nutzern.

Frage 18: Wie sorgt der Brutalismus im Webdesign für ein Retro-Feeling?

Teilnehmerin 1 betont, dass die Ursprünge des Brutalismus im Webdesign auf eine Zeit zurückgehen, als Ressourcen begrenzt waren und Designer daher einfache Materialien und einfache Designs verwenden mussten. Sie glaubt, dass der minimalistische und monochromatische Stil des Brutalismus ein Retro-Gefühl vermittelt, da er uns an die frühen Tage des Internets erinnert, als Websites einfach und unkompliziert waren. Es ist wie eine Rückkehr in die Vergangenheit.

Teilnehmerin 2 glaubt, dass der Brutalismus im Webdesign dazu beiträgt, dass es ein Retro-Gefühl gibt, zum Beispiel durch die Verwendung von Collagen, die jeder aus der Kindheit oder alten Filmen kennt und die Verwendung von typischen, einfacheren Formen wie Quadraten und Rechtecken. Auch die Verwendung von der alten Typografie, vielleicht mit einer dickeren Strichstärke oder sogar handgeschrieben, und ungewöhnlichen Farbkombinationen, wie zum Beispiel Neon in Verbindung mit ruhigeren Holz- oder Betonfarben, trägt dazu bei, dass es ein Retro-Gefühl gibt.

Teilnehmerin 3 betont, dass Retro mit Merkmalen wie niedriger Auflösung, pixeligen Bildern, groben, handgezeichneten Texten und Grafiken sowie alten Farbschemata und Typografie verbunden ist. Sie geben gemeinsam den Eindruck eines Rückblicks.

Teilnehmerin 4 erklärt, dass der Brutalismus im Webdesign ein Retro-Gefühl erzeugen kann, zum Beispiel durch die Verwendung von retro-inspirierten Farbpaletten wie gedämpften oder Pastellfarben, die der Website ein vintage, nostalgisches Gefühl verleihen können. Es ist auch üblich, veraltete Technologien oder Designelemente wie niedrig aufgelöste Grafiken oder Flash-Animationen zu verwenden, die ein Retro-Gefühl erzeugen.

Frage 19: Inwieweit weckt der Brutalismus im Webdesign etwaige nostalgische Gefühle bei den NutzerInnen? Und welche Rolle spielen Nostalgie und Emotionen Ihrer Meinung nach bei der Verwendung von Retro-Design im Web?

Teilnehmerin 1 betont, dass der Brutalismus im Webdesign an die frühen Tage des Internets erinnert, als Websites sehr einfach und alles nur Text und Links waren. Sie glaubt, dass der Brutalismus eine Rückkehr in die Vergangenheit darstellt und eine Erinnerung daran ist, wie weit das Webdesign gekommen ist. Sie betont, dass es nicht für jeden ist, da manche Leute es als zu einfach und langweilig empfinden können, während es anderen Erinnerungen und eine Nostalgie-Reise vermitteln kann. Sie glaubt, dass die Verwendung von Retro-Design im Web Gefühle der Nostalgie hervorrufen kann und besonders für ältere Generationen von Bedeutung ist, da es sie an etwas Vertrautes erinnert. Für jüngere Generationen ist es einfach ein Trend, der zurückgekommen ist.

Teilnehmerin 2 meint, dass der Brutalismus im Webdesign definitiv mit Erinnerungen und Gefühlen zu tun hat. Die Verwendung von Elementen wie Collagen und typischen Formen weckt Erinnerungen an die Vergangenheit und verstärkt eine emotionale Verbindung zur Website. Sie betont, dass dieses Gefühl, dass man etwas kennt und vertraut ist, uns ein Gefühl von Sicherheit und etwas Altem, aber trotzdem Künstlerischem und Interessantem gibt. Sie ist sich jedoch nicht sicher, wie es bei jüngeren Menschen ankommt.

Teilnehmerin 3 betont, dass der Grad, in dem der Brutalismus im Webdesign Gefühle der Nostalgie bei Benutzern hervorruft, von den verwendeten Designelementen und den individuellen Präferenzen und Werten der Benutzer abhängt. Sie betont, dass es wichtig ist, diese Elemente in Maßen zu verwenden, da ein Übermaß an nostalgischen Elementen überwältigend sein kann und die Wirksamkeit des Designs beeinträchtigen kann.

Teilnehmerin 4 fährt fort, dass die Verwendung von unverarbeiteten Materialien und einem zurückgenommenen, minimalistischen Designansatz Gefühle der Nostalgie für eine einfachere und nützlichere Ästhetik hervorrufen kann. Dies kann besonders für Benutzer der Fall sein, die in einer Zeit aufgewachsen sind, in der diese Ästhetik häufiger vorkam und gute Erinnerungen an diese Ästhetik aus ihrer Jugend haben. Sie betont, dass Nostalgie und Emotionen eine wichtige Rolle bei der Verwendung von Retro-Design im Web spielen, da dieser Stil oft verwendet wird, um Gefühle der Nostalgie hervorzurufen und eine emotionale Verbindung mit Benutzern herzustellen. Durch die Verwendung von vertrauten oder an die Vergangenheit erinnernden Elementen können Designer ein Gefühl der Nostalgie schaffen, das bei Benutzern ankommt und ihnen dabei hilft, eine positive emotionale Reaktion zu haben.

Frage 20: Welche typischen Fehler sollte man aus Ihrer Erfahrung vermeiden, wenn man sich an visuellen Trends im Webdesign orientiert?

Teilnehmerin 1 betont, dass Designer sich manchmal zu sehr auf die derzeitigen Trends konzentrieren und die Bedürfnisse der Benutzer vergessen können. Sie sollten sich auf Benutzerfreundlichkeit und einfache Navigation konzentrieren, anstatt nur auf Trends achten. Trends können sich schnell ändern, daher sollten Designer auch auf die Entwicklung eines eigenen, einzigartigen Stils achten.

Teilnehmerin 2 betont, dass es wichtig ist, bei der Verwendung von Webdesign-Trends sicherzustellen, dass diese zum Produkt oder der Branche passen. Es ist wichtig, darauf zu achten, dass das Design nicht gegen bestimmte Themen wie Religion, Krieg oder Politik verstößt und dass es die Marke nicht beeinträchtigt. Sie betont auch, dass es wichtig ist, sicherzustellen, dass das Design nicht zu schnell wechselt, da dies die Benutzer verwirren kann.

Teilnehmerin 3 betont, dass die häufigsten Fehler beim Folgen von visuellen Trends im Webdesign das Blindfolgen von Trends, die Ignorierung der Benutzerfreundlichkeit, das Übergebrauch von trendy Elementen und der Mangel an Originalität sind.

Teilnehmerin 4 betont, dass es wichtig ist, die spezifischen Ziele und Bedürfnisse des Projekts zu berücksichtigen und nicht einfach blind visuelle Trends zu folgen. Es ist wichtig, die Präferenzen und Bedürfnisse der Zielgruppe zu berücksichtigen und sicherzustellen, dass das Design den Bedürfnissen des Projekts entspricht und benutzerfreundlich und einfach zu navigieren ist. Visuelle Trends sollten die Benutzerfreundlichkeit des Produkts niemals beeinträchtigen und sie sollten auch zur Marke passen.

9 Diskussion

In diesem Teil der Arbeit werden die angewendeten Methoden verwendet, um auf die gestellten Forschungsfragen zu antworten. Im Einzelnen wurden die folgenden Fragen untersucht:

- Wie beeinflusst der Brutalismus die Usability?
- Warum ist die Brutalismus-Bewegung derzeit sehr aktiv? Wie unterscheidet sie sich von herkömmlichen Webdesigns?
- Warum gibt es eine Bewegung, die gegen die gängigen Web-Standards auftritt?
- Wie unterscheiden sich Brutalismus und Antidesign?

Um diese Fragen zu beantworten, wurden verschiedene Methoden eingesetzt, wie z.B. Literaturrecherche, Analyse von bestehenden Websites und Interviews mit Experten aus dem Bereich des Webdesigns. Dies ermöglichte, ein umfassendes Verständnis der Auswirkungen des Brutalismus auf die Usability von Websites sowie der Gründe für seine aktuelle Beliebtheit zu gewinnen und die Unterschiede zwischen Brutalismus und Antidesign zu untersuchen.

Forschungsfrage 1: Wie beeinflusst der Brutalismus die Usability?

Der Brutalismus-Stil kann eine positive Auswirkung auf die Benutzerfreundlichkeit haben, wenn er effektiv verwendet wird. Er betont Einfachheit, Funktionalität und Direktheit, was die Website einfach zu nutzen und zu navigieren macht. Allerdings sollten DesignerInnen sich bewusst sein, dass es auch Herausforderungen geben kann, da der Stil auf überflüssige Schatten und andere visuelle Hinweise verzichtet, die in anderen Designs üblich sind. Deshalb sollten DesignerInnen sicherstellen, dass interaktive Elemente auch ohne die üblichen visuellen Hinweise leicht zu nutzen sind. Um eine positive Nutzererfahrung aufrechtzuerhalten, sollten DesignerInnen Brutalismus-Elemente in geringem Umfang und auf eine Weise einbinden, die das Gesamtdesign verbessert. Es ist auch wichtig, den Kontext zu berücksichtigen, in dem die Website verwendet wird und sicherzustellen, dass das

Design funktional, ästhetisch ansprechend und benutzerfreundlich ist. Außerdem kann die Verwendung klarer und präziser Sprache dazu beitragen, das Konzept oder die Botschaft effektiv zu kommunizieren. Insgesamt ist es wichtig, dass DesignerInnen das richtige Gleichgewicht zwischen Funktionalität und der rohen, unvollendeten Ästhetik des Brutalismus finden, um eine positive Nutzererfahrung zu gewährleisten.

Forschungsfrage 2: Warum ist die Brutalismus-Bewegung derzeit aktiv? Wie unterscheidet sie sich zu herkömmlichen Webdesigns?

Der Brutalismus-Stil im Webdesign ist derzeit sehr aktiv, da er eine Rückkehr zu einer einfachen und funktionellen Ästhetik darstellt und von einigen DesignerInnen als visuell ansprechend empfunden wird. Es bietet auch eine Möglichkeit für kreative Ausdrucksformen und ermöglicht es ihnen, sich von den herkömmlichen Webdesign-Konventionen zu lösen und dennoch einzigartige Produkte zu erstellen, die dem Kunden vertrauenswürdig erscheinen und sich von der Konkurrenz abheben. Einige WebdesignerInnen bevorzugen den Brutalismus, da er ihnen die Möglichkeit gibt, sich von den üblichen Webdesign-Standards zu lösen und aufzufallen.

Forschungsfrage 3: Warum gibt es die Brutalismus-Bewegung, die gegen gängige Web-Standards auftritt?

Die Brutalismus-Bewegung tritt gegen gängige Web-Standards auf, da sie eine Alternative zu den traditionellen Benutzeroberflächen und Stock-Bildern darstellt und die Authentizität und Unverfälschtheit des Internets betont. Es wird argumentiert, dass der Brutalismus als Reaktion auf die physischen Aspekte und die Profitgier von Unternehmen, die das Internet kontrollieren, gesehen werden kann und als eine Form der Nostalgie für die Anfangszeit des Internets und den Pioniergeist seiner frühen NutzerInnen betrachtet werden kann. Der Brutalismus betont auch die Ehrlichkeit und Kühnheit im Design und setzt sich gegen die künstliche Verspieltheit oder Leichtigkeit anderer Web- und UI-Stile. Es wurde auch argumentiert, dass der Fokus auf Simplizität die Kreativität und Originalität einschränken kann und dass DesignerInnen bereit sein sollten, Risiken einzugehen und die Status quo herauszufordern, um wirklich innovative Designs zu schaffen. Der Brutalismus kann auch potenziellen Vorteile wie die Fähigkeit, Conversions und Engagement zu treiben haben. Insgesamt ist der Brutalismus eine Reaktion auf die komplexe und kommerzielle Natur des heutigen Internets und eine Rückkehr zu einer einfachen und funktionellen Ästhetik im Webdesign.

Forschungsfrage 4: Wie unterscheiden sich Brutalismus und Antidesign?

Brutalismus und Antidesign unterscheiden sich hauptsächlich in ihren Ansätzen zu Design. Brutalismus ist ein bestimmter Stil, der durch eine rohe und schlichte Ästhetik gekennzeichnet ist und sich an frühen HTML-basierten Webdesign-Methoden orientiert. Der Schwerpunkt liegt auf Funktionalität und der Verwendung einfacher Layouts. Antidesign ist ein allgemeinerer Begriff, der sich auf einen Designansatz bezieht, der gegen allgemein akzeptierte Designkonventionen verstößt. Es kann die Verwendung unkonventioneller Elemente beinhalten und kann traditionelle Vorstellungen von Schönheit und Ästhetik ablehnen. Während Brutalismus eine bestimmte Ästhetik hat, geht es bei Antidesign darum, sich von traditionellen Designkonzepten zu lösen. Es kann besonders effektiv für persönliche oder experimentelle Websites sein, da es eine hohe Kreativität und Individualität ermöglicht. Es mag jedoch nicht für Unternehmen oder Organisationen geeignet sein, die einen professionelleren Ansatz suchen. Insgesamt kommt es darauf an, wie Brutalismus und Antidesign umgesetzt werden und in welchem Kontext sie verwendet werden.

10 Fazit

In Fazit lässt sich sagen, dass Brutalismus und Antidesign im Webdesign als ähnliche, aber gleichzeitig unterschiedliche Designkonzepte betrachtet werden können. TeilnehmerInnen haben Brutalismus in der Regel als eine Betonung von Funktionalität und ein sauberes und einfaches Erscheinungsbild charakterisiert, während Antidesign als vergleichbar, jedoch mit einer Abweichung, die in der absichtlichen Verwendung von unkonventionellen Layout- und Designelementen besteht, beschrieben wurde. Im Gegensatz zu anderen Designstilen, die oft auf Ästhetik fokussiert sind, setzt Brutalismus in erster Linie auf einen funktionellen Ansatz und lenkt die Aufmerksamkeit der NutzerInnen auf den Inhalt. Im Brutalismus-Webdesign werden visuelle Elemente unkonventionell eingesetzt, einschließlich unregelmäßiger Layouts, ungewöhnlicher Schriftarten und unerwarteter Farbkombinationen. Diese Elemente tragen dazu bei, dass das Design experimentell und aufregend wirkt. Aufgrund des experimentellen Ansatzes ist es jedoch wichtig, sorgfältig darauf zu achten, dass die Nutzererfahrung nicht beeinträchtigt wird.

Die größten Vorteile bei der Verwendung von Brutalismus im Webdesign sind die Möglichkeit, kreativ und experimentell zu sein und die Aufmerksamkeit der NutzerInnen auf die Inhalte zu lenken. Ein Nachteil kann jedoch sein, dass es schnell unübersichtlich werden kann und eine negative Nutzererfahrung verursachen kann, wenn es nicht sorgfältig umgesetzt wird. Um ein erfolgreiches Design zu erreichen, ist es wichtig, die Auswirkungen auf die Nutzererfahrung im Auge zu behalten und die Menge an Brutalismus-Elementen sorgfältig auszuwählen, um eine Balance zwischen rohen und traditionellen Designelementen zu schaffen. User-Tests und die Berücksichtigung des Kontexts, in dem das Design verwendet wird, sind wichtige Faktoren bei der Umsetzung von Brutalismus im Webdesign.

Literaturverzeichnis

- Aghaei, S., Nematbakhsh, M. A., & Farsani, H. K. (2012). *Evolution of the world wide web: From WEB 1.0 TO WEB 4.0*. International Journal of Web & Semantic Technology, 3(1), 1-10. DOI: 10.5121/ijwest.2012.3101
- ALGAdesign. (2018, 11. April). *User Experience | The Rise of Anti-Design*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=s1CLA2MgvrA>
- Allweil, Y., & Zemer, N. (2022). *Brutalism and community in middle class mass housing: Be'eri Estate, Tel Aviv, 1965–present*. Urban Planning, 7(1), 349-368. DOI: <https://doi.org/10.17645/up.v7i1.4811>
- Arcement, K. (2016, 9. Mai). *The hottest trend in Web design is making intentionally ugly, difficult sites*. The Washington Post. Abgerufen 11. Oktober 2022, von <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/05/09/the-hottest-trend-in-web-design-is-intentionally-ugly-unusable-sites/>
- Armbruster, S. (2016). *Watching Nostalgia*. An analysis of nostalgic television fiction and its reception. Bielefeld: transcript 2016
- Assmann, A. (2014). *Der lange Schatten der Vergangenheit: Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*. CH Beck.
- Babich, N. (2019, 17. September). *Metaphors and Analogies in Product Design*. Bakarema. Abgerufen 3. Dezember 2022, von <https://blog.bakarema.com/2019/09/17/metaphors-and-analogies-in-product-design/>
- Bacher, J., & Horwath, I. (2011). Einführung in die Qualitative Sozialforschung. JKU Johannes Kepler Universität Linz. Abgerufen 3. Januar 2023, von https://www.jku.at/fileadmin/gruppen/119/AES/Lehre/Bacc-Pruefung/SkriptTeil1ws11_12.pdf
- Bailey, M. (2021, 5. November). *Long Live the Vaporwave Aesthetic*. Shutterstock. Abgerufen 8. Dezember 2022, von <https://www.shutterstock.com/blog/vaporwave-aesthetic-retro-design>

- Banga, C., & Weinhold, J. (2014). *Essential mobile interaction design: Perfecting interface design in mobile apps*. Pearson Education.
- Banham, R. (1955). *The New Brutalism: Ethic or Aesthetic?* Stroyizdat.
- Banham, R. (1965). „*The New Brutalism*“. *The Architectural Review* 118, December 1955.
- Becker, T. (2017). *Rückkehr der Geschichte? Die „Nostalgie-Welle“ in den 1970er und 1980er Jahren*. In *Zeitenwandel: Transformationen geschichtlicher Zeitlichkeit nach dem Boom*. (pp. 93-117). Vandenhoeck & Ruprecht.
- Bevan, N., Carter, J., Harker, S. (2015). *ISO 9241-11 Revised: What Have We Learnt About Usability Since 1998?*. In: Kurosu, M. (eds) *Human-Computer Interaction: Design and Evaluation*. HCI 2015. *Lecture Notes in Computer Science*, vol 9169. Springer, Cham. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-20901-2_13
- Bieber, E. (2022, 18. Mai). *Das muss eine moderne Website 2022/23 können*. Rheindigital. Abgerufen 8. Dezember 2022, von https://rheindigital.de/wp-content/uploads/2022/05/RD_Whitepaper-Webdesigntrends.pdf
- Bierut, M. (2019). *Now you see it and other essays on design*. Chronicle Books.
- Black Host (2022, 29. April). *Best Web Design Trends for 2022*. Black Host. Abgerufen 8. Dezember 2022, von <https://black.host/blog/best-web-design-trends-for-2022>
- Bollini, L. (2017). *Beautiful interfaces. From user experience to user interface design*. *The Design Journal*, 20:sup1, S89-S101. DOI: 10.1080/14606925.2017.1352649
- Bortz, J., & Döring, N. (1995). *Forschungsmethoden und Evaluation*. Zweite vollständig überarbeitete und aktualisierte Auflage. Berlin/Heidelberg/New York.
- Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Boym, S. (2007). *Nostalgia and its discontents*. *The Hedgehog Review*, 9(2), 7-19.
- Bronovitskaya, A. (2016, 10. Februar). *Brutalismus und Neobrutalismus*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eCqHVfiQKpw>

- Buggeln, G. T. (2014). *Sacred concrete the churches of le corbusier*, Samuel, Flora and Linder-Gaillard. *Material Religion*, 10(2), 245–246. DOI: <https://doi.org/10.2752/175183414X13990269049608>
- Cardello, J. (2022, 11. April). *Going cyberpunk and riding the vaporware: A look at retrofuturism*. Webflow Blog. Abgerufen 8. Dezember 2022, von <https://webflow.com/blog/retrofuturism>
- Chen, W., Crandall, D. J., & Su, N. M. (2017). *Understanding the Aesthetic Evolution of Websites*. Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '17. DOI: 10.1145/3025453.3025607
- Clement, A. (2020, 6. April). *Building of the Month: Roehampton Lane*. Brutalism101. Abgerufen 4. September 2022, von <https://brutalism101.wordpress.com/2020/04/06/building-of-the-month-roehampton-lane/>
- Coen, P. (2019). *Moshe Safdie at Yad Vashem: Architecture, Politics, Identity*. *Pólemos*, 13(1), 43-62. DOI: <https://doi.org/10.1515/pol-2019-0004>
- Corbusier, L. (2013). *Towards a new architecture*. Courier Corporation.
- Cousins, C. (2017, 23. Januar). *8 Reasons 80s Flair will rule Design in 2017*. Webdesigner Depot. Abgerufen 10. Dezember 2022, von <https://www.webdesignerdepot.com/2017/01/8-reasons-80s-flair-will-rule-design-in-2017/>
- Craig, W. (2009). *The Evolution of Web Design*. Web FX. Abgerufen 12. Dezember 2022, von <https://www.webfx.com/blog/web-design/the-evolution-of-web-design/>
- Craig, W. (2014). *Terrible Web Design Trends*. Web FX. Abgerufen 12. Dezember 2022, von <https://www.webfx.com/blog/web-design/terrible-web-design-trends/>
- Cross, G. (2017). *Nostalgic collections*. *Consumption Markets & Culture*, 20(2), 101-106.
- Dermody, B., & Breathnach, T. (2010). *New retro: classic graphics, today's designs*. Thames & Hudson.

- Dewey, C. (2015, 10. November). *The counterintuitive, GIF-tastic plan to redeem the modern Internet*. The Washington Post. Abgerufen 27. Dezember 2022, von <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2015/11/10/the-counterintuitive-gif-tastic-plan-to-redeem-the-modern-internet/>
- DIN EN ISO 9241-11 (2018). *Ergonomie der Mensch-System-Interaktion - Teil 11: Gebrauchstauglichkeit: Begriffe und Konzepte*. Deutsche Fassung EN ISO 9241-11:2018.
- DIN EN ISO 9241-210 (2010). *Ergonomie der Mensch-System-Interaktion Teil 210: Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme*. Berlin: Beuth.
- Doan, P. (2017). *Practical Responsive Web Design*. Bachelor Thesis.
- Dowlen, C., & Ledsome, C. (2006). *The Languages Of Design*. In DS 38: Proceedings of E&DPE 2006, the 8th International Conference on Engineering and Product Design Education, Salzburg, Austria.
- Dumas, J. S., & Redish, J. C. (1999). *A Practical Guide to Usability Testing*. Portland, Oregon: Intellect Books.
- Ecker, M. (2015). *Usability und Usability Engineering zur Gestaltung von Lernsystemen – User-centered Methoden zur nachhaltigen Entwicklung digitaler Bildungsangebote*. Technischer Bericht 1/2015, Pädagogische Hochschule Weingarten.
- Ellis-Lee, M. (2018, 12. März). *The History of Architecture and the Future of Web Design*. Medium. Abgerufen 14. November 2022, von https://medium.com/@mia_sloane/the-history-of-architecture-and-the-future-of-web-design-223ec0081b60
- Esakov, D., Gonzalez, E. (2016, 14. Januar). „Aviators’ House“ on Begovaya Street. Archi. Abgerufen 23. September 2023, von <https://archi.ru/russia/66991/dom-aviatorov-na-begovoi>
- Ewart, A. (2016, 3. Juni). *This Is Why Your Brain Loves The '90s So Much*. Bustle. Abgerufen 27. Dezember 2022, von <https://www.bustle.com/articles/159589-this-is-why-your-brain-loves-the-90s-so-much>

- Filimonicheva, T. (2020, 12. Juni). *The Ship House and Secret Rooms*. Vokrugjeka. Abgerufen 23. September 2022, von <https://vokrugjeka.ru/дом-корабль-и-тайные-комнаты>
- Freud, S. (1930). *Das Unbehagen in der Kultur*. Wien: Internationaler Psychoanalytischer Verlag.
- Fuentenebro de Diego, F., & Valiente Ots, C. (2014). *Nostalgia: A conceptual history*. *History of Psychiatry*, 25(4), 404–411. DOI: <https://doi.org/10.1177/0957154X14545290>
- Fury, A. (2016, 13. Juli). The Return of the '90s. *The New York Style Magazine*. Abgerufen 27. Dezember 2022, von <https://www.nytimes.com/2016/07/13/t-magazine/fashion/90s-fashion-revival.html>
- Fussell, G. (2022, 17. November). *Embracing Anti-Design: How to Do It Well*. Shutterstock. Abgerufen 23. Dezember 2022, von <https://www.shutterstock.com/blog/anti-design-inspiration#what-are-the-benefits-of-anti-design>
- Gille, J., Luszcz, J., & Larimer, J. O. (1998). *Error diffusion using the web-safe colors: how good is it across platforms?* In *Human Vision and Electronic Imaging III* (Vol. 3299, pp. 368-375). SPIE. DOI: 10.1117/12.320127
- Glushkov, D. (2019, 1. Juni). *Le Corbusier. Die Ästhetik des Stils*. Probauhaus. Abgerufen 2. September 2022, von <https://probauhaus.ru/le-corbusier/>
- Gorbachev, O. (2015). *The Namedni project and the evolution of nostalgia in post-Soviet Russia*. *Canadian Slavonic Papers*, 57(3-4), 180-194. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/00085006.2015.1083358>
- Gordon, G. (2017, 19. September). *Understanding the (Surprisingly Short) Life Cycle of a Fashion Trend*. *Savoir Flair*. Abgerufen 27. Dezember 2022, von <https://www.savoirflair.com/fashion/237591/fashion-decoded-life-cycle-fashion-trend>
- Gorski, S., (2019). *Interface paradigms – Vergangenheit und Zukunft des Interface Designs*. In: Fischer, H. & Hess, S. (Hrsg.), *Mensch und Computer 2019 - Usability Professionals*. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V. Und German UPA e.V.. DOI: 10.18420/muc2019-up-0130

- Grainge, P. (2000). *Nostalgia and style in retro America: Moods, modes, and media recycling*. The Journal of American Culture, 23(1). DOI: https://doi.org/10.1111/j.1537-4726.2000.2301_27.x
- Guffey, E. E. (2006). *Retro: The culture of revival*. London: Reaktion Books.
- Hahn, M. (2020). *Webdesign: Das Handbuch zur Webgestaltung*. Rheinwerk Verlag.
- Hammond, C. I. (2009). *The (Human) Habitat: Humanism, Architecture and Habitat 67/04*. Architecture and Identity.
- Helfferrich, C. (2011). *Die Qualität qualitativer Daten*. Vol. 4. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hellwig, J. (2021, 17. Mai). *Die Layout-Typen einer Website: Fixed, Fluid & Elastic. Kulturbanause*. Abgerufen 26. Dezember 2022, von <https://kulturbanause.de/blog/die-layout-typen-einer-website-fixed-fluid-elastic/>
- Higson, A. (2013). *Nostalgia is not what it used to be: heritage films, nostalgia websites and contemporary consumers*. Consumption Markets & Culture, 17(2), 120–142. DOI: <https://doi.org/10.1080/10253866.2013.776305>
- Ho, H. (2016, 22. September). *Flat 2.0: Why Fully Flat Design is Outdated*. Medium. Abgerufen 26. Dezember 2022, von https://medium.com/@ux_hai/flat-2-0-why-fully-flat-design-is-outdated-95fb5609f729
- Hong, P. (2018). *Practical web design: Learn the fundamentals of web design with HTML5, CSS3, bootstrap, jQuery, and vue.js*. Packt Publishing Ltd.
- Hutcheon, L. (2000). *Irony, Nostalgia, and the Postmodern*. Methods for the Study of Literature as Cultural Memory, Studies in Comparative Literature, 30, pp. 189–207.
- Hutcheon, L., & Valdés, M. J. (2000). *Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue*. Poligrafías. Revista de Literatura Comparada (1998-2000), 3, 29–54.
- Jacobsen, J., & Meyer, L. (2019). *Praxisbuch Usability und UX: Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt*. Rheinwerk Verlag.

- Jung, J. (2018, 4. September). *A nostalgic journey through the evolution of web design*. The Conversation. Abgerufen 26. Dezember 2022, von <https://theconversation.com/a-nostalgic-journey-through-the-evolution-of-web-design-98626>
- Kadlec, T., & Fröhlich, S. (2013). *Praxiswissen Responsive Webdesign: reaktionsfähige Websites für alle Geräte; Strategien, Konzeption, Umsetzung*. Köln: O'Reilly.
- Kalinina, E. (2016). *What do we talk about when we talk about media and nostalgia*. Medien & zeit, 4, 6-15.
- Karp, M. M. (2015). *Ethic Lost: Brutalism and The Regeneration of Social Housing Estates in Great Britain*. Eugene: Graduate School of the University of Oregon.
- Kenton, W. (2022, 29. Dezember). *What Is Web 2.0? Definition, Impact, and Examples*. Investopedia. Abgerufen 3. Januar 2022, von <https://www.investopedia.com/terms/w/web-20.asp>
- Kießling, T. (2012). *Nostalgie und Retro-Trends als Marketingchance*. Springer-Verlag.
- Kim, E., Fiore, A. M., & Kim, H. (2011). *Fashion Trends: Analysis and Forecasting*. Berg. PDF ISBN: 978-0-85785-314-1.
- Kurzrock, B. M. (2014). *Anleitung für Experteninterviews im Rahmen wissenschaftlicher Arbeiten am Fachgebiet Immobilienökonomie*. Technische Universität Kaiserslautern, Bauingenieurwesen. Abgerufen 3. Januar 2023, von: http://www.bauing.uni-kl.de/fileadmin/immobilien/pdf/Anleitungen/Anleitung_fuer_Expertengespraeche_FG_IOE.pdf
- Landsberg, A. (2004). *Prosthetic memory: The transformation of American remembrance in the age of mass culture*. Columbia University Press.
- Lamond, K. (2021). *Graphic Brutalism*. Duncan of Jordanstone College of Art & Design.
- Leuschner, U. (1991). *Heimweh. Wie die Entfremdung von der Heimat zum Problem wurde: Die „nostalgia“ im Wandel des wissenschaftlichen*

Zeitgeistes. Sehn–Sucht: 26 Essays zur Dialektik von Nostalgie und Utopie.

Levanier, J. (2021, 23. März). *Memphis Design: Der prägende Look der 80er*. 99designs. Abgerufen 8. Juli 2022, von <https://en.99designs.at/blog/design-history-movements/memphis-design/>

Levanier, J. (2021, 30. Juni). *Brutalism in design: its history and evolution in modern websites*. Abgerufen 24. November 2022, von <https://en.99designs.at/blog/design-history-movements/brutalism/>

Lewis, M. J. (2014). *The „New“ New Brutalism*. *New Criterion*, 33, 19-23.

Niebrzydowski, W. (2020). *Brutalism in the Architecture of Polish Churches*. IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng. 960 022056. DOI: <https://doi.org/10.1088/1757-899X/960/2/022056>

Mallgrave, H. F. (2005). *Modern architectural theory a historical survey, 1673–1968*. Cambridge University Press.

Marcotte, E. (2015). *Responsive Design: Patterns & Principles*. A book Apart. New York. ISBN 978-0-9844425-7-7

Martinez, R. (2015, 2. Dezember). *Retro Futurism - Nostalgia and Punk*. Widewalls. Abgerufen 8. Dezember 2022, von <https://www.widewalls.ch/magazine/retro-futurism>

Mayor, T. S. (2022, 10. März). *What Makes Web 3.0 different from Web 2.0*. Medium. Abgerufen 3. Januar 2022, von <https://medium.com/@tmayor/what-makes-web-3-0-different-from-web-2-0-7444225bb1cf>

Mazur, L. (2015). *Golden age mythology and the nostalgia of catastrophes in post-Soviet Russia*. *Canadian Slavonic Papers*, 57(3-4), 213-238. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/00085006.2015.1090731>

Media Queries. (2022, 5. April). *Media Queries Level 3*. W3CRecommendation. Abgerufen 22. Dezember 2022, von <https://www.w3.org/TR/mediaqueries-3/>

Menke, M., & Schwarzenegger, C. (2016). *Media, Communication and Nostalgia Finding a better tomorrow in the yesterday?* *Medien & Zeit*, 31(4), 2-6.

- Meuser, M., & Nagel, U. (2005). *ExpertInneninterviews - vielfach erprobt, wenig bedacht: Ein Beitrag zur qualitativen Methodendiskussion*. In A. Bogner, Das Experteninterview; Theorie, Methode, Anwendung (S. 71-95). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Meuser, M., & Nagel, U. (2009). *Das Experteninterview - konzeptionelle Grundlagen und methodische Anlagen*. In S. Pickel, & andere, Methoden der vergleichenden Politik- und Sozialwissenschaft; neue Entwicklungen und Anwendungen (S. 465-479). Berlin, Heidelberg, New York: Springer.
- Mirko, A. (2018, 1. August). *Brutalismus in der Architektur: Geschichte des Stils, berühmte Architekten der UdSSR, Fotos von Gebäuden*. FB. Abgerufen 15. September 2022, von <https://fb.ru/article/408212/brutalizm-v-arhitekture-istoriya-vozniknoveniya-stilya-izvestnyie-arhitektoryi-sssr-foto-zdaniy/>
- Moran, K. (2017, 5. November). *Brutalism and Antidesign*. Nielsen Norman Group. Abgerufen 14. November 2022, von <https://www.nngroup.com/articles/brutalism-antidesign/>
- Moreira, S. (2020, 30. September). *The 5 Points of Modern Architecture in Contemporary Projects*. ArchDaily. Abgerufen 15. September 2022, von <https://www.archdaily.com/948273/the-5-points-of-modern-architecture-in-contemporary-projects/>
- Nandorf, J. (2013). *Responsive Web Design—Evaluation of Techniques to Optimize Load Time*. Bachelor Thesis.
- Nataly. (2020, 24. April). *8 Daring Examples of Cyberpunk Design*. Onextrapixel. Abgerufen 8. Dezember 2022, von <https://onextrapixel.com/daring-examples-of-cyberpunk-design/>
- Nielsen, J. (1993). *Iterative user-interface design*. Computer, 26(11), 32-41.
- Nielsen, J. (2005). *Usability Engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Nielsen, J. (2012, 4. Januar). „*Usability 101: Introduction to Usability*“. Nielsen Norman Group. Abgerufen 10. Oktober 2022, von <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Niemeyer, K. (2014). *Introduction: Media and nostalgia*. In Media and nostalgia (pp. 1-23). Palgrave Macmillan, London.

- O'Brien, F. (2020, 8. Januar). „*The Split Personality Of Brutalist Web Development*“. Smashing Magazine. Abgerufen 11. Oktober, von <https://www.smashingmagazine.com/2020/01/split-personality-brutalist-web-development/>
- Proskourine-Barnett, G. (2018). *Fractured perspectives*. Electronic Visualisation and the Arts, 361-366. DOI: <http://dx.doi.org/10.14236/ewic/EVA2018.68>
- Rebelo, J., Rebelo, S., & Rebelo, A. (2020). *Experiments in algorithmic design of web pages*. Joint Proceedings of the ICCG.
- Reynolds, S. (2011). *Retromania, Pop Culture's Addiction to its Own Past*. London: Faber and Faber.
- Rimmer, K. (2022, 8. Juni). *What Is Retro Futurism? Explore the Retro-Futuristic Art & Design Trend*. Envato Blog. Abgerufen 8. Dezember 2022, von <https://www.envato.com/blog/retro-futurism-design-trend/>
- Rizza, A. (2018, 23. Juli). *The '90s are back. But is the internet ruining nostalgia?* *The Star*. Abgerufen 27. Dezember 2022, von <https://www.thestar.com/life/2018/07/20/the-90s-are-back-but-is-the-internet-ruining-nostalgia.html>
- Rizzo Young. (2022, 22. Mai). *Memphis Web Design: Push New Boundaries with Bold Styles*. Rizzo Young Marketing LLC. Abgerufen 8. Dezember 2022, von <https://rizzoyoung.com/content/memphis-web-design-push-new-boundaries-bold-styles>
- Rodrigo, R. (2015). *Aesthetics as a Practical Ethic: Situating the Brutalist Architecture of the Sirius Apartments, 1975–80*. *Fabrications*, 25(2), 234-261. DOI: <https://doi.org/10.1080/10331867.2015.1032481>
- Sasso, F. (2011). *Abduzeedo inspiration guide for designers*. Pearson Education.
- Satori Graphics. (2021, 10. November). *Will 'ANTI DESIGN' Takeover The Graphic Design World!?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Bv7a3TcxugQ&t=220s>
- Scacca, S. (2018, 29. Januar). *Brutalist Web Design: Where Did It Come From and Why Is It Back?* Wpmu Dev. Abgerufen 13. November 2022, von <https://wpmudev.com/blog/brutalist-web-design-where-did-it-come-from-and-why-is-it-back/>

- Schrey, D. (2017). *Analoge Nostalgie in der digitalen Medienkultur*. (Dissertation). KIT Karlsruhe.
- Schwartz, E. (2017). *Exploring Experience Design*. Packt Publishing Ltd.
- Sedikides, C., Wildschut, T., Arndt, J., & Routledge, C. (2008). *Nostalgia: Past, present, and future*. *Current directions in psychological science*, 17(5), 304-307.
- Sherwin, K. (2018). *The 3 B's Test For When to Follow Design Trends*. Nielsen Norman Group. Abgerufen 21. November 2022, von <https://www.nngroup.com/videos/3-bs-design-trends/>
- Siegel, D. (1996). *Creating killer web sites: The art of third-generation site design*. Indianapolis, Ind.: Hayden Books.
- Sieker, B. (2015). *User-Centered Development of a JavaScript and HTML-based GUI for Saros*. Ankündigung auf der Maillingliste am 21.
- Sippola, T. (2017, 3. April). *Usability is a key element of User Experience*. Landis+Gyr. Abgerufen 13. November 2022, von <https://eu.landisgyr.com/better-tech/usability-is-a-key-element-of-user-experience>
- Smithson, A., & Smithson, P. (1957). „*The new brutalism*“. *Architectural Design* 27 (April 1957).
- Spiliotopoulos, K., Rigou, M., & Sirmakessis, S. (2018). *A Comparative Study of Skeuomorphic and Flat Design from a UX Perspective*. *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(2), 31. DOI: 10.3390/mti2020031
- Staskiewicz, K. (2012, 7. April). *'American Reunion': Have we entered the era of late-'90s nostalgia?* *Entertainment Weekly*. Abgerufen 27. Dezember 2022, von <https://ew.com/article/2012/04/07/american-reunion-have-we-entered-the-era-of-late-90s-nostalgia/>
- Stern, C. (2020, 11. Februar). *The History of Web Design: A Timeline*. VisualFizz Blog. Abgerufen 26. Dezember 2022, von <https://www.visualfizz.com/blog/ultimate-history-of-web-design/>
- Suárez-Carballo, F. (2019). *The visual language of brutalist web design*. *Doxa Comunicación*. *Revista Interdisciplinar de Estudios de Comunicación y*

Ciencias Sociales, (28), 111–131. DOI:
<https://doi.org/10.31921/doxacom.n28a06>

Tatulyan, M. (2019, 2. November). *The Forgotten Civilization*. manetatouliau. Abgerufen 20. Dezember 2022, von <https://manetatouliau.com/journal/the-forgotten-civilization>

Thorlacius, L. (2007). *The Role of Aesthetics in Web Design*. Nordicom Review, 28(1), 63–76. DOI: 10.1515/nor-2017-0201

Tierney, J. (2013, 8. Juli). *What Is Nostalgia Good For? Quite a Bit, Research Shows*. The New York Times. Abgerufen 16. Dezember 2022, von <https://www.nytimes.com/2013/07/09/science/what-is-nostalgia-good-for-quite-a-bit-research-shows.html>

Toscas, M. (2012). *Zig-zagging ziggurat*. Journal of Property Management, 77(2).

Turner, A. L. (2014, 19. März). *The history of flat design: How efficiency and minimalism turned the digital world flat*. Thenextweb. Abgerufen 26. Dezember 2022, von <https://thenextweb.com/news/history-flat-design-efficiency-minimalism-made-digital-world-flat>

Usabilla. (2016, 22. Juli). *The Curious Case of Web Brutalism*. Medium. Abgerufen 14. November 2022, von <https://medium.theuxblog.com/the-curious-case-of-web-brutalism-791a1b09000>

Yorksranter. (2017, 9. April). *Design values are values, again*. The Yorkshire Ranter. Abgerufen 12. Dezember 2022, von <https://www.harrowell.org.uk/blog/2017/04/09/design-values-are-values-again/>

Wickman, F. (2012, 17. April). *The 20-Year Nostalgia Cycle—or Is It 40 Years? 15?* Slate. Abgerufen 27. Dezember 2022, von <https://slate.com/culture/2012/04/the-golden-forty-year-rule-and-other-nostalgia-cycles-could-trends-possibly-return-every-40-years-20-years-and-12-15-years.html>

Wilson, C. (2011, 4. August). *'My So-Called Adulthood'*. The New York Times Magazine. Abgerufen 27. Dezember 2022, von <https://www.nytimes.com/2011/08/07/magazine/the-gen-x-nostalgia-boom.html>

Zhou, W. (2021, 8. Dezember). *Futuristic UI Design Inspiration & Tips*. Wendy Zhou. Abgerufen 8. Dezember 2022, von <https://www.wendyzhou.se/blog/futuristic-ui-design-inspiration-tips/>

Zhou, W. (2022, 25. Januar). *Cyberpunk UI Website Design Inspiration*. Wendy Zhou. Abgerufen 8. Dezember 2022, von <https://www.wendyzhou.se/blog/cyberpunk-ui-website-design-inspiration/>

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1. Unité d'Habitation, Marseilles. https://lumieresdelaville.net/a-la-recherche-dune-architecture-divine/	14
Abbildung 2. Kirche Saint-Pierre de Firminy, Frankreich. https://www.atlasobscura.com/places/saintpierre	15
Abbildung 3. Habitat 67, Montreal, Kanada. https://www.archdaily.com/404803/ad-classics-habitat-67-moshe-safdie	16
Abbildung 4. The Alton Estate, 1962, London, England. https://www.layersoflondon.org/map/records/allbrook-house-and-roehampton-library-alton-estate-1962	16
Abbildung 5. Ship House, Moskau, Russland. https://a-a-ah.ru/zhiloy-dom-na-kvartir/	17
Abbildung 6. Aviators House, Moskau, Russland. https://www.rbth.com/arts/333772-soviet-brutalist-architecture	17
Abbildung 7. Gegenwärtige Definitionen von Nostalgie (Xue, 2017, S. 37)	21
Abbildung 8. Die erste Website von Tim Berners-Lee, 1991 (Hong, 2018, S. 7).36	
Abbildung 9. Table-based Website von 3drealms, 1996 (Hong, 2018, S. 10)	37
Abbildung 10. Yahoo Webseite, 1992 (Hong, 2018, S. 11).	37
Abbildung 11. Flash-basiertes Webdesign von Hi-ReSI, 2000. https://www.webdesignmuseum.org/flash-websites/requiem-for-a-dream-2000	38
Abbildung 12. Eine typische MySpace-Profilseite. https://blog.bakarema.com/2019/09/17/metaphors-and-analogies-in-product-design/	39
Abbildung 13. Yahoo Webseite, 2009 (Hong, 2018, S. 14)	40
Abbildung 14. Ein Vergleich von Web 1.0 und Web 2.0 (Aghaei, Nematbakhsh & Farsani, 2012, S. 3).....	41
Abbildung 15. Beispiel eines Webdesigns im Web 2.0-Stil (Craig, 2009).....	42
Abbildung 16. Kontakte-App von Apple im skeuomorphen Design (Ho, 2016)...	43
Abbildung 17. Flat Design, Microsofts Metro Betriebssystem (Ho, 2016).....	44

Abbildung 18. Design-Trendkarte: Mikrodesign-Trends in den Bereichen Benutzererfahrung, visuelles Design und Industriedesign (Mühlstedt, 2021)	49
Abbildung 19. Der nutzerzentrierte Designprozess nach ISO-Norm 9241-210 ..	60
Abbildung 20. Beziehung von Usability und UX aus Sicht der ISO 9241	61
Abbildung 21. Illustration eines flexiblen Rasters (Nandorf, 2013, S. 2)	63
Abbildung 22. Verwendung der maximalen Breite, um fließende Bilder und Videos im Web zu erstellen (Doan, 2017, S. 19).	64
Abbildung 23. Nutzung von Hintergrundgrößen-Werten, um die Flexibilität der Hintergrundbilder zu verbessern (Doan, 2017, S. 20).....	64
Abbildung 24. Die aktuelle Designstil der Craigslist-Website	https://vienna.craigslist.org/ 69
Abbildung 25. Drei Gruppen von visuellen Kommunikationstechniken nach Olejo (Olejo, 1998, zitiert nach Suárez-Carballo, 2019, S. 118).....	70
Abbildung 26. Die Präsenz der vier grundlegenden visuellen Kommunikationstechniken in Prozenten (Suárez-Carballo, 2019, S. 120) ..	71
Abbildung 27. Die Präsenz der verbleibenden Kommunikationstechniken in Webseiten-Anzahl (Suárez-Carballo, 2019, S. 121)	71
Abbildung 28. Die Präsenz der System-Schriftarten und „safe colours“ in Prozenten (Suárez-Carballo, 2019, S. 122).....	72
Abbildung 29. Die Website von Dropbox https://medium.muz.li/web-brutalism-ugly-is-the-new-black-dbe1bde4a780	73
Abbildung 30. Die Webseite von Bloomberg https://www.bloomberg.com/europe	73
Abbildung 31. Die Website von The Drudge Report https://www.nytimes.com/2020/11/11/business/media/drudge-report-trump-biden.html	75
Abbildung 32. Antidesign-Plakate. https://www.youtube.com/watch?v=Bv7a3TcxugQ	76
Abbildung 33. Die Website von „wrong wrong“. https://www.youtube.com/watch?v=Bv7a3TcxugQ	77
Abbildung 34. Die Webseite von Nosaj Thing. https://www.youtube.com/watch?v=Bv7a3TcxugQ	77

Abbildung	35.	Memphis-Design	Website	
			https://bashooka.com/inspiration/examples-of-memphis-design-websites/	83
Abbildung 36.	Beispiel von Retrofuturismus.		https://webflow.com/blog/retrofuturism	84
Abbildung 37.	Beispiel von Cyberpunk		https://dribbble.com/shots/6679376-Landing-Page-2	85
Abbildung	38.	Beispiel	von Vaporwave.	
			https://i.pinimg.com/originals/80/f6/fe/80f6febb0f78e81a60807ed79c19a8bb.png	87

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1. Eigenschaften und Merkmale von Brutalismus und Antidesign im Webdesign (Beschreibungen aus den Arbeiten von Levanier, 2021; Ellis-Lee 2018; Suárez-Carballo, 2019; Levanier, 2022).	79
--	----

Anhang

A. Transkription

Teilnehmerin 1

1. **Alter:** 28
2. **Ort (Stadt und Land):** Wien, Österreich
3. **In welchem Bereich arbeiten Sie?** UX/UI design
4. **Wie lange arbeiten Sie schon in Ihrem Bereich?** 5 years
5. **Für welche Art von Organisation arbeiten Sie (z.B. Unternehmen, Freelance)?** Company
6. **Was ist Ihr höchster Bildungsabschluss?** Bachelor of architecture and Masters of corporate finances

A: How do you think brutalism has evolved since it first emerged as a style of web design and to what extent does the original brutalist web design reflect the brutalism in architecture? B: So, I'm not sure when exactly brutalism first came onto the scene in web design, but talking about brutalism in architecture, as we all know, it started popping up after the war when people were quite depressed. It was the Cold War era and all the buildings were quite massive, quite cray, made of steel, a lot of teamwork and other stuff, with no frills or decorations, which makes sense, you know? But now, after all the different designs and styles we've been through in web and graphic design, it makes sense that we're moving towards a more minimalistic style without all the extra decoration. I think brutalism in web design definitely got some inspiration from architecture. It's not like it just appeared out of nowhere, it's been developing throughout the history of web design, influenced by the minimalistic modernist movement, and has manifested in the current trend of brutalism and anti-design in web design.

A: How do you define brutalism and anti-design in web design? B: So, when I think of brutalism in web design, it's kind of like the Bauhaus of modern times. It's all about functionality over looks. It's got a really clean and simple look, mostly monochromatic and with simple shapes. For me it's one of the best design movements I've ever worked with. As for anti-design, it's something similar but with a little bit of a twist. It's like intentionally using wrong grids or elements, which also makes it interesting. But anti-design is not my cup of tea honestly.

A: How are visual elements used in brutalism web design and how does this differ from other web design styles?

B: Well, as I said, brutalist web design is all about using simple, monochrome visuals. It's all about functionality and making things easy to understand. It uses raw shapes, clear images and avoids using shadows, decorative elements or anything extra. And I think the whole brutalist style is the decoration itself, it doesn't need anything else. It's really different from other web design styles like Neo Morpheus, which I think is the worst thing ever because it's absolutely not usable. It's all about looks, with a lot of shadows, colors and elements that are just too much and make it hard to focus on the content. It's not good for user experience at all. It's just about the aesthetics but there is zero function. But I believe web design should be more than just UI, it should be both UX/UI working together. And brutalism just hits the mark on both.

A: How can designers integrate brutalism elements into their designs without negatively affecting the user experience?

B: Well, as I said, brutalism web design is quite flexible and can be used for a variety of things, different purposes, would it be like e-commerce sites or just some kind of landing page. It's actually an amazing style and it's good from the UX perspective because it makes it easy to read with underlined hyperlinks and it follows all the WCAG [Web Content Accessibility Guidelines]. Plus, it's good for accessibility, it uses web-safe colors and is mostly monochrome, so it's easy for people with color vision issues to use. It also doesn't use borders on images and has clear content containers, outlined buttons, and other stuff that make it easy to use. So, in my opinion, there's zero problem with using brutalism and making sure the user experience is still good.

A: What do you think are the main advantages and disadvantages of using brutalism in web design?

B: I think I've already talked about the good things, like its functionality, simplicity and accessibility... As for the downsides, one thing is probably that it's mostly monochrome, so it might not be the best choice for a playful or colorful product. It's more suited for something like the fashion industry which often uses black and white with no shadows. What else... Maybe another potential downside is that it can cause some issues with user experience, like I actually experienced myself when working with it where our components library didn't have any shadows and we had trouble with dropdowns because they needed some kind of depth or definition, and sometimes you need some shadows. But of course, I believe that the style can be flexible and that these issues can be solved if they're approached correctly.

A: In your opinion, what are the key challenges and opportunities for web designers working in the brutalist style?

B: Well, I think one of the main challenges for web designers working with the brutalist style is the minimalism aspect of it. It's harder to make something look good and interesting with minimal

design rather than just adding a bunch of elements and colorful bullshit, sorry for that. But it's definitely a challenge that can be overcome by understanding the product and making it look sexy and playful with only a couple of colors and minimal amount of elements. It always depends on the product and how you approach it.

A: How does brutalism impact the usability and user experience of websites? Are there any specific challenges or considerations that designers need to be aware of when using this style?

B: So, when it comes to brutalism and usability, I believe it can have a positive effect because it makes things straightforward and simple to use. It is simple to read and understand because of the raw shapes and its monochromatic colors. But there could be also some challenges using brutalism, that can also present some difficulties for the user. Since it lacks the fancy shadows and other visual cues that are typically found in other designs, you might probably find that it is more difficult to use if you use a lot of drop down menus or other interactive elements. So, I think, designers should be aware that they might need to do a little extra work to make sure that those interactive elements are still easy to use even without the usual visual cues.

A: Can you discuss some strategies or techniques that web designers can use to improve the usability of brutalist websites?

B: Well, I've seen a lot of examples of brutalist websites where designers have made a lot of mistakes using input fields or dropdowns, or so... Sometimes, the simple black and white can make it hard to see certain elements, they can just disappear into the whole background. So strategies, techniques... I think one strategy to improve usability could be to be careful with the use of black and white, since they are high contrast, controversial colors and can be too harsh on the eyes. So, I think it's important to have a good balance, a perfect ratio between the two, so the website doesn't strain the eyes of the user or the designer. Another tip would be to consider the use of some other colors or images to avoid the website being too plain and boring.

A: In your opinion, what makes a brutalist website successful, and how can designers ensure that their brutalist designs are effective?

B: Well, in my opinion, a successful website in a brutalist style is one that is simple, easy to use and easy to understand, it is important to have a clear hierarchy of information. Designers should pay attention to details like typography, spacing, layout... They should also make sure that the website is accessible to all users by following web accessibility guidelines. I also think that designers should test the website with real users to make sure that it's user-friendly and easy to use. Also, as I said, you should have a balance between the use of black and white to avoid straining the eyes of the user.

A: Can brutalism be used in e-commerce web design? If so, how?

B: Oh, definitely, yes. I actually think it's really good for e-commerce websites. I think it's

a great fit because e-commerce sites usually have colorful product images, well, maybe not really colorful, but at least there are some product pictures, which stand out well against the plain, monochromatic background. I'm not sure but I think Balenciaga uses brutalism? I really enjoy how did they do that in their website and I think it's done really well. From a user experience point of view, it's easy to understand, they use clear text, hover states, focus states... It's a really good example for me of how to use brutalism in e-commerce. They also have a great footer, with a good color and combination of images and grid layout. They actually also use a very, very slight animation, which is not distracting but helps to guide the user.

A: In what areas is brutalism most commonly used and what types of projects are particularly suitable for this style? B: Well, basically, I think brutalism is mostly used in some news websites and articles. I think most of the websites, which doesn't have a lot of imaginary use brutalism, because you have a focus on the text... so, yeah, it is all about the text, with bold and different types of fonts. It's a good approach for those kind of websites. And as I said, e-commerce sites can use it well too.

A: Can brutalism be used in combination with other styles of web design? If so, how? B: Oh, I think so, yeah. I mean, it really depends on the project and what you're trying to achieve. But generally, I think it can work well with some other minimalistic styles like flat design... or maybe even with more playful and colorful styles, let's say like neon or glitch. It's all about finding the right balance and making sure that the different elements complement each other and everything works well together. For example, you could use brutalism for the overall layout and typography and then you can add some neon elements for accent or use glitch effects on some images.

A: How do you think about the balance between aesthetic and functional elements when implementing brutalist design? B: Well, I think it is really important to find the balance when using brutalism, especially when it comes to the relationship between aesthetic and functional elements. Like, you don't want one overpowering the other. And since brutalism is all about functionality and minimalism, you want to make sure that the design is simple, easy to use and to understand. But at the same time, you also don't want the design to be boring, so you might need to find ways to add some aesthetic elements that enhance the overall design without compromising the functionality. And also, test your website with real users to make sure that the design is effective and user-friendly.

A: In your opinion, why do some web designers embrace the brutalist movement, which goes against widely accepted web design standards? B: I think some web designers dig brutalism because it lets them break free from the

usual web design standards. Let's say it is a way for them to be unique and stand out from the crowd. Plus, brutalism is a nice change from all the extra decorations and clutter that's everywhere on the web. It's a way to keep it simple and focus on functionality, which is appealing to a lot of designers. Also, brutalism is a way to push the limits of what's considered "good design" and challenge the norm. It's a way to experiment and try new things, which is exciting for a lot of designers.

A: Speaking of brutalism and anti-design, how do these two styles differ, and in what ways do they overlap or complement each other? B: So, brutalism is all about keeping things simple and easy to understand. Anti-design breaks most of the rules, it uses unconventional elements to create something that stands out. As I said, I'm not really a fan of this kind of style, it is too brutal for me. But even though these styles are different, they do overlap in some ways. Both of them may tend to make something unique and unexpected, and you can use both styles together to create a design that's simple, functional but still visually interesting.

A: What role does the anti-design concept play in comparison to brutalism in web design? How is it used and how is it received by the design community? B: Yeah, well, anti-design is like the wild child of web design, it breaks the rules and do things differently and it's not as widely used as brutalism. Some designers dig it and see it as a way to push the boundaries and stand out, while others think it's too out there and hard to use in a practical way. It's a style that gets people talking and makes them rethink what good design is. It is important to keep in mind, that it's not a one-size-fits-all style, so it's more for specific projects where you want to make a bold statement.

A: In what situations do you think anti-design is particularly suitable in web design and for what purposes is it unsuitable? B: Anti-design can fit well for projects that are trying to stand out, to grab the attention. But it is definitely not for everyone or not for every project. Like, you can't use this kind of style for news website, or a website for some serious company. It's better for specific types of projects and not for mass appeal. If you're trying to make a website that's unique, anti-design might be the move.

A: How do you think the rise of brutalism and anti-design in web design has impacted the broader field of web design? B: Well, I think the rise of brutalism and anti-design has certainly shaken things up a bit in the broader field. These styles are a departure from the traditional web design, they push designers to think outside the box and challenge the status quo. It has also opened up more opportunities for experimentation and creativity in web design and made designers more aware of the importance of functionality and user-friendliness. I believe it has had a positive impact on this field because it has pushed designers to be bolder and more innovative in their work.

A: How do you see the future of brutalism in web design? Do you believe it will continue to gain popularity or will it remain a niche? B: I actually think brutalism has a bright future in web. Yes, it does slow down comparing to, let's say 2018-2019. But more and more designers started to embrace the simplicity and functionality that brutalism offers, and it's becoming a more mainstream style. It might not become the go-to style for everyone and it probably will stay a niche style for certain type of projects where it fits the best. But I think brutalism is here to stay and it's going to keep making waves in the web design world.

A: How does brutalism in web design create a retro feeling? B: Basically, the origins of brutalism in web design come from a time when resources were limited, so designers had to use plain materials and simple designs. And now, the minimalistic and monochromatic style of brutalism gives off a retro vibe because it reminds us of the early days of the internet when websites were basic and simple. It's like a throwback to the past.

A: To what extent does brutalism in web design evoke any nostalgic feelings in users? B: Well, it's like, it takes you back to the early days of the internet, you know, when websites were super basic and everything was just text and links. So, like a blast from the past. It's like when you look at a brutalist website, it evokes those nostalgic feelings of the early days of the internet... a throwback to the past and it's a reminder of how far web design has come. But, it's not for everyone, some people might find it too plain and boring but for others, it might evoke memories and feel like a nostalgia trip.

A: What role do nostalgia and emotions play in the use of retro design on the web? How do they affect users? B: I think the use of retro design on the web can evoke feelings of nostalgia, especially for older generation, because it reminds them of something familiar. For younger generation, it's just another trend that's come back around. But, nostalgia does play a big role in the use of retro design on the web. It's important for a website to be trendy but also to meet the user experience needs, and that's where brutalism comes in. It's a trend that aligns well with user experience needs.

A: How long do you think web design trends usually last and do you believe that web trends tend to repeat in a cycle? B: I think it really depends on the trend, how long it last. But I'm hundred percent sure it repeats in a cycle. Some can be short-lived and others can stick around for a while. Speaking of brutalism, I think it has the potential to last for a while because it's easy to implement and it's user-friendly, which is becoming more and more important in web design. It's also in a line with accessibility guidelines, so that's another reason why it might stick around for a while. I don't think that it's not a trend that will go away anytime soon.

A: How do you think about the role of visual trends in web design, and how do they fit into your overall design process?

B: Of course, visual trends in web design are important, they can make a website look really fresh and modern, and that is a plus. But when I'm designing a website, I don't just follow trends for the sake of it. I think about what's going to look good for my project and what's going to work for the client. I'll check out the latest trends, but I'll also make sure they fit with the overall aesthetic we're going for and that they serve a purpose.

A: In your experience, what are some common pitfalls to avoid when following visual trends in web design?

B: I think sometimes designers can get too caught up in what's popular right now and forget about the user. Like, they might use a trend that looks cool, but is not very user-friendly or easy to navigate. So, that's definitely something designers should avoid. Also, trends can change pretty quickly, so if you're using something that's super trendy right now, it might look outdated pretty soon. Another thing that I've seen sometimes is that designers tend to follow the trends too closely and forget about creating their own unique style.

Teilnehmerin 2

1. **Alter:** 31
2. **Ort (Stadt und Land):** Wien, Österreich
3. **In welchem Bereich arbeiten Sie?** Grafik- und Webdesign
4. **Wie lange arbeiten Sie schon in Ihrem Bereich?** 7 Jahre
5. **Für welche Art von Organisation arbeiten Sie (z.B. Unternehmen, Freelance)?** Unternehmen
6. **Was ist Ihr höchster Bildungsabschluss?** Bachelor in Marketing, 2 Jahre Studium an die Graphische

A: Wie hat sich der Brutalismus aus Deiner Sicht seit seiner Entstehung als Stil im Webdesign verändert?

B: Also erstens denke ich, dass der Brutalismus im Webdesign sich in Bezug auf die Farben sehr verändert hat. Früher war er eher monochrom, aber jetzt sieht man häufig Neonfarben und viel ausgefallene Farbkombinationen oder Farbmischungen, die früher nicht gab. Auf der anderen Seite... Also jetzt gibt es auch viele Webseiten, die natürlichere Farbmischungen und Farbkombinationen verwenden und die besser zueinander passen als früher, zum Beispiel im Vergleich zum ursprünglichen Brutalismus, wo die Farbkontraste richtig ab und zu komplett unpassbar waren. Außerdem finde ich, dass die Webseiten insgesamt auf jeden Fall nutzbarer und tiefgründiger geworden sind. Aus meiner Sicht ist es auch minimalistischer geworden, aber andererseits gibt es auch viele Seiten, die ich als sinnlos oder pseudo-künstlerisch empfinde. Was ich damit sagen will ist, dass... Früher gab es auf vielen Seiten Collagen oder Zeichen,

die tatsächlich eine Bedeutung hatten, heutzutage geht es aber eher um Designelemente.

A: Inwieweit spiegelt das ursprüngliche Brutalismus-Webdesign den Brutalismus in der Architektur wider?

B: Ich denke, dass das ursprüngliche Brutalismus-Webdesign und der Brutalismus in der Architektur sich ähnlich sind, aber auch nicht komplett gleich. Erstmal es ist sozusagen ein nicht fertiges Konzept. Ein Beispiel wäre eine Wohnung in einem neuen Haus, die nicht vollständig ausgebaut ist, mit Betondecken und Wänden die nicht vollständig verputzt sind, sondern einfach so getönt belassen. Das gleiche sieht man auch auf vielen Webseiten, es gibt sicher ein paar Teile, die quasi nicht fertig aussehen, es gibt viel Whitespace und es sieht so aus, als ob die Seite noch immer bearbeitet wird. Ich denke auch, dass es eine Art Stilmischung ist, die beide miteinander verbindet. In der Architektur verwendet man oft natürliche Materialien wie Stein, Glas, Eisenblech und Beton, das alles wird mit den Holzflächen gemischt und im Raum kombiniert. Dazu kommen auch oft bunte Farbenstücke, also unvollständig gefärbte Wände und moderne Bilder als Dekoration. Und natürlich im Webdesign sieht man das gleiche, es werden unterschiedliche Flächen verwendet, manchmal mit Mustern oder Collagen, teilweise mit bunten Farben und teilweise ganz grau. Was die Funktionalität betrifft... ich denke, dass das auch das ist, was die beiden miteinander verbindet. In der Architektur geht es darum, die Flächen, die Luft und den Raum bestmöglich zu nutzen und das gleiche gilt quasi auch für Webseiten, die sind minimalistisch und funktional gestaltet.

A: Wie würdest Du Brutalismus bzw. Antidesign im Webdesign definieren?

B: Also, ich sehe das so, dass Brutalismus und Antidesign im Webdesign eigentlich zwei sehr ähnliche Sachen sind, aber doch unterschiedlich. Also, der Brutalismus kommt ursprünglich auf jeden Fall aus der Architektur und versucht, einen rohen, unordentlichen Look zu erzeugen, oder ab und zu sogar ein bisschen hässlich. Und das ist mehr eine Reaktion auf die Künstlichkeit oder Einfachheit anderer Designs. Viele Leute, die Brutalismus mögen, mögen ihn, weil er ehrlich und authentisch ist, sage ich mal. Und bei dem Antidesign handelt es sich um etwas chaotisches, ganz was anderes. Es gibt fast keine Hierarchie auf diesen Websites und es werden oft brutale Farben und Farbkombinationen verwendet, die einen manchmal desorientieren. Auch komische Design-Elemente wie das Menü oder Bilder tauchen häufig auf und es gibt oft bewegliche Elemente, die nicht unbedingt passend sind. Für mich ist es eher so, als ob es als Witz gemacht wurde, weißt du, als „eine schlechte Werbung ist auch coole Werbung“, oder als ob man die Aufmerksamkeit auf sich ziehen will.

A: Welche Aspekte haltest Du für die wichtigsten Merkmale von brutalistischem Webdesign und wie tragen diese zur Ästhetik einer Website bei?

B: Also ich glaube, die wichtigsten Merkmale von brutalistischem Webdesign

sind die Verwendung von einfachen Formen und Farbkombinationen. Alles soll minimalistisch sein, aber doch Kontrast bieten und auf jeden Fall zur Idee der Website passen, also ob es sich um ein Produkt, eine Leistung oder Information und so weiter handelt. Diese Websites haben eine gut sichtbare künstlerische Note, aber es ist alles sehr geordnet, es gibt kein Chaos und man kann sich gut durch die Seite navigieren. Und natürlich die Collagen, das ist das erste was man an solchen Webseiten erkennt.

A: Wie werden im Brutalismus-Webdesign visuelle Elemente eingesetzt und wie unterscheidet sich dies von anderen Webdesign-Stilen? B: Im Brutalismus-Webdesign werden visuelle Elemente eingesetzt, um einen einfachen und direkten Look zu erreichen. Dazu gehören oft große Schriftarten und viel Weißraum. Es gibt also keine vielen überflüssigen Elemente oder Verschönerungen. Im Vergleich zu anderen Webdesign-Stilen ist es sehr einfach und klar, finde ich... Es kann aber auch ein bisschen härter oder unbequemer aussehen.

A: Wie denkst Du können DesignerInnen Brutalismus-Elemente in ihre Designs integrieren, ohne die Nutzererfahrung zu beeinträchtigen? B: Ich würde sagen, um Brutalismus-Elemente in ein Design zu integrieren, ohne die Nutzererfahrung zu beeinträchtigen, sollte man mit den Elementen beginnen, die man leicht ändern und einfügen kann. Zum Beispiel, eine Möglichkeit wäre, Collagen in einem Programm zu erstellen und sie als Bild in die Website einzubauen, anstatt viele Layers aufeinander zu stapeln. Man kann auch die Schriftarten anpassen, indem man die gesamte Webseite auf eine Schriftart reduziert und dann nur unterschiedliche Schriftstärken von dem Typo verwendet. Ein anderer Ansatz könnte das Farbschema betreffen, indem man mehr Kontraste einführt.

A: Was sind Deiner Meinung nach die größten Vor- und Nachteile bei der Verwendung von Brutalismus im Webdesign? B: Also für mich der Nachteil ist, dass es für mich einfach sehr schnell langweilig wird. Also, wenn man die Website oft besucht und irgendwas auf der Seite macht, kann es nach einer Weile eintönig werden. Die Zweite Sache... also ein Nachteil könnte für gewisse Produkte oder Branchen sein, wo man was verkaufen muss oder die Informationen ganz schnell bringen muss. Es kann also für manche Leute einfach zu künstlerisch oder zu unklar wirken. Und der Vorteil ist, dass es sich von anderen Websites und Designern unterscheidet, der Besucher wird das merken und wird sich daran erinnern, also es wird auf jeden Fall im Hinterkopf bleiben. Also wie gesagt, vielleicht besucht der User die Website nicht oft, aber er wird sich merken, dass diese Firma, oder dieser Künstler, Person oder Gruppe etwas ganz Besonderes und anderes machen.

A: Welche Herausforderungen und Chancen siehst Du für WebdesignerInnen, die mit dem brutalistischen Stil arbeiten? B: Für Webdesigner kann es vielleicht schwierig sein, die Aufmerksamkeit der Besucher auf der Website zu halten. Außerdem werden einige Menschen diesen Stil nicht verstehen, so kann es für bestimmte Produkte oder Branchen schwierig machen, etwas zu verkaufen oder schnell Informationen zu liefern. Aber wie ich schon gesagt habe, diese Websites unterscheiden sich von anderen Websites, das kann die Aufmerksamkeit der Besucher auf sich ziehen. Was noch... dieser Stil ist künstlerisch und kann besonders sein, so können Designer ihre Kreativität zeigen.

A: Wie wirkt sich der Brutalismus auf die Usability und User Experience von Websites aus? Gibt es spezielle Aspekte, die DesignerInnen beachten sollten, wenn sie diesen Stil anwenden? B: Der Brutalismus-Stil sieht einfach und direkt aus und hat nicht viele unnötige Sachen. Designer sollten aber sicherstellen, dass die Webseite leicht zu benutzen ist und dass man schnell die Informationen findet. Außerdem sollten sie darauf achten, dass die Farben und Schriftarten gut ausgewählt sind, damit die Lesbarkeit gut ist.

A: Könntest Du irgendwelche Strategien oder Techniken beschreiben, die WebdesignerInnen verwenden können, um die Benutzerfreundlichkeit von brutalistischen Websites zu verbessern? B: Leider habe ich da nicht viel Erfahrung, da ich selbst noch nie solche Webseiten erstellt habe, aber ich würde sagen, dass die Struktur der Webseite sehr wichtig ist, wenn es darum geht, die Benutzerfreundlichkeit zu verbessern. Es ist wichtig, dass die Struktur der Webseite verständlich ist, auch wenn sie ein brutalistisches Design hat. Es gibt aber auch andere Faktoren, die die Benutzerfreundlichkeit einer Webseite beeinflussen können, zum Beispiel eine intuitive Navigation, klare Schriftarten und Schriftgrößen, sowie gut sichtbare Call-to-Action-Buttons... Ich hoffe, ich konnte damit etwas weiterhelfen.

A: Nach Deiner Einschätzung, was macht eine brutalistische Website erfolgreich und wie können DesignerInnen sicherstellen, dass ihre brutalistischen Designs wirksam sind? B: Eine Möglichkeit wäre, Google Tracking zu verwenden, um genau zu verfolgen, was auf der Website passiert. Das ist das A und O. Es ist auch wichtig, up-to-date zu bleiben und möglicherweise wichtige Themen der Welt auf der Website zu präsentieren, sei es als kleine Elemente oder als News oder Sätze. Zum Beispiel könnte man über den Krieg in der Ukraine oder wichtige Neuigkeiten in Bezug auf die Corona-Pandemie berichten... Das sind wahrscheinlich die blöden Beispiele, aber wenn jemand eine brutalistische Website besucht und dort aktuelle Elemente sieht, die zum aktuellen Jahr oder Monat passen, könnte dies darauf hindeuten, dass es noch viel mehr

hinter der Website steckt. Abgesehen von Google Tracking kann ich aber nicht viel mehr sagen.

A: Ist es möglich, Brutalismus im E-Commerce-Webdesign einzusetzen?

Und wenn ja, wie? B: Also ich finde schon. Zum Beispiel, man könnte die Seite einfach halten, ohne viel Drumherum, mit großen Buchstaben und viel Weißraum. Man kann auch auf unnötige Animationen oder Bilder verzichten und sich stattdessen auf klaren Aufbau und einfache Navigation konzentrieren. So kann man das Wichtigste, also die Produkte, in den Vordergrund stellen und sich auf das Einkaufserlebnis konzentrieren.

A: In welchen Bereichen wird der Brutalismus am häufigsten eingesetzt und welche Art von Projekten eignen sich besonders für diesen Stil?

B: Ich würde sagen, dass der Brutalismus auf jeden Fall vor allem im künstlerischen Bereich genutzt wird, wie zum Beispiel in Design- und Kunstprojekten. Denn er schafft eine direkte Verbindung zu einem Publikum, das diesen Stil versteht. Auch in Nischenbereichen, wie zum Beispiel dem Verkauf von Designer-Möbeln, Küchenausstattung oder Handmade-Produkten, kann er gut funktionieren. Auch in der Filmindustrie und für bestimmte Reiseziele kann der Brutalismus gut passen. Wie zum Beispiel, wenn man eine Reise plant und auf einer Webseite Collagen und bunte Designs sieht, die von der Kultur und dem Land oder der Stadt erzählen... Ich denke das kann auch ein interessantes Thema sein.

A: Denkst Du, dass Brutalismus auch in Kombination mit anderen Webdesign-Stilen verwendet werden könnte?

B: Ja, ich denke schon, man kann es auch kombinieren. Ich denke, es kann gut zum Minimalismus passen, wenn man solche einfache und schlichte Seite macht, aber trotzdem mit großen Buchstaben und viel Platz arbeitet. Oder auch... vielleicht wenn man ein bisschen Farbe und Bilder benutzt, damit die Seite interessanter und ansprechender gestaltet ist. Es gibt also viele Möglichkeiten, und es hängt alles davon ab, was man erreichen will.

A: Wie denkst Du über das Verhältnis von ästhetischen und funktionellen Elementen bei der Umsetzung von brutalistischem Design?

B: Wenn man bedenkt, dass der Brutalismus ursprünglich aus der Architektur kommt, muss das Verhältnis zwischen ästhetischen und funktionellen Elementen gut ausbalanciert sein. Zum Beispiel, ein Gebäude kann zwar schön aussehen, aber wenn es nicht stabil ist, bringt das nichts. Im Webdesign, und besonders wenn es um brutalistischen Design geht, würde ich sagen, dass ich ein 60/40 Fan bin. Das heißt, 40% sollten für die Struktur, Aufbau und Verständlichkeit verwendet werden und 60% für das Design und andere verrückte, kreative Ideen. Das Ziel des brutalistischen Designs ist es natürlich, das Auge zu fesseln und diesen Stil zu zeigen. Aber die funktionellen Elemente sollten nicht weniger als 40% ausmachen, da es sonst eher als Antidesign betrachtet wird.

A: Warum schließen sich Deiner Meinung nach einige WebdesignerInnen der brutalistischen Bewegung an, die gegen allgemein akzeptierte Webdesign-Standards verstößt? B: Ich denke, dass es immer wieder diese rebellischen Bewegungen in alle Zeiten gab. Ich würde sagen, dass der Brutalismus viel mehr Freiheit als andere Designstile bietet und es gibt das Gefühl von Einzigartigkeit. Es ist nicht jedermanns Sache und für manche mag es sich wie eine rebellische Bewegung anfühlen. Sie haben genug von Regeln und von gestalteten, ganz strukturierten Webseiten mit lachenden, glücklichen Menschen, die Produkte verkaufen. Sie wollen etwas Neues und ich denke, der Brutalismus als Stil wird nie vollständig verschwinden. Es wird immer Leute geben, die sich für ihn entscheiden, auch wenn er sich vielleicht mit anderen Stilen vermischen wird.

A: Wie unterscheiden sich Brutalismus und Antidesign aus Deiner Sicht und inwieweit ergänzen oder überlappen sie sich? B: Also Brutalismus ist so eine Art Stil, bei dem man große Schriftarten, viel Weißraum und einfache Struktur benutzt. Es geht sicher um die Schönheit des Einfachen und die Funktionalität. Antidesign ist mehr so eine Einstellung, bei der man sich gegen die allgemein akzeptierten Standards und Regeln des Designs stellt, also es geht mehr darum, gegen den Strom zu schwimmen und nicht alles nach Regeln zu machen, sage ich mal. Manchmal kann ein Projekt, das als Brutalismus bezeichnet wird, auch Antidesign-Elemente haben und umgekehrt. Es kommt darauf an, wie es umgesetzt wird.

A: Welche Rolle spielt das Antidesign-Konzept im Vergleich zum Brutalismus im Webdesign? Wie wird es genutzt und wie wird es von der Design-Community aufgenommen? B: Das Antidesign-Konzept wird nicht besonders gut aufgenommen, da es viele Regeln bricht und für eine langfristige Nutzung nicht geeignet ist. Ich sehe es eher als Erweiterung oder Vertiefung des Brutalismus. Es wird meist für kurzfristige Dinge wie Events oder Ähnliches genutzt, um schnell Aufmerksamkeit zu erlangen. Ich bin mir jedoch nicht sicher, dass es auf lange Sicht funktionieren wird. Allerdings glaube ich, dass es sich möglicherweise in eine bessere Form verwandeln kann, vielleicht mit einer besseren Struktur und weniger chaotischem Aufbau.

A: In welchen Situationen glaubst Du, eignet sich Antidesign im Webdesign besonders gut? B: Ich denke, dass Antidesign für das gut geeignet ist, was kurzfristig oder einmalig ist, wie zum Beispiel Events, Konzerte, Ausstellungen... Es ist gut für diejenigen, die nur ein paar Mal auf die Seite kommen, um Informationen zu sammeln, ein Gefühl zu bekommen oder vielleicht sogar ein Rätsel zu lösen. Oder für diejenigen, die sich nur amüsieren möchten, weil die Website lustig und cool gestaltet ist, aber nicht für längere Zeit genutzt wird.

A: Wie hat der Aufstieg von Brutalismus und Antidesign Deiner Meinung nach den Bereich des Webdesigns insgesamt beeinflusst? B: Es hat den

Bereich des Webdesigns insgesamt beeinflusst, indem es mehr Abwechslung und Kreativität eingebracht hat. Bevor diese Bewegungen populär wurden, sahen viele Websites sehr ähnlich und standardisiert aus. Aber jetzt gibt es mehr Möglichkeiten für Designer, ihre Ideen auszudrücken und sich von der Masse abzuheben. Es hat auch dazu geführt, dass viele Menschen über Design nachdenken und diskutieren, was auch immer gut ist. Es gibt aber auch Nachteile, wie die schlechte Benutzbarkeit, besonders wenn es um Antidesign geht, aber insgesamt finde ich, dass es dem Bereich des Webdesigns gutgetan.

A: Wie siehst Du die Zukunft des Brutalismus im Webdesign? Glaubst Du, dass er weiter an Popularität gewinnen wird oder wird er eher eine Nische bleiben?

B: Also, ich glaube, dass der Brutalismus sich noch weiterentwickeln und anpassen wird, vielleicht in so eine Art Neobrutalismus. Dort wird die Einfachheit und Funktionalität mit einer dezenten Vorliebe für Minimalismus verbindet und so kann es einem breiteren Nutzerkreis zugänglich machen. Also auch wenn es sich weiter anpassen wird, ich denke, dass es trotzdem ein beliebter Stil bleiben wird.

A: Wie sorgt der Brutalismus im Webdesign für ein Retro-Feeling?

B: Ich denke, dass der Brutalismus im Webdesign dazu beiträgt, dass es ein Retro-Gefühl gibt, zum Beispiel durch die Verwendung von Collagen, die jeder aus der Kindheit oder alten Filmen kennt und die Verwendung von typischen, einfacheren Formen wie Quadraten und Rechtecken. Auch die Verwendung von der alten Typografie, vielleicht mit einer dickeren Strichstärke oder sogar handgeschrieben, und ungewöhnlichen Farbkombinationen, wie zum Beispiel Neon in Verbindung mit ruhigeren Holz- oder Betonfarben, trägt dazu bei, dass es ein Retro-Gefühl gibt.

A: Inwieweit weckt der Brutalismus im Webdesign etwaige nostalgische Gefühle bei Nutzern? Und welche Rolle spielen Nostalgie und Emotionen Deiner Meinung nach bei der Verwendung von Retro-Design im Web?

B: Für mich hat der Brutalismus im Webdesign also definitiv mit Erinnerungen und Gefühlen zu tun. Die Verwendung von Elementen wie Collagen und typischen Formen wie Quadraten und Rechtecken wecken Erinnerungen an die Vergangenheit und verstärken eine emotionale Verbindung zur Website. Auch die Verwendung von alten Typografien und ungewöhnlichen Farbkombinationen trägt dazu bei. Dieses Gefühl, dass man etwas kennt und vertraut ist, gibt uns ein Gefühl von Sicherheit und etwas Altes, aber trotzdem Künstlerisches und Interessantes. Und genau dieses Gefühl ist wichtig. Ich spreche also von mir selbst, ich bin 1991 geboren, sagen wir in den 90ern, und ich interessiere mich immer noch sehr für diese alten Filme und Collagen aus der Vergangenheit, aber ich bin mir nicht sicher, wie es bei jüngeren Menschen ankommt, die zum Beispiel 2000 geboren wurden.

A: Wie lange halten Webdesign-Trends Ihrer Erfahrung nach in der Regel an und glaubst Du, dass sich Webtrends in einem Zyklus wiederholen? B: Also ich bin ungefähr schon zehn Jahre, sage ich mal, in diesem Bereich und nach meiner Erfahrung halten Webdesign-Trends in der Regel nicht sehr lange an, und es entwickelt sich quasi in eine geometrische Progression. Früher haben die Trends viel länger gehalten und jetzt, in den letzten... sagen wir mal vier Jahren, halten sie sich maximal ein bis eineinhalb Jahre und dann kommt wieder etwas Neues. Im besten Fall kombinieren sie sich oder verwandeln sich in etwas anderes. Der Retro-Stil ist jedoch etwas Unsterbliches, der immer wieder kommt.

A: Wie wichtig ist Dir die Rolle von Usability und User Experience bei der Gestaltung von visuellen Trends im Webdesign? B: Also, für mich persönlich ist das Designelement selbst sehr wichtig, auch wenn es nicht die beste Usability hat. Aber ich weiß, dass es nach außen hin sehr wichtig ist, weil letztendlich geht es um die Menschen, die die Website nutzen und nicht nur um die künstlerischen oder designorientierten Aspekte. Die Website muss einfach und intuitiv zu nutzen sein und es ist wichtig, dass der Benutzer eine gute Erfahrung hat, dass er die erwarteten Aktionen wie zum Beispiel Kaufen oder Registrieren problemlos durchführen kann und so weiter... Wenn die Website schwer zu navigieren ist oder der Benutzer sich verloren fühlt, wird er wahrscheinlich schnell abspringen. Deshalb ist es wichtig, dass die Website gut aufgebaut ist und einfach zu verstehen ist.

A: Wie siehst Du die Rolle von visuellen Trends im Webdesign und wie integrieren Sie diese in Ihren Gesamtdesignprozess? B: Also, ich denke, die Rolle von visuellen Trends im Webdesign ist wirklich wichtig. Es geht ja darum, dass die Website auffällig und ansprechend ist, aber auch benutzerfreundlich und intuitiv zu navigieren ist. Ich habe in verschiedenen Branchen gearbeitet und ich weiß, dass es von Bereich zu Bereich unterschiedlich sein kann, welche visuellen Trends man integriert. Aber egal, welche man wählt, es ist wichtig, dass sie sich durch die gesamte Website ziehen, es muss also diese gesamten roten Pfad haben, und dem Nutzer das Gefühl geben, dass er sich immer noch auf derselben Website befindet. Ich denke auch, dass wir heutzutage das Glück haben, dass wir unsere Unternehmen auf verschiedenen Plattformen präsentieren können, wie zum Beispiel LinkedIn, Facebook, Twitter... So können wir die kurzfristigen Trends auf diesen Plattformen zeigen, ohne die Hauptplattform, die Webseite, stark zu verändern. Aber natürlich ist es wichtig, dass man die Webseite regelmäßig modernisiert, ich denke mindestens alle 1-2 Jahre, so ungefähr. Auf diese Weise kann man sicherstellen, dass die Website immer up-to-date und ansprechend ist.

A: Welche typischen Fehler sollte man aus Deiner Erfahrung vermeiden, wenn man sich an visuellen Trends im Webdesign orientiert? B: Also, es ist wichtig darauf zu achten, dass man nicht alles nimmt, was gerade in Sachen

Webdesign angesagt ist, sondern nur das, was zu einem Produkt oder einer Branche passt. Das ist mal eine Sache. Man erkennt sofort, wenn etwas nicht passt und das kann dazu führen, dass man sich auf einer Website nicht sicher ist, was das Unternehmen eigentlich macht. Natürlich reden wir hier nicht über Kunst, in diesem Bereich darf man quasi alles. Aber bei Designelementen, oder Themen wie Religion, Krieg oder Politik beinhalten, kann es zu Problemen kommen. Wir hatten sogar zum Beispiel vor kurzem eine Situation, wir haben ein Social Media Bild gepostet und haben viele negative Kommentare bekommen, die gar nicht zu uns eigentlich passen. Im Endeffekt haben wir herausgefunden, dass dieses Bild etwas mit Religion zu tun hatte und viele Menschen haben das einfach falsch verstanden. Die andere Sache, das mich oft stört, ist, dass alles in der Welt des Webdesigns so schnell geht. Wir leben in einer schnelllebigen Welt, aber man sollte trotzdem darauf achten, dass die Dinge auf der Website oder im Projekt nicht zu schnell wechseln, weil man sonst Gefahr läuft, dass Besucher die Seite schnell verlassen, weil sie nicht verstehen, was dort überhaupt passiert.

Teilnehmerin 3

1. Age: 21
2. Location (city and country): Lviv, Ukraine
3. In which field do you work? UI/UX Designer
4. How long have you been working in your field? 4 years
5. Which type of organization do you work for (e.g. company, freelance)?
SoftBee Company
6. What is your highest level of education? College of computer engineering

A: How do you think brutalism has evolved since it first emerged as a style of web design? B: Brutalism in web design has evolved significantly since it first emerged as a style in the 1990s. The original brutalist websites were characterized by their raw, unfinished appearance, often featuring unrefined HTML and a lack of visual polish. In contrast, modern brutalist websites tend to be more polished and carefully crafted, while still retaining the rough, unpolished aesthetic that is characteristic of the style. In addition, the use of typography, color, and other visual elements has become more refined and sophisticated in modern brutalist web design.

A: To what extent does the original brutalist web design reflect the brutalism in architecture? B: If I'm not mistake, Brutalism in web design is inspired by the architectural movement, which and was characterized by the use of raw, unfinished concrete and an emphasis on functionality and utility. I think, the first brutalist websites were influenced by this aesthetic and often featured a rough, unfinished

appearance, with unrefined HTML and a lack of visual polish. In this sense, the original brutalist web design can be seen as reflecting the brutalism in architecture, in that both styles prioritize function over form and embrace an unpolished, raw aesthetic.

A: How do you define brutalism and anti-design in web design? B: As I said, brutalism in web design is a style that emphasizes function over form and embraces an unpolished, raw aesthetic. Anti-design, on the other hand, is a design approach that intentionally rejects traditional design principles and practices. In web design, anti-design might manifest as a refusal to conform to traditional design standards or as a deliberate embrace of design elements that are considered „ugly” or „ugly on purpose”. To my mind the main words here are „deliberate” and „intentionally”.

A: In your opinion, what are the key characteristics of brutalist web design, and how do they contribute to the overall aesthetic of a website? B: So, in my perspective, brutalist web design is all about keeping it real and raw. It's about using simple, basic layouts and emphasizing function over fancy aesthetics. This style also likes to play around with unconventional design elements which makes it look unique and different from the rest. All these characteristics come together to create a raw and unpolished look that is truly one of a kind. It also has a sense of unpredictability and chaos that makes it stand out from other web designs.

A: How are visual elements used in brutalism web design and how does this differ from other web design styles? B: In brutalist web design, visual elements are often used in unconventional ways. This might include the use of irregular layouts, unconventional typefaces, and unexpected color combinations. In contrast, other web design styles tend to be more concerned with aesthetics and often prioritize visual appeal over function. Overall, the use of visual elements in brutalist web design tends to be more experimental seeking the way of the best functionality.

A: How can designers integrate brutalism elements into their designs without negatively affecting the user experience? B: So, designers can add brutalist elements to their designs in different ways, but it's important to always keep in mind how it'll affect the user's experience. By being selective about how much brutalism to add, it makes the design look more put together. Mixing in some traditional design elements like clean layouts and polished visuals can help balance out the raw look. It's also crucial to get real people's opinion by testing the design. And also it's important to think about who the design is for and where it'll be used, because some people might be more receptive to unconventional, brutalist design, while others may prefer a more traditional, polished look.

A: What do you think are the main advantages and disadvantages of using brutalism in web design? B: Some of the potential advantages may include distinctive, unconventional aesthetic, improvement the functionality of the website and creating a sense of authenticity. Some of the potential disadvantages may be off-putting to some users. It can also be difficult to execute effectively and it can be challenging to achieve this balance, and it is easy for brutalist designs to become chaotic or confusing for users. It is also may not be suitable for all types of projects.

A: In your opinion, what are the key challenges and opportunities for web designers working in the brutalist style? B: So, in my opinion, balancing raw, unpolished features with more traditional design aspects is one of the key challenges faced by web designers when working with the brutalist approach. Finding the ideal balance might be challenging in order to prevent giving people a confused or cluttered impression of the design. Making sure, that the design is user-friendly and practical is still another challenge. It can occasionally be challenging to design a user-friendly interface because of a primitive kind of brutalism. Additionally, it might be difficult to effectively communicate a message or concept, necessitating the use of creativity and clear, intelligible expression on the part of designers. On the other hand, working in a brutalist style also has some pluses, such as the ability to create a unique and unconventional aesthetic, experiment with different design elements, and focus on function and utility.

A: How does brutalism impact the usability and user experience of websites? Are there any specific challenges or considerations that designers need to be aware of when using this style? B: Depending on how it's applied, brutalism can have different effects on a website's usability and user experience. If you apply brutalism correctly, it may produce a user experience that prioritizes the structure of the website and content over its visual appeal. But if it used incorrectly, brutalism can result in a user experience that is disorganized, confusing, or difficult to use.

A: Can you discuss some strategies or techniques that web designers can use to improve the usability of brutalist websites? B: In addition to what I said before about sparingly using, balance, testing and making sure that the design is functional and user-friendly, it is important to use clear, concise language to make sure that the concept or message is communicated effectively. This can involve using simple, straightforward language and avoiding slang or technical language whenever possible. Keeping things short, I think that the key to improving the usability of brutalist websites is to focus on creating a design that is functional, user-friendly, and easy to understand.

A: In your opinion, what makes a brutalist website successful, and how can designers ensure that their brutalist designs are effective? B: Brutalist websites may be

particularly appealing to users who value function and utility over aesthetics. It can also evoke nostalgia and cause some people to associate with youth or childhood. Users who are interested in raw, authentic experiences may be drawn to brutalist websites. Ultimately, the appeal of brutalist websites will depend on the individual preferences and values of the user, as well as the specific context and purpose of the website. Effective design is a design that is able to achieve its intended goals and objectives. It is always based on the factors I mentioned - Functionality, Aesthetics, Usability, and Communication. This relates to any style. So designers should be mindful of these factors and check test results.

A: Can brutalism be used in e-commerce web design? If so, how? B: I believe brutalism can be used in e-commerce web design, although it may be more challenging to implement effectively in this context due to the need for a high level of functionality and usability. However, as I mentioned before, there is a certain audience that, for their own reasons, loves brutalism. So this method can be used with some risks to attract an audience and build a community.

A: In what areas is brutalism most commonly used and what types of projects are particularly suitable for this style? B: There're a few things that come to mind. I would say portfolio websites are suitable for this kind of style, it can create a raw, authentic look that is well-suited to showcasing work. Also blogs and personal websites, it can create a unique, personal aesthetic that reflects the personality and style of the website owner. Probably also some experimental or alternative projects that seek to challenge traditional design conventions and create a unique, unconventional aesthetic.

A: Can brutalism be used in combination with other styles of web design? If so, how? B: Probably, for a real commercial project, brutalism can only be used in combination with other traditional styles. In some cases, in such a combination, brutalism can act as an accent - a part that stands out from the general style. And sometimes it can be used to create a unique and memorable image.

A: How do you think about the balance between aesthetic and functional elements when implementing brutalist design? B: Most designers are very careful with their experiments, so I don't think it's often a problem that there's too much brutalism. However, this limit on how much brutalism should be in relation to other styles is different for different users. Everything affects - age, preferences, and even perhaps political and religious views. So never forget your target audience.

A: In your opinion, why do some web designers embrace the brutalist movement, which goes against widely accepted web design standards? B: It is quite difficult to say because there are no such people among my acquaintances,

and I myself am not one of them. People in general tend to identify with what they do. In this regard, brutalism allows you to express yourself, while traditional rules limit such an opportunity.

A: Speaking of brutalism and anti-design, how do these two styles differ, and in what ways do they overlap or complement each other? B: Both brutalism and anti-design are countercultural design movements that challenge traditional design norms and prioritize function over form. But brutalism tends to be more focused on function and utility, while anti-design is more concerned with subverting traditional design conventions and making a statement through its unconventional approach.

A: What role does the anti-design concept play in comparison to brutalism in web design? How is it used and how is it received by the design community? B: I would say brutalist design movement is sometimes linked to anti-design because it often combines characteristics of brutality and rawness. But in contrast to brutalism, the anti-design idea plays a role in web design as an alternative strategy. The design community has a mixed response to the anti-design idea. Some designers embrace the idea as a means of defying established design conventions and developing a more genuine, experimental look. Others could consider it to be counterproductive to the user experience and a denial of the significance of aesthetics in design. I personally consider anti-design to be too harsh.

A: In what situations do you think anti-design is particularly suitable in web design and for what purposes is it unsuitable? B: I think this style might be suitable for projects that want to be different and experimental. But if you're working on a project that needs a lot of functionality or is easy to use, this style might not be the best fit. Also, if you're trying to appeal to a mainstream crowd or make something look super pretty, anti-design probably is not the way to go.

A: How do you think the rise of brutalism and anti-design in web design has impacted the broader field of web design? B: I think the usage of these styles gave us somehow a fresh perspective of how web design can look like. With brutalism style, we're paying more attention to functionality, usability and user experience. Anti-design is all about being different and authentic, it's encouraging designers to be more original. All in all, brutalism and anti-design are changing the game of web design and it's making the whole field more exciting.

A: How do you see the future of brutalism in web design? Do you believe it will continue to gain popularity or will it remain a niche? B: It is difficult to predict the future of brutalism in web design with certainty. It is unlikely in my opinion that brutalism may continue to gain popularity as a design style. This

seems to happen a lot with non-traditional styles. Perhaps that is why they are called non-traditional. So it is possible that brutalism will remain a niche style, with only a small group of designers and users embracing it.

A: How does brutalism in web design create a retro feeling? B: You probably already know that retro is connected with characteristics like low-resolution visuals, pixelated pictures, rough, hand-drawn text and graphics, and old color schemes and typography. They give the impression of looking backwards collectively.

A: To what extent does brutalism in web design evoke any nostalgic feelings in users?

B: The extent to which brutalism in web design evokes nostalgic feelings in users will depend on the specific elements used in the design and on the individual preferences and values of the users. However, it is important for designers to use these elements in moderation, as an excess of nostalgic elements can be overwhelming and may detract from the overall effectiveness of the design.

A: What role do nostalgia and emotions play in the use of retro design on the web? How do they affect users?

B: Retro design appears to often evoke feelings of nostalgia and familiarity, which can aid in establishing a connection and resonance with people. Brands and organizations who seek to build a deep emotional connection with their audience may find this to be very beneficial. However, too many nostalgic features might be overpowering and reduce the design's overall efficacy.

A: How long do you think web design trends usually last and do you believe that web trends tend to repeat in a cycle?

B: It's not my opinion it's history. That's not a secret that some trends may fade quickly, while others can stick around for a while. In general, a variety of elements, including as technology advancements, changes in user behavior and tastes, and the influence of popular culture, have an impact on web design trends. Web design trends change and develop along with these elements. However, it is typical for web design trends to come back around in cycles, with particular designs and components becoming well-liked once again. This could be as a result of a comeback in popularity for certain design components or styles, or as a result of previous design movements having an impact on current design trends.

A: How do you think about the role of user experience and user interface design in shaping visual trends in web design?

B: UX and UI design play a big role in how web design looks. They guarantee that designs are user-friendly, appealing, and functional. As people's expectations and behavior change, the way web designs look change too, new design elements and styles pop up to match what people want.

A: How do you think about the role of visual trends in web design, and how do they fit into your overall design process?

B: Visual trends are one of many elements I take into account while designing anything altogether. I use visual trends as a reference and source of inspiration, but I also consider the specific goals and objectives of the project, the preferences and values of the target audience, and the functional requirements of the design.

A: In your experience, what are some common pitfalls to avoid when following visual trends in web design?

B: To my mind the most common pitfalls to avoid when following visual trends in web design are following trends blindly, ignoring usability, overusing trendy elements, and lack of originality.

Teilnehmerin 4

1. Age: 26
2. Location (city and country): Buenos Aires, Argentina
3. In which field do you work? UI/UX Designer
4. How long have you been working in your field? 3 years
5. Which type of organization do you work for (e.g. company, freelance)?
Company
6. What is your highest level of education? Bachelor's degree in
architecture.

A: How do you think brutalism has evolved since it first emerged as a style of web design?

B: I have noticed that since Brutalism emerged as a style of web design, its popularity and mainstream acceptance has evolved. At first, it was usually seen as an underground movement, but it has become more widely adopted and has influenced the design of a lot of websites. Brutalism has also evolved in relation to the tools and techniques used to create it. In the beginning, it was created using simple HTML and CSS, but designers are now able to create more complex brutalist designs with new advanced web development tools.

A: To what extent does the original brutalist web design reflect the brutalism in architecture?

B: The term brutalism in web design is inspired by the architectural movement of the same name and its main characteristic is the use of unfinished concrete and the emphasis on function over form. But when we talk about web design, brutalism refers to a style of design that is characterized by its raw, blocky and minimalistic aesthetic, which may be inspired by the visual language of brutalist architecture, but is not identical to it. Brutalism in web design is usually characterized by the use of large, bold typography, a limited color palette and a simple, unadorned layout. These characteristics are often used to emphasize the content of the website and the user experience.

A: How do you define brutalism and anti-design in web design? B: Brutalism in web design is mainly characterized by an emphasis on functionality. It is often associated with a minimalist, raw and unpolished aesthetic. It can be distinguished by the use of simple layouts and a focus on content and functionality over aesthetics. On the other hand, anti-design is a design movement that rejects the traditional principles of design. It is characterized by the rejection of established design norms and the experimentation with unconventional design elements. In web design, anti-design can involve the use of distorted layouts, as well as the incorporation of elements that are normally considered to be ugly. Its intention is to challenge the viewer's preconceptions about what is usually considered to be a „good” or „appropriate” design.

A: In your opinion, what are the key characteristics of brutalist web design, and how do they contribute to the overall aesthetic of a website? B: As one of the main characteristics of brutalist web design, I can mention the use of simple and unadorned layouts that prioritize function over form. This can give the website a practical and uncomplicated look. In the second place, brutalist web design style is also characterized by a strong focus on content and functionality over aesthetics. This can make the website feel honest and authentic, like it is not hiding anything behind a lot of extravagant design elements and shows things exactly for how they are. Another characteristic of brutalist web design is that it often has a minimalist aesthetic, focusing on simplicity and the lack of unnecessary elements. This can give the website a clean look. Altogether, these characteristics of brutalist web design mentioned above contribute to creating a particular aesthetic that gives the feel of being honest and functional.

A: How are visual elements used in brutalism web design and how does this differ from other web design styles? B: In my experience with brutalist web design, visual elements are often used in a limited way, making sure their raw and unfinished quality is emphasized. This can include the use of rough, textured materials, as well as elements that are normally considered to be ugly and unattractive, such as distorted or pixelated images. One of the main differences between brutalist web design and other styles is the lack of emphasis on aesthetics. In other styles, we can see how visual elements are often used to create a cohesive look that is aesthetically pleasing to the viewer. On the other hand, brutalist web design is intentionally unpolished in appearance in order to prioritize its functionality, making the website look honest. Another difference between brutalist web design and other design styles is that unconventional and unexpected elements are often included in brutalist designs, such as surprising color palettes, or the use of unusual layout structures. This can give the website a unique and original aesthetic distinguishing it from other design styles.

A: How can designers integrate brutalism elements into their designs without negatively affecting the user experience?

B: In order to maintain a positive user experience, I believe that designers should include brutalist elements in a small amount, and in a way that enhances the overall design. This can help to avoid creating a confusing user experience and making the users feel overwhelmed. When used effectively, brutalist elements can add visual interest and depth to a design. It is also important to consider the context in which the website will be used, as this kind of design may not be the most appropriate for every audience, and its particular aesthetics may not always align with some brands' images. As a designer, it is also important to make sure the web they created is still functional. Using clear and intuitive navigation, designing for mobile devices, and testing the website with users will help create a website that is still easy to use and navigate while reflecting brutalism's main characteristic of making a strong emphasis on functionality.

A: What do you think are the main advantages and disadvantages of using brutalism in web design?

B: As an advantage of using brutalism in web design, I can mention the honest and authentic feel it usually gives with its minimalistic look and the lack of decorative elements. With this, brutalist web designs emphasize functionality and end up being easy to use and navigate, which is another advantage. The unconventional aesthetic that brutalist web designs often have, makes them look unique and very original. It may be a reason for clients to choose a brutalist design for their websites, as it will make their brand stand out from others. There are also some disadvantages we could mention, such as the fact that it may not be perceived as professional by some viewers, which could impact the credibility of the website. It could also not fit all audiences. The raw aesthetic may not be appropriate for all types of businesses or organizations.

A: In your opinion, what are the key challenges and opportunities for web designers working in the brutalist style?

B: I would say that one of the key challenges when designing webs with brutalist style is finding the right balance between functionality and raw aesthetic. It can be difficult to create a design that is both functional and aesthetically pleasing. It is also important to make sure that the website is still easy to use and navigate. This can be challenging, as the minimalist and unadorned layout may not provide many visual cues to guide the user as it happens in more traditional layouts designed in other styles. Anyway, working on a brutalist web design may be a great opportunity for designers of creating a unique and original aesthetic by experimenting with unconventional elements, at the same time that it achieves an honest look and feel, as the design is mainly focused on functionality. This sets their website apart from others.

A: How does brutalism impact the usability and user experience of websites? Are there any specific challenges or considerations that designers need to be aware of when using this style?

B: The emphasis on functionality and the use of simple and unadorned layouts can make the website easy to use and navigate for users. But it can also happen that the minimalist layout of brutalist designs could potentially make the website more difficult to use as they do not provide as many visual cues to guide the user as more traditional layouts. To avoid creating a website that is difficult for users to navigate, designers have the challenge of finding the right balance between functionality and the raw, unfinished aesthetic. It is important to ensure that the design is functional and aesthetically pleasing, rather than overwhelming or confusing to the user.

A: Can you discuss some strategies or techniques that web designers can use to improve the usability of brutalist websites?

B: I would say that using clear and intuitive navigation to help the user through the website. It is also important to create a responsive design, as there is an increasing number of users accessing the internet on mobile devices. The use of visual hierarchy through different font sizes and colors, for example, is key to guiding the users' attention and prioritizing important content. Also, using clear and concise copy can help improve the usability of a brutalist website by providing the user with the information they need in a simple manner.

A: In your opinion, what makes a brutalist website successful, and how can designers ensure that their brutalist designs are effective?

B: A successful brutalist website is functional and easy to use, and it should feel genuine and trustworthy as well; while keeping an aesthetically pleasing and visually appealing look. To ensure that their brutalist designs are effective, designers can test the design with users in order to identify any issues or areas for improvement and ensure that the website meets the needs of the intended audience. It is also important to consider the overall look and feel of the website and ensure that it is visually appealing and cohesive..

A: Can brutalism be used in e-commerce web design? If so, how?

B: I think brutalism can totally be used in e-commerce web design. As it emphasizes the web's function over form with a minimalist layout, it can be beneficial for e-commerce websites that need to be easy to use and navigate. With all its characteristics, it can also help e-commerce websites look and feel trustworthy for users who are thinking of purchasing a product.

A: In what areas is brutalism most commonly used and what types of projects are particularly suitable for this style?

B: These days, brutalism is used in web design and also in other areas like architecture, graphic design, and product design. In web design, it is is mainly used for personal or experimental websites

because it allows for a lot of creativity and individuality. It is particularly suitable for websites that have a strong focus on content and functionality, such as blogs, online magazines, and portfolio websites. It is also often used in projects that want to make a bold or dramatic statement or challenge traditional design conventions. However, it is always important to consider the preferences and expectations of the target audience and make sure that the design meets the needs of the project, as brutalism is not a style that is universally popular or appreciated.

A: Can brutalism be used in combination with other styles of web design? If so, how? B: Brutalism could totally be used in combination with other styles of web design, for example by using brutalist elements as a highlight or accent, rather than the main focus of the design. On the contrary way, brutalism could be used as a foundation or starting point and then build on it with elements from other styles in order to create a more complex design. This style could be combined with a more traditional or classic style to create a design that is both functional and aesthetically pleasing. Or it could also potentially fit with retro or vintage design, which could be used to create a nostalgically-themed website with an unpolished aesthetic.

A: How do you think about the balance between aesthetic and functional elements when implementing brutalist design? B: When using brutalist design, it is important to find the right balance between aesthetic and functional elements. Brutalist design places a strong emphasis on functionality and a stripped-down, minimal approach to design. Functional elements such as navigation, layout, and content are typically given priority over aesthetic elements such as color scheme, typography, and imagery. It is important to ensure that the design is functional and easy to use, incorporating functional elements in a visually appealing way, taking into consideration the goals and needs of the project.

A: In your opinion, why do some web designers embrace the brutalist movement, which goes against widely accepted web design standards? B: I think, some designers may simply prefer the raw aesthetic of brutalist design, and may find it more visually appealing. This design style may also provide an opportunity for creative expression, and allows them to break away from more traditional web design conventions, while still being able to create unique products that feel trustworthy to the clients they design for, making them stand out from the competition.

A: Speaking of brutalism and anti-design, how do these two styles differ, and in what ways do they overlap or complement each other? B: Brutalism is a style that originated in architecture and has since been applied to other areas such as web design, with an emphasis on functionality and the use of simple layouts. Anti-design is a more general term that refers to a design approach that goes

against widely accepted design conventions. It can involve the use of unconventional elements and may reject traditional ideas of beauty and aesthetics. While brutalism tends to be more focused on a specific aesthetic, anti-design is more concerned with breaking away from traditional design conventions and expectations. While brutalism is characterized by a specific aesthetic, anti-design is more concerned with breaking away from traditional design concepts in general.

A: What role does the anti-design concept play in comparison to brutalism in web design? How is it used and how is it received by the design community?

B: While brutalism is a specific style, anti-design is more of a general concept that involves going against widely accepted design conventions. Anti-design can be used in web design by incorporating unconventional elements or approaches or by rejecting traditional ideas of beauty and aesthetics. It can be used to create unique, innovative designs that stand out from more traditional web design styles. The concept of anti-design is a more unconventional and experimental approach that may not appeal to all designers or audiences. Some designers may find it refreshing and inspiring, while others may find it confusing or overwhelming. It can still be a powerful tool for web designers who are looking to break away from traditional design conventions and create innovative designs.

A: In what situations do you think anti-design is particularly suitable in web design and for what purposes is it unsuitable?

B: The concept of anti-design could be applied to designs when they try to be innovative and break away from traditional design concepts. It can be particularly effective for personal or experimental websites, as it allows for a high degree of creativity and individuality. It may not be appropriate for businesses or organizations that are looking for a more professional.

A: How do you think the rise of brutalism and anti-design in web design has impacted the broader field of web design?

B: The rise of brutalism and anti-design in web design has had an impact on the broader field of web design as it has provided designers with more options and freedom to experiment with unconventional approaches and styles, while it has also challenged traditional notions of what makes a good web design, and has opened up the possibility for more diverse and unconventional aesthetics.

A: How do you see the future of brutalism in web design? Do you believe it will continue to gain popularity or will it remain a niche?

B: It is possible that brutalism will continue to gain popularity and become more mainstream, as it allows designers to manage a high level of creativity with the unconventional aesthetic brutalism is known for. The future of brutalism in web design will mainly depend on the preferences and needs of designers and users. It is possible that it

will continue to gain popularity or remain a niche style depending on the preferences and needs of designers and users.

A: How does brutalism in web design create a retro feeling? B: Brutalism in web design can create a retro feeling for example by incorporating retro color palettes, such as muted or pastel colors, which can give the website a vintage, nostalgic feeling. It is also common the use of outdated technologies or design elements, such as low-resolution graphics or Flash animations, that give the website a retro feel.

A: To what extent does brutalism in web design evoke any nostalgic feelings in users?

B: Some users may find that brutalism evokes nostalgic feelings due to its association with a particular time period. Brutalism emerged as an architectural style in the 1950s and was particularly popular in the 1960s and 1970s, and some users may associate it with these time periods and the cultural movements that were active during that time. In addition, the use of raw materials and a stripped-down, minimal design approach may evoke feelings of nostalgia for a simpler and more utilitarian aesthetic. This may be particularly true for users who grew up during a time when such an aesthetic was more common, and who may have fond memories of this aesthetic from their youth.

A: What role do nostalgia and emotions play in the use of retro design on the web? How do they affect users?

B: Nostalgia and emotions play a significant role in the use of retro design on the web, as this style is often used to evoke feelings of nostalgia and to create an emotional connection with users. By incorporating elements that are familiar or evocative of the past, designers can create a sense of nostalgia that resonates with users and helps to create a positive emotional response.

A: How long do you think web design trends usually last and do you believe that web trends tend to repeat in a cycle?

B: Web design trends tend to come and go relatively quickly, with new trends emerging and old trends fading out of popularity on a regular basis. The lifespan of a web design trend can vary widely, with some trends lasting for just a few months or even weeks, while others may remain popular for a year or more. It is also common for web design trends to repeat in a cycle, with older trends becoming popular again after a period of time. This can be seen in the resurgence of popular design styles from the past, such as the recent trend of retro or vintage design, which has been inspired by design styles from previous decades.

A: How do you think about the role of user experience and user interface design in shaping visual trends in web design?

B: User experience (UX) and user interface (UI) design play a significant role in shaping visual trends in web

design. These design disciplines focus on creating a positive, intuitive, and effective user experience through the use of effective design elements such as layout, navigation, and interactivity. As a result, the design elements and approaches used in UX and UI design can have a significant impact on the visual trends that emerge in web design. For example, if a particular UX or UI design approach is successful in creating a positive user experience, it may be adopted by other designers and become a trend.

A: How do you think about the role of visual trends in web design, and how do they fit into your overall design process?

B: Visual trends in web design can play a significant role in shaping the look and feel of websites. They can provide inspiration and guidance for designers, and can help to create a cohesive and visually appealing design. In terms of how visual trends fit into the overall design process, they may be considered as one of many factors that are taken into account when creating a design. Designers may consider visual trends along with other factors such as usability, accessibility, and branding to create a cohesive and effective design.

A: In your experience, what are some common pitfalls to avoid when following visual trends in web design?

B: According to my experience, it is important to be mindful of the specific goals and needs of the project, and not simply follow visual trends blindly. It is important to take into consideration the preferences and needs of the target users and make sure the design you are creating meets the needs of the project; while it is also usable and easy to navigate. Visual trends should never compromise the usability of your product. It is also important when following visual trends, that they fit the brand. The brand should not be altered or compromised because of a visual trend that you are incorporating into your web design.