

# El lenguaje visual del diseño web brutalista

## *The visual language of brutalist web design*



**Fernando Suárez-Carballo.** Doctor por la Universidad Pontificia de Salamanca (2005) y Profesor Titular de Dirección de Arte en la Facultad de Comunicación de esta institución, en la que, desde el año 2000, imparte diferentes asignaturas vinculadas a la comunicación visual. Miembro del grupo de investigación Innovación y creatividad empresarial, es autor de varios artículos y capítulos de libro relacionados con el diseño gráfico, disciplina que constituye su principal línea de investigación. En relación con sus cargos de gestión, ha sido coordinador de la titulación de Publicidad y Relaciones Públicas o Vicedecano de Alumnos de la Facultad de Comunicación y actualmente dirige la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la UPSA.

Universidad Pontificia de Salamanca, España

fsuarezca@upsa.es

ORCID: 0000-0001-7498-6595

Recibido: 15/11/2018 - Aceptado: 19/03/2019

### Resumen:

Un gran número de autores coincide en señalar el protagonismo actual del diseño web brutalista, una corriente inspirada en el popular estilo arquitectónico que, a su vez, se distingue por la desnudez de sus materiales, las formas geométricas o la ausencia de ornamento. Este estudio recurre al análisis de contenido para averiguar si es posible interpretar el brutalismo web como un movimiento con rasgos diferenciados y, en tal caso, realizar una descripción del término a partir de las técnicas de comunicación visual como variable fundamental. Mediante la evaluación de 50 sitios procedentes del catálogo de la plataforma Brutalist Websites, el estudio concluye que su significado más reciente apunta a un movimiento sumamente heterogéneo cuyas obras, principalmente basadas en la tensión visual, solo comparten la provocación y la libertad creativa, atributos que lo aproximan a otras tendencias contemporáneas del diseño gráfico posmoderno, como el New Ugly.

### Palabras clave:

Brutalismo, diseño gráfico, diseño web, New Ugly, estética, posmodernismo.

Received: 15/11/2018 - Accepted: 19/03/2019

### Abstract:

*Many authors agree on the current relevance of brutalist web design, a trend inspired by the popular architectural style which, in turn, is distinguished by the rawness of its materials, the geometric shapes or the absence of decoration. This study uses Content Analysis to discover whether it is possible to interpret web-brutalism as a movement with distinctive features and, if this is found to be the case, to make a description of the term based on visual communication techniques as the main variable. After evaluating 50 websites from the catalogue of Brutalist Websites, the study concludes that the most recent meaning refers to a highly heterogeneous movement whose works, based mainly on visual tension, only share the attributes of provocation and creative freedom, which brings it closer to other contemporary trends in postmodern graphic design, such as New Ugly.*

### Keywords:

*Brutalism, graphic design, web design, New Ugly, aesthetics, postmodernism.*

### Cómo citar este artículo:

Suárez-Carballo, F. (2019). El lenguaje visual del diseño web brutalista. *Doxa Comunicación*, 28, Versión preprint.

## 1. Introducción

Un gran número de autores coincide en señalar el notable protagonismo en el diseño web actual de una corriente que se ha venido denominando brutalismo, una tendencia cuyo origen se encuentra asociado a un movimiento arquitectónico que registró su mayor popularidad entre las décadas de 1950 y 1970. Como indica Rubio Hancock (2014), el término deriva de la expresión *béton brut* (“hormigón crudo” en castellano) y tuvo como representantes más sobresalientes a arquitectos como Le Corbusier, Miles Warren (fundador de la Escuela Christchurch de Nueva Zelanda) o la pareja británica Alison y Peter Smithson. Empujados por la responsabilidad de renovar estéticamente un entorno dañado tras la Segunda Guerra Mundial, todos ellos se sintieron atraídos por una arquitectura que, según Merelo, “podía ser diseñada y ejecutada rápida y eficientemente, con un mínimo de decoración innecesaria (...), minimizando costos y maximizando la capacidad” (2017, párr. 6). Lorente, por su parte, acude al término Nuevo Brutalismo (*New Brutalism*) para referirse a una “tendencia purista que preconizaba llevar hasta el extremo más radical la desnudez decorativa y experimentalismo de los pioneros del movimiento moderno” (2017, p. 145). Es en esta filosofía en la que se inscribe la corriente brutalista pese a que, como observa Bayley (2012), muchos partidarios del modernismo más estricto renegaron de su cuestionable valor estético. También Grindrod lo sitúa en este contexto, aunque reconoce cierta afinidad con otros estilos (como el humanismo, las construcciones prefabricadas o el Estilo Internacional) y es partidario de una cierta flexibilidad y prudencia al ubicarlo:

Apreciar el modernismo de posguerra en todos sus matices ayuda a contextualizar el brutalismo, donde la dramática brusquedad escultural a menudo contrasta con la suavidad, el funcionalismo y la modernidad de otros estilos (2018, p. 41).

Siguiendo de nuevo a Merelo (2017), las construcciones arquitectónicas adheridas a este movimiento están definidas por los siguientes rasgos:

- Se apuesta firmemente por formas geométricas y patrones repetitivos, usados de forma modular o basados en la red.
- Los edificios dejan ver sus materiales de construcción en lugar de ocultarlos o embellecerlos.
- La uniformidad y la disposición de las estructuras residenciales son el resultado de una visión social eminentemente igualitaria y comunitaria.
- Se prioriza la función a la decoración arbitraria.

Estos mismos ejes, característicos de la arquitectura brutalista, se han tratado de trasladar a un paradigma de diseño gráfico –muy especialmente centrado en el diseño web, según Gràffica (2016)– cuyo comienzo Ózdemir (2017) sitúa en la mitad de la década de 2010, en la transición de una “edad de la información” hacia lo que define como la “edad de la innovación”. Desde ese momento, multitud de adeptos han abrazado un estilo que, como indica Miller, aboga por “diseños rudimentarios y tipografías básicas. Es una vuelta al primer diseño web y un rechazo al diseño súper pulido y usable tan popular hoy en día” (2017, párr. 1). Para Hill, por su parte, la filosofía brutalista representa “un antídoto contra la red más suave” (2017, párr. 9) y rememora los primeros tiempos de la *World Wide Web*, cuando se carecía de la actual estandarización y existía una menor capacidad para producir diseños amigables.

Recogiendo esta definición y partiendo de los criterios que describen la arquitectura brutalista, algunos de los atributos que se asocian específicamente a esta corriente de diseño web son los siguientes:

- La desnudez del código HTML mediante la limitación –incluso ausencia–, en ocasiones– de las hojas de estilo en cascada (CSS). La aspiración por mantener “los materiales básicos (en este caso el código) de la manera más pura posible, con la intención de no ‘adornar’ o ‘embellecer’ el resultado final” (Casado, 2016, párr. 12) es una de las similitudes más evidentes con su equivalente arquitectónico; comparte, por tanto, esa preferencia por las soluciones “sin pulir”, característica de una arquitectura “honesto, no pretencioso y anti burgués” (Grilo, n.d., párr. 25).
- El rechazo a las plantillas y las fórmulas prediseñadas. En palabras de Sánchez, “mientras algunos diseñadores seguían ciñéndose diariamente el corsé de WordPress, otros comenzaron a manifestarse contra las plantillas armados con pocas líneas de código y un HTML básico” (2016, párr. 2).

Todos estos sitios –algunos de hace años, otros construidos recientemente– y cientos más como ellos, evitan las interfaces basadas en plantillas y fáciles de usar que han sido durante mucho tiempo las prácticas habituales de la industria. En su lugar, están construidos sobre un HTML imperfecto y codificado a mano y toman sus señales de diseño de los gráficos de los años 90 (Arcement, 2016, párr. 2).

Yates (2016), en definitiva, acude a algunos adjetivos como duro, áspero, escabroso, incómodo, crudo, agresivo o incluso cínicamente para definir no solo el resultado estético de este tipo de páginas sino también su programación, que suele emplear un marcado simple y tosco, con estilos en línea, una evidente falta de optimización y, al mismo tiempo, una ausencia total de complejidad para huir de la sobrecarga informativa. Entre los ejemplos más representativos de esta escuela, el autor cita, entre muchos otros, a los populares Craigslist (http://craigslist.com), un sitio web de anuncios clasificados, o el aleatorio escaparate de imágenes Ffffound (http://ffffound.com), cuya actividad cesó en 2017.

Pese a que los citados rasgos son los más estrechos y específicamente vinculados al espíritu del brutalismo arquitectónico frente a otras corrientes similares, parece que en diseño web el término ha evolucionado hacia nuevos parámetros, atendiendo a las múltiples fuentes y referencias que abordan esta temática. Así, comienzan a asociarse a este paradigma aquellas manifestaciones que incorporan “colores rígidos, formas y diseños atrevidas e implacables, y una tipografía que a menudo es torpe y de gran tamaño” (Bate, 2017, párr. 1), propuestas que buscan alejarse de las directrices estéticas dictadas por el *Material Design* de Google o las *Human Interface Guidelines* de Apple, unos esquemas repetitivos y homogéneos que impregnan gran parte de la filosofía gráfica de la web contemporánea.

Todo apunta, por tanto, a que el brutalismo web ha ido desarrollando con el tiempo sus propios códigos y estándares pese a que, irónicamente, surgió como una reacción a la estandarización (Özdegard, 2017). De esta forma, a raíz de las claves aportadas por numerosos autores –en su mayoría diseñadores, ajenos al circuito científico– sobre este fenómeno, algunas de las nuevas líneas maestras con las que se identifica la corriente brutalista en diseño web son las siguientes:

- Una absoluta libertad de confección, que se concreta en el rechazo a cualquier disposición normativa (retícula, jerarquía, orden o simplicidad). Arcement (2016) recoge la postura de varios especialistas sobre la complejidad de establecer una definición universal de brutalismo: para Pascal Deville –uno de los fundadores del término aunque no del movimiento, que, como asegura Özdegard (2017), estuvo impulsado por diseñadores gráficos de diferentes partes del mundo–, la aversión a las reglas que reivindica este estilo dificulta una definición estable. Según el autor, resulta imprescindible actualizar constantemente su acepción a partir de las claves que, de forma progresiva, se observan en esta tendencia de diseño web. En el mismo artículo, Jake Tobin (uno de sus más fieles entusiastas) explica que el

brutalismo no cuenta necesariamente con un conjunto definido de significantes estéticos, sino que es el propio medio el que dicta las características visuales del mensaje. En consonancia con las afirmaciones de Deville y Tobin, Gráfica (2016) sostiene que esta libertad creativa y el carácter experimental, más que una estética en concreto, son los factores que realmente definen el brutalismo web. Deville insiste en estos argumentos:

Les importa un rábano la experiencia de usuario, la facilidad de uso y el estado de la cuestión en las reglas de diseño. Así que no es un término definido por un diseño, sino por una cierta actitud a la hora de ocuparse de una tecnología o un material dado (en Sánchez, 2016, párr. 5).

Si el brutalismo presume de una radical violación de las reglas es, precisamente, para demoler la excesiva homogeneidad de un *look & feel* que resulta de la aplicación de varias convenciones de usabilidad:

Afrontémoslo, la Experiencia de Usuario (UX) no es un estilo de diseño. No es un lenguaje de diseño. No propone una forma o un color. UX es una disciplina objetiva que permite la optimización de las decisiones de diseño mediante la interpretación de los datos cualitativos (y cuantitativos) (Özdemir, 2017, párr. 26).

- Derivado de esta ruptura, las obras se rigen por un planteamiento formal salpicado de referencias *naïve* o *kitsch*, una percepción que deriva de las primeras manifestaciones arquitectónicas y cuyas primordiales intenciones de “honestidad” y “transparencia” pronto fueron condenadas por su “fealdad irremediable” (Bayley, 2012, p. 235). En diseño web, este estilo conduce frecuentemente a soluciones estéticamente controvertidas, basadas en acusados contrastes y deformaciones, el rechazo de cualquier atisbo de equilibrio y de orden y una preferencia por el azar y el exceso visual. En este sentido, en palabras de López Palacios (2016, párr. 3), la estética brutalista “puede servir para expresar ideas opuestas: Esperanza y desesperanza. Belleza y fealdad”. Miller cita la web UX Brutalism –una plataforma sobre la metodología de diseño web brutalista creada por Fabricio Teixeira y Caio Braga, diseñadores de *uxdesign.cc*– para referirse a la única premisa que rige este estilo gráfico: “colocar elementos en pantalla sin preocuparse excesivamente sobre cómo funcionan juntos” (2017, párr. 4).

Las nuevas fórmulas y, concretamente, el feísmo que inspiran varias de sus soluciones, puede responder a un intento de socavar las estructuras prevalecientes y proponer alternativas enfocadas a maximizar la respuesta del receptor; según Heller, “como las pinturas de guerra, los estilos disonantes que muchos diseñadores han aplicado a sus comunicaciones visuales pretenden sorprender al enemigo –la complacencia– y fomentar nuevos patrones de lectura y visualización” (1993, párr. 8). En esta línea, para Buttin, paradójicamente, “las estructuras con el texto más pesado suelen producir una mayor participación del usuario” (en Toor, 2017, párr. 5).

- Las controvertidas preferencias estéticas de esta corriente se vinculan a una sensación de imperfección en las soluciones gráficas, con planteamientos frecuentemente ilegibles o de compleja navegabilidad que surgen como rechazo al profesionalismo, la digestibilidad, la facilidad de consumo, la estandarización, la *monotonalidad* o la claridad del “buen diseño”. Como reza la presentación de Brutalist Websites, “en su robustez y en la despreocupación por parecer cómodo o fácil, el brutalismo puede ser visto como una reacción de una generación más joven a la ligereza, el optimismo y la frivolidad del diseño web de hoy (Deville, n.d, párr. 1).

Este movimiento se caracteriza por la despreocupación por la usabilidad web y por huir de un diseño estéticamente amable. Nos podremos encontrar con un uso de los colores bastante estridente o un uso radical del blanco y negro. En cuanto al

uso de la tipografía siempre serán fuentes sencillas y funcionales y en muchos de los casos los interlineados, márgenes y distancias equilibradas brillarán por su ausencia. Tampoco nos deberá extrañar encontrarnos hipervínculos azules usados sin ningún complejo. Los gifs y emoticonos son también muy recurrentes en esta tendencia estética de diseño web (Bayona, 2018, párr. 3).

- El recurso a la ironía y al humor, la cultura popular y el eclecticismo son otros de los argumentos más comunes. Precisamente, la heterogeneidad visual de las piezas asociadas al brutalismo motivan las dudas de Pierre Buttin –autor del proyecto Brutalist Designs, en el que versiona varias *apps* siguiendo los criterios estilísticos del movimiento– sobre sus verdaderos atributos definitorios y la vaguedad de su definición: “¿se trata más del minimalismo suizo o simplemente de la codificación en bruto?”, se pregunta (en Toor, 2017, párr. 3).
- Se observa una cierta preferencia por incorporar el pastiche como eje del concepto gráfico u homenajear movimientos pretéritos. Uno de los rasgos más significativos del brutalismo es la evidente nostalgia del estilo visual de las primeras páginas web (años 90). En este sentido, como describe Moran, su expresión gráfica se encuentra en los “puros huesos, un HTML casi desnudo con enlaces azules y texto monoespaciado y monocromático” (2017, s.p.). Gràffica (2016) menciona además los gráficos *ochenteros* como posible recurso de inspiración.

Atendiendo a la mencionada evolución terminológica, parece pertinente establecer una asociación entre el término brutalismo y otras escuelas *mainstream*, como el New Ugly –o Pretty Ugly, según la nomenclatura defendida por autores como TwoPointsNet (2012)–, una corriente nacida en el siglo XXI que, en síntesis, se basa en intento de simular un carácter *amateur* en la labor del diseñador. El New Ugly es una tendencia ecléctica vinculada a la posmodernidad que busca demoler los tradicionales principios vinculados al concepto de “buen diseño” (orden, proporción, simplicidad o legibilidad, entre otros) mediante la incorporación de múltiples recursos (referencias al pasado, combinación de elementos digitales y analógicos, recurso a la ironía o inclusión de motivos populares, entre otros) e introduce deliberadamente una falsa apariencia de imperfección. Desde una óptica creativa, el movimiento reutiliza muchos de los fundamentos característicos de etapas anteriores que, combinados en un contexto diferente, adquieren nuevos significados, siempre orientados a la provocación o a la sorpresa (Suárez-Carballo y Martín-Sanromán, 2014).

Aunque la coincidencia es notable, Moran (2017) insiste en diferenciar la tendencia brutalista del denominado “antidiseño”, que prevalece en el corazón del New Ugly. Según esta interpretación, el estatuto brutalista mantendría unas ciertas convenciones en la jerarquía visual, la navegación y el diseño visual, mientras que la segunda supone la ruptura total de estos criterios. Pese a ello, el autor considera que la identificación popular entre ambos términos es ya un hecho:

El brutalismo web está comenzando a adquirir un nuevo significado, bastante diferente del espíritu del movimiento arquitectónico. En lugar de solo centrarse en interfaces de usuario simplificadas con un estilo crudo o inexistente, algunos diseñadores interpretan el brutalismo como una rebelión contra un diseño excesivamente simplificado creando intencionalmente interfaces feas, desorientadoras o complejas (Moran, 2017, párr. 14).

La confusión se incrementa cuando se analizan los rasgos que actualmente se atribuyen al brutalismo, de clara ascendencia posmoderna (como el New Ugly), en contraste con su vinculación original al modernismo (Ledesma, 2017), definido mediante atributos como “la geometría, el énfasis estructural, la abstracción y el uso de colores planos” (Dopico Castro, 2016, p. 80). En esta línea, mientras Barilli sostiene que la esencia de la fórmula modernista se basa en la máxima, pro-

nunciada por el arquitecto vienés Adolf Loos, de que “el ornamento es delito” (2013, p. 49), muchos adeptos de la filosofía brutalista han decidido abrazar sin complejos la fórmula decorativa. El rechazo manifiesto de la escuela posmoderna hacia el brutalismo más remoto (Bayley, 2012) subraya esta contradicción.

Pese a la vasta colección de artículos en revistas de divulgación en línea que se han hecho eco de este fenómeno –ya citados– y a la proliferación de blogs o referencias en redes sociales que lo abordan –especialmente Instagram, como apunta López Palacios (2017)–, su presencia en la literatura científica del diseño gráfico es casi anecdótica. La única publicación sobre diseño web brutalista en revistas de este tipo corresponde a un estudio fundamentalmente argumentativo de Ganci y Ribeiro (2016) en el que ambos autores discrepan acerca de la influencia, implicaciones y verdadera envergadura de esta tendencia: mientras el primero sostiene que este movimiento puede tener un efecto generalmente positivo en la evolución del diseño web –en tanto que ejercicio de rebeldía creativa ante la homogeneidad reinante–, el profesor Ribeiro afirma que no es más que una distracción momentánea para unos diseñadores que evitan enfrentarse a un conjunto más crucial de problemas, como la usabilidad o la accesibilidad. Sin embargo, en lugar de disipar estas dudas, el texto confiesa generar más interrogantes que respuestas.

A raíz de todas las anteriores reflexiones, cabe preguntarse si es factible formular una descripción firme, precisa y universal del brutalismo web como corriente diferenciada a partir de las características formales que la definen, o si el término se ha pervertido para referirse a las heterogéneas manifestaciones de otras tendencias contemporáneas, como el mencionado New Ugly.

## 2. Objetivos

Como se ha mencionado, el objetivo fundamental de este artículo está dirigido a revelar si es posible interpretar el brutalismo como un movimiento con rasgos suficientemente autónomos y peculiares y, en este caso, proporcionar una definición rigurosa desde el plano visual mediante la evaluación de una selección de piezas asociadas a este estilo. Este objetivo general se bifurca en tres objetivos específicos:

- Averiguar si existe uniformidad visual en las piezas vinculadas al diseño web brutalista; es decir, si es posible identificar un estilo propio y homogéneo en las soluciones visuales que se asocian a este modelo.
- Realizar una descripción del movimiento brutalista en diseño web mediante la enumeración de los atributos estilísticos que lo identifican.
- Determinar, a partir de los anteriores argumentos, si puede identificarse el brutalismo como una corriente diferenciada en el ámbito concreto del diseño web o si simplemente constituye una nueva denominación para otros movimientos preexistentes.

## 3. Hipótesis

Partiendo de los anteriores objetivos, y tras una primera exploración superficial de algunas de las piezas vinculadas al movimiento brutalista, la investigación plantea las dos siguientes hipótesis de trabajo:

- El diseño web brutalista se interpreta hoy en día como un movimiento ecléctico que está definido por un amplio y heterogéneo repertorio de atributos y técnicas de comunicación visual que solo comparten la violenta oposición a las normas más convencionales de diseño (la facilidad de uso, la jerarquía, la proporción o la legibilidad, entre otras).
- En relación con esta primera predicción, el término brutalismo no se puede identificar actualmente como un movimiento claramente diferenciado de diseño web sino que asume como propios los rasgos de otras corrientes que persiguen la provocación como eje conceptual.
- Existen dos direcciones opuestas en el diseño brutalista: una estática (que recoge los atributos fundacionales del movimiento, basados en técnicas como la simplicidad, la pasividad o el equilibrio) y otra dinámica (representada por los valores contrarios de complejidad, actividad e inestabilidad).

#### 4. Metodología

Esta investigación recurre al análisis de contenido (AC), una técnica que se ha revelado como un instrumento de gran eficacia en la investigación sobre el diseño gráfico: los estudios desarrollados por Bermejo Blas y Montes Vozmediano (2015), Salvador Rivero y Montes Vozmediano (2016), o Suárez-Carballo, Martín-Sanromán y Galindo-Rubio (2018) son algunos ejemplos. Colle define esta herramienta como “el conjunto de los métodos y técnicas de investigación destinados a facilitar la descripción sistemática de los componentes semánticos y formales de todo tipo de mensaje, y la formulación de inferencias válidas acerca de los datos reunidos” (Colle, 2014, p. 7). Para Prendes Espinosa es un procedimiento válido, fiable, objetivo y sistemático para analizar el contenido de los mensajes visuales en un soporte específico y, en definitiva, “un modo de procesar la información categorizándola en datos analizables” (1996, p. 16).

La fórmula empleada en este texto, concretamente, se centra en el plano expresivo del mensaje y presenta un enfoque cuantitativo –que se fundamenta en el objetivo de “resumir en un conjunto de cifras estadísticas el resultado de un examen minucioso y sistemático de una muestra de mensajes” (Igartua, 2006, p. 183)– y, al mismo tiempo, cualitativo, basado en la necesidad de profundizar en los contenidos manifiestos y latentes de las piezas (Andréu Abela, 2000). El sentido de contemplar estos últimos procedimientos, empleados en estudios como el desarrollado por Vizcaíno-Laorga y Jiménez-Ruesta (2018), puede observarse, por ejemplo, en la interpretación de categorías como la actividad y la espontaneidad (y sus respectivos opuestos), como se detalla a continuación.

##### 4.1. Variables

La investigación recurre a tres variables para verificar las hipótesis: las técnicas de comunicación visual (principalmente), las características tipográficas y la estrategia cromática de los sitios web.

En primer lugar, en relación con la construcción retórica del mensaje, las técnicas de comunicación visual son un conjunto de posibles recetas, fórmulas gráficas o alternativas de diseño concebidas para generar un significado plástico concreto, en función de las necesidades comunicativas del proyecto.

Las técnicas están agrupadas en pares opuestos, basados en dos planteamientos compositivos extremos (Dondis, 2000): equilibrio (o nivelación) y tensión (aguzamiento). Oejo (1998) plantea una propuesta de clasificación (Tabla 1) que parte de

estas opciones (que denomina estáticas y dinámicas, respectivamente) y añade un tercer grupo (combinatorias) donde incluye técnicas de muy diferente naturaleza cuyas características no encajan estrictamente en ninguno de los dos anteriores conjuntos (basados fundamentalmente en la nivelación o la tensión) pero que resultan muy interesantes para completar el significado de la pieza. En sus palabras, “el código binario, en este caso, es demasiado simplificador, incluso excluye la capacidad de complemento que alguna de las técnicas mencionadas posee para enriquecer otras de acción más limitada por sus características” (Oejo, 1998, p. 174).

Dinámicas	Estáticas	Combinatorias
Asimetría	Simetría	Audacia
Fragmentación	Unidad	Economía
Inestabilidad	Equilibrio	Profusión
Complejidad	Simplicidad	Exageración
Irregularidad	Regularidad	Reticencia
Espontaneidad	Predictibilidad	Sutileza
Actividad	Pasividad	Difusividad
Distorsión	Realismo	Acento
Secuencialidad	Yuxtaposición	Coherencia
Profundidad	Neutralidad	Agudeza
Continuidad	Episodicidad	Singularidad

Tabla 1. Tres grupos de técnicas de comunicación visual. Fuente: Oejo (1998)

Las técnicas de comunicación, por tanto, se erigen como los pilares de análisis de este estudio para tratar de describir visualmente el movimiento brutalista en diseño web y tratar de contrastar su homogeneidad, en relación con las hipótesis formuladas. Igualmente, y dado que en una misma pieza gráfica suelen convivir simultáneamente varias técnicas (que, juntas, proporcionan el significado a la obra), se ha optado por rescatar un máximo de diez fórmulas principales en cada página web: es decir, solo las que realmente condicionan la solución gráfica de cada proyecto. Entre ellas, sin embargo, se evalúan siempre los siguientes pares, que se consideran especialmente relevantes en relación con las predicciones:

- **Equilibrio-inestabilidad:** En un producto gráfico, los elementos desarrollan una serie de pesos, fuerzas, tensiones y direcciones. El equilibrio se consigue con la compensación de estos factores; sin embargo, cuando estos no se contrarrestan, la composición es más dinámica, caótica, inquietante o provocativa (inestabilidad), una percepción que puede potenciarse mediante recursos como las diagonales o la profusión de elementos.
- **Simetría-asimetría:** Son, en realidad, dos fórmulas de representar el equilibrio. Mientras que el equilibrio simétrico constituye la fórmula estática por excelencia, el asimétrico se obtiene cuando los elementos se desplazan del eje, dando lugar a nuevas relaciones de fuerzas más dinámicas. Simetría y asimetría (como alternativas, por tanto, de equilibrio estático y dinámico, respectivamente) e inestabilidad (la ausencia de equilibrios) constituyen, por tanto, tres opciones para representar la distribución de fuerzas desde la nivelación o el aguzamiento.



- **Simplicidad-complejidad:** La simplicidad busca una solución inmediata, clara y directa, libre de elementos superfluos y de aportaciones inútiles. La complejidad, en cambio, se crea mediante el uso de numerosas unidades y elementos (habitualmente) y de una estructura inverosímil que da lugar a intrincados esquemas visuales.
- **Actividad-pasividad:** En un espacio bidimensional y estático se puede alcanzar la sensación de movimiento o dinamismo (mediante diagonales, distorsiones, colores saturados o contraste tipográfico): en definitiva, de actividad. En el otro extremo, la pasividad busca transmitir una sensación de reposo absoluto. Suele estar ligada a técnicas con objetivos similares como la neutralidad, la reticencia o la economía, entre otras.
- **Espontaneidad-predictibilidad:** La espontaneidad se basa en soluciones muy atrevidas que huyen de planteamientos conservadores y buscan el máximo impacto del mensaje. Su contrario, la predictibilidad, alude a aquellas fórmulas convencionales y a estrategias recurrentes; en diseño web, esta previsibilidad coincide con el uso o imitación de plantillas y temas de gestores de contenidos como WordPress (Arcement, 2016; Sánchez, 2016), el reciclaje de esquemas (*header, content, article, footer, sidebar*) y el recurso a piezas comunes (*slideshows, breadcrumbs*), por ejemplo.

Debido a la extensa relación de técnicas de comunicación visual, el Anexo 1 incluye el significado de las trece restantes. Es preciso mencionar, asimismo, que en el ámbito del diseño gráfico, el presente estudio no encuentra una diferencia significativa entre las técnicas de la audacia y la espontaneidad (y sus pares opuestos), por lo que las interpreta como sinónimas y las vincula a la etiqueta de técnicas combinatorias. El número de pares evaluados, por tanto, se reduce a un total de 18.

Junto con estas variables principales, el análisis se completa con otros dos criterios que, según Yates (2016), son nucleares para entender visualmente la corriente: el uso de tipos de sistema y de colores web seguros (*browser web safe colors*), cuya posible aplicación se observa mediante el acceso al código fuente de las páginas analizadas.

Además de este grupo de variables pertenecientes al campo del lenguaje visual, se han recogido para cada pieza analizada los datos relativos al tipo de página web (revista, portafolio, blog, tienda, etc.) y su objeto, área o disciplina, para tratar de descifrar si este estilo tiene mayor prevalencia en algún sector o ámbito profesional concreto.

En la Tabla 2 se resume la relación de variables y categorías analizadas en este estudio y se explicitan los criterios observables de cada una de ellas:

Variable	Categoría	Criterio observable
Técnicas de comunicación	Los 18 pares de técnicas (Dondís, 2000; Oejo, 1998)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presencia significativa de las técnicas en cada pieza (máximo diez técnicas).</li> <li>- Se analizan siempre los siguientes pares: equilibrio-inestabilidad, simetría-asimetría, simplicidad-complejidad, actividad-pasividad y espontaneidad-predictibilidad.</li> </ul>
Tipografía	Fuentes de sistema	Inclusión de fuentes de sistema: sí/no
Color	Colores web seguros	Inclusión de colores seguros: sí/no

Tabla 2. Variables, categorías y criterios observables utilizados en el estudio

#### 4.2. Muestra y proceso de análisis

Para la conformación de la muestra, se seleccionaron los 50 registros más recientes del repositorio Brutalist Websites (<http://brutalistwebsites.com>), concebido por gran parte de los autores mencionados en el corpus teórico de este texto (Arcement; 2016; Miller, 2017; Özdemir, 2017; Sánchez, 2016; Toor, 2018; entre otros) como el escaparate de referencia de diseño web brutalista, y que constituye la única plataforma dedicada íntegramente a la recopilación de ejemplos de este paradigma de diseño web. Como apunta Özdemir (2017), la popularidad de la plataforma está justificada por las más de 100 solicitudes diarias, procedentes de diferentes disciplinas culturales (como sitios experimentales de música punk o arte abstracto) o nichos comerciales más serios que buscan encontrar una vía realmente nueva para llegar a su público objetivo. La cifra de páginas web evaluadas se considera suficientemente amplia para extraer conclusiones fiables sobre los rasgos visuales del movimiento.

El proceso de análisis consistió en la evaluación, durante la primera semana de octubre de 2018, de la página principal de los sitios web seleccionados (cuyos rasgos visuales se consideran ampliamente representativos de la filosofía gráfica del producto digital en su conjunto), que se establece como unidad de observación. La muestra completa puede consultarse en el Anexo 2.

#### 5. Resultados

En general, los resultados obtenidos evidencian una notable heterogeneidad plástica de las páginas que conforman la muestra. En relación con las técnicas juzgadas prioritariamente en el análisis (Figura 1), se observa una preferencia por la actividad (34 casos) y la complejidad (33) frente a sus opuestos, la pasividad (16) y la simplicidad (17), respectivamente. Sobre las características compositivas, sobresalen las estrategias asimétricas (27 casos) frente a la inestabilidad (17) y la simetría (6). Sin embargo, las cifras más contundentes resultan de la aplicación de la espontaneidad, receta que, en síntesis, hace referencia a la capacidad de sorpresa o a la libertad creativa del concepto gráfico de la web. Aunque esta técnica está presente, con mayor o menor intensidad, en todas las páginas analizadas, se ha observado de forma indiscutible en 41 de los 50 registros (un 82%).

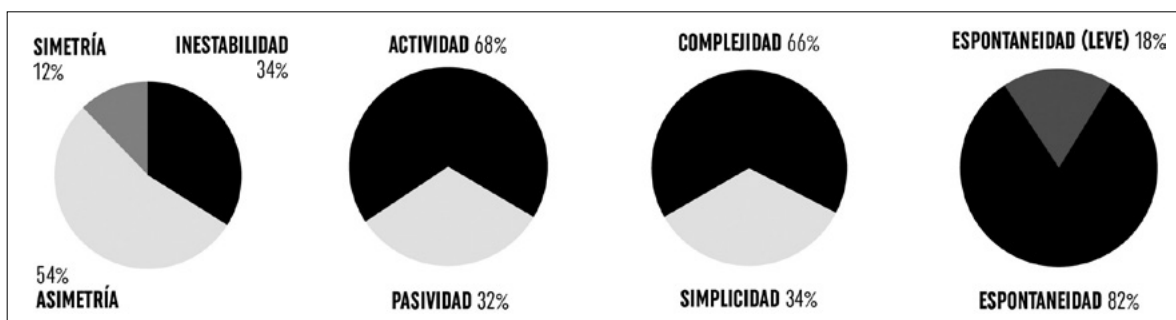


Figura 1. Presencia de las 4 técnicas de comunicación visual prioritarias (en porcentaje). Fuente: elaboración propia.

Las cifras que derivan del análisis del resto de técnicas (Figura 2) muestran una dispersión absoluta en las fórmulas que subyacen al examen visual de los proyectos seleccionados, así como en los tres grupos formulados por Oejo (1988), división que, como se verá, fue finalmente desechada. En este examen, solo se han registrado aquellas técnicas que resultan fundamentales para describir visualmente cada proyecto, descartando aquellas cuya presencia es residual. Es posible destacar, no obstante, el frecuente recurso a la irregularidad (localizada en 20 páginas web), la coherencia (15), la fragmentación (15) o la opacidad (14).

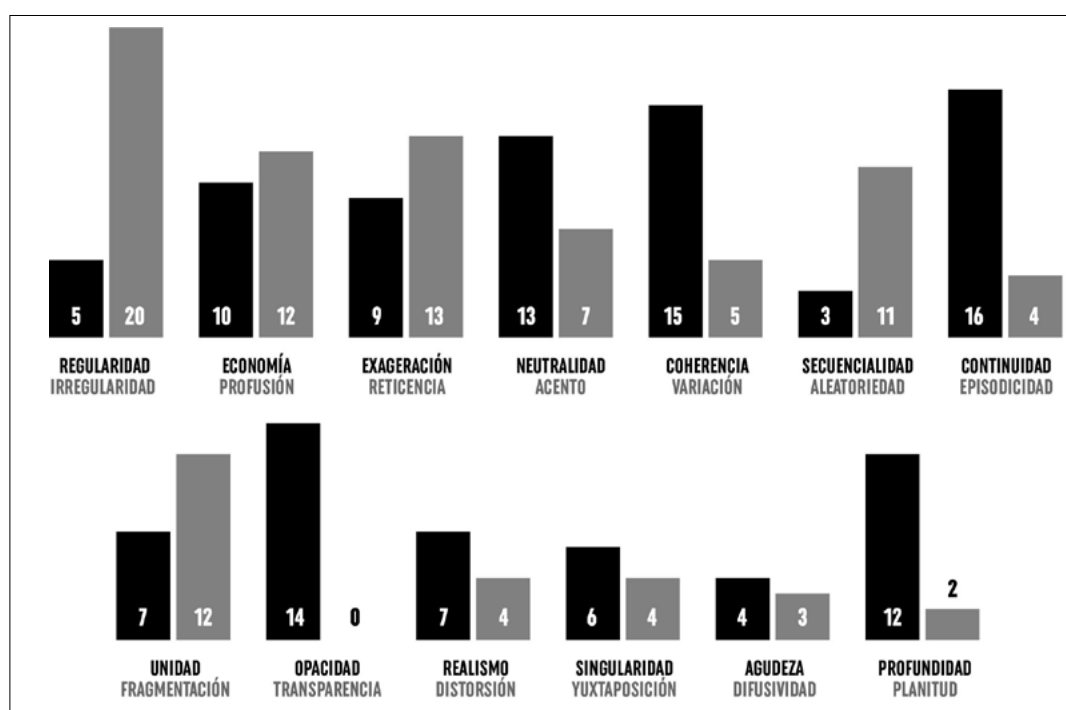


Figura 2. Presencia de las restantes técnicas de comunicación (en número de casos). Fuente: elaboración propia

Sobre el resto de variables analizadas, tampoco se observa una especial atención a los tipos de sistema ni de los colores seguros (Figura 3), que solo emplean 14 y 11 páginas, respectivamente. Sí se ha detectado, en cambio, una frecuencia importante de la armonía acromática (escala de grises) en los distintos selectores de las hojas de estilo (CSS) –recurso muy habitual en portafolios, por ejemplo–, aunque esta combinación es menos perceptible por la inclusión de imágenes en color. Es preciso indicar, en este sentido, que el análisis se efectúa sobre el diseño de la página web y no sobre los recursos gráficos incluidos en ella (como imágenes de proyectos o noticias), salvo que estas resulten fundamentales en la estrategia cromática y/o tipográfica del sitio.

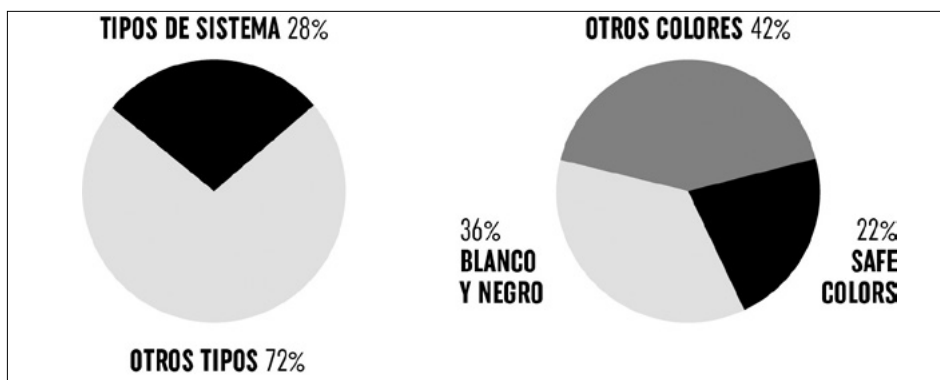


Figura 3. Presencia de las fuentes de sistema y colores seguros (en porcentaje). Fuente: elaboración propia

Finalmente, sobre el tipo de páginas y su disciplina predominante (Figura 4), destaca muy especialmente (en la mitad de los casos analizados) el número de portafolios –una “muestra o escaparate, físico o virtual” del trabajo creativo, según Taylor (2013, p. 8)– sobre arte y diseño (29 casos) u otras disciplinas artísticas y culturales (moda, música o arquitectura), además de plataformas cuyo objetivo es meramente experimental (en su función y/o temática).

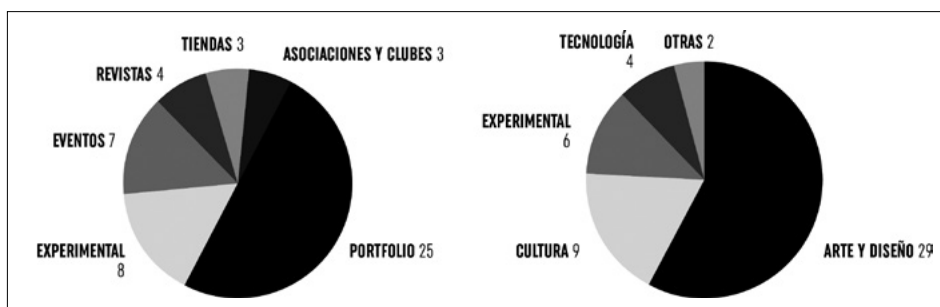


Figura 4. Tipos de páginas web y sectores más habituales (en número de casos). Fuente: elaboración propia

## 6. Conclusiones

El análisis de los resultados permite corroborar las hipótesis de la investigación: atendiendo a la muestra seleccionada, el término brutalista acoge hoy en día multitud de manifestaciones de muy diferente signo cuyo único hilo conductor es el rechazo manifiesto a algunos de los dogmas clásicos del diseño gráfico; aquellos, en definitiva, vinculados a la escuela *tradicional* (la jerarquía, el orden, la proporción o la simplicidad, por citar algunos) y que han venido definiendo la fisonomía de productos como los periódicos impresos generalistas (Vizcaíno-Laorga y Jiménez-Ruesta, 2018). La significativa presencia de la espontaneidad –o audacia– como sinónimo de la ruptura, la innovación y el atrevimiento creativo, unida

a la absoluta dispersión del resto de fórmulas, justifica la heterogeneidad visual de un movimiento sumamente ecléctico cuya unidad solo parece sostenerse por la actitud provocativa de sus respectivos autores.

En relación con este punto, tampoco se aprecia una gran singularidad en su concepto gráfico en relación con otros movimientos *mainstream*, como el mencionado New Ugly, según la definición de Suárez-Carballo y Martín-Sanromán (2014). Atendiendo a las características que revela la muestra, no se advierte diferencia alguna en las posturas de ambos paradigmas, que comparten la rebeldía, la provocación, la libertad creativa y, habitualmente, un cierto poso de imperfección en la configuración visual del mensaje.

Abundando en este aspecto, si bien se perciben ciertas peculiaridades en el manifiesto original que inspiró el diseño web brutalista –basadas, a su vez, en las claves arquitectónicas de este movimiento (la desnudez de las soluciones visuales, la ausencia absoluta de ornamento o el carácter popular de las fórmulas visuales)–, las numerosas aportaciones bibliográficas consultadas sugieren la pérdida de esta esencia y la evolución de esta corriente hacia un modelo nuevo, más híbrido y camaleónico, que recoge aportaciones de otras tendencias gráficas de la cultura popular y cuya definición universal, desde el plano visual y atendiendo a la muestra analizada, es enormemente compleja. El nuevo concepto brutalista, por tanto, solo parece respetar el desdén hacia el excesivo conservadurismo y previsibilidad del diseño web actual.

Por tanto, rasgos como la desnudez o la ausencia extrema de ornamento (interpretada como la escasez de atributos CSS) que, según Moran (2017) o Bayona (2018), constituían algunos de los pilares del brutalismo original, parecen haberse desplazado hacia un variopinto conjunto de atributos que reflejan sus contrarios: un espíritu irreverente propio del diseño posmoderno que solo comparte con sus orígenes una singular estética que muchos identifican con un marcado feísmo. Quizás sea oportuno valorar, en este punto, una posible tergiversación del significado original (“hormigón crudo”) y su viraje hacia sinónimos erróneos como salvaje, tosco, monumental o, simplemente, *bruto*.

Como sugería la tercera hipótesis, esta identificación con el New Ugly permite advertir dos direcciones opuestas fundamentales en el brutalismo: aquellas soluciones basadas en la simplicidad y la pasividad, por una parte, y una segunda opción, claramente predominante, que recurre al extremo opuesto, el dinamismo (relacionado, a su vez, con la actividad, la complejidad y la inestabilidad o el equilibrio asimétrico). En relación con este aspecto, la muestra recoge planteamientos visuales tan contradictorios como los que se incluyen en la Figura 5, correspondientes a las páginas de Jacopo Tripodi y Pli Revue.



Figura 5. Comparación de los sitios web Jacopo Tripodi (<http://www.jacopotripodi.com/>) y Pli Revue (<http://plirevue.com/matieres>). Fuente: Brutalist websites y elaboración propia

Más allá de las anteriores conclusiones, a continuación se quiere poner de manifiesto algunas de las dudas, debilidades y retos que se desprenden del presente estudio y que se tratarían de abordar en proyectos futuros sobre esta línea de investigación:

- La literatura mencionada en el capítulo introductorio apunta expresamente a una importante evolución del significado del diseño web brutalista desde sus inicios; sin embargo, el instrumento metodológico no permite contrastar este extremo, dado que la concepción original del movimiento no ha sido rigurosamente descrita mediante las técnicas de comunicación. Siguiendo los criterios de autores como Casado (2016), Grilo (n.d.), Arcement (2016) o Yates (2016), de los escasos ejemplos de la muestra que parecen respetar la propuesta inicial del término brutalista, destacan los sitios del espacio artístico multidisciplinar Public Possession y del distribuidor de artículos de impresión Ore.e Ref. (Figura 6). No obstante, esta afirmación solo puede formularse parcialmente, mediante la atención a las dos variables restantes (los colores seguros o, sobre todo, los tipos de sistema): se precisa, por tanto, de una descripción más exhaustiva de los rasgos arquetípicos de los comienzos del brutalismo web desde las técnicas de comunicación para confirmar esta reinterpretación del significado del término. En el presente estudio, esta hipótesis solo podría corroborarse mediante los argumentos vertidos en la bibliografía citada, a partir del análisis de las dos últimas variables (tipografía o color) o subrayando el eclecticismo visual de la muestra, factores que sí contempla la investigación.

ISSN: 1696-019X / e-ISSN: 2386-3978

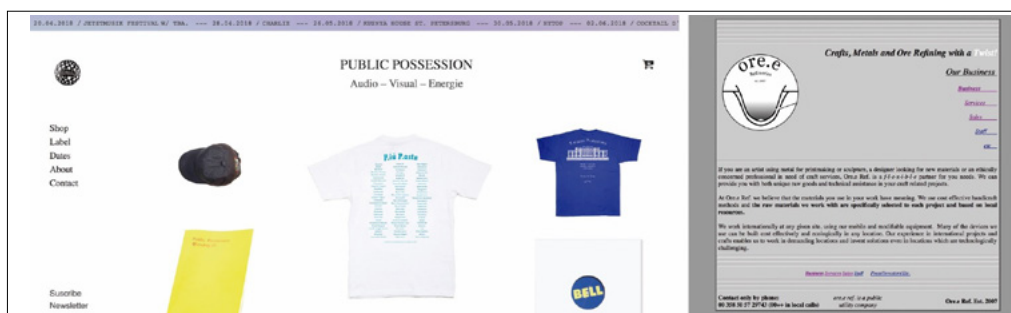


Figura 6. Sitio web de Public Possession (<https://www.publicpossession.com>) y Ore.e Ref. (<http://oree.storijapan.net>). Fuente: Brutalist websites y elaboración propia

- En segundo lugar, la división de técnicas efectuada por Oejo (1998), partiendo del catálogo de Dondis (2000), resulta conflictiva y ciertamente ineficaz. Surgen interrogantes sobre la distribución de algunas técnicas en sus tres grupos (el realismo, la yuxtaposición o la episodicidad como planteamientos de carácter estático, sin ir más lejos), por lo que los resultados relativos a la tercera hipótesis (la nivelación o tensión del movimiento) no se pueden certificar

completamente, al menos a tenor de esta distribución. Por ello, este estudio sugiere una propuesta de clasificación (Tabla 3) que se antoja más precisa en relación con las tres categorías; es preciso advertir, en este caso, que simetría y asimetría se sitúan en dos conjuntos diferentes pese a representar dos fórmulas de equilibrio (técnica ubicada en el primer grupo).

Estáticas	Dinámicas	Combinatorias
Equilibrio	Inestabilidad	Unidad
Simetría	Asimetría	Fragmentación
Simplicidad	Complejidad	Transparencia
Regularidad	Irregularidad	Opacidad
Economía	Profusión	Realismo
Reticencia	Exageración	Distorsión
Pasividad	Actividad	Singularidad
Neutralidad	Acento	Yuxtaposición
Coherencia	Variación	Agudeza
Secuencialidad	Aleatoriedad	Difusividad
Continuidad	Episodicidad	Espontaneidad (Audacia)
Planitud	Profundidad	Previsibilidad (Sutileza)

Tabla 3. Nueva propuesta de distribución de técnicas de comunicación. Fuente: Dondis (2000), Oejo (1998) y elaboración propia

En este sentido, cabe mencionar como limitación en el diseño metodológico la ausencia de un estudio exploratorio previo que hubiese permitido aplicar en el proceso de análisis definitivo esta nueva versión, que se prevé más sólida y que, en todo caso, se introducirá en futuras investigaciones sobre esta línea.

- Aunque, en general, las técnicas se revelan como un elemento muy eficaz en la descripción de cualquier movimiento de comunicación visual, no es menos cierto que el peso de los diferentes pares en este cometido es desigual: mientras algunos se consideran imprescindibles (el equilibrio, la simplicidad, la actividad o la propia espontaneidad, junto con sus pares opuestos), la labor de otros parece limitarse a una labor de acompañamiento que se antoja especialmente pertinente en el examen individual de las obras (singularidad, unidad u opacidad, por ejemplo). En cualquier caso, la dispersión de las técnicas en el presente estudio sirve precisamente para constatar la heterogeneidad del brutalismo, como ya apuntaban Deville y Tobin (en Arcement, 2016) o Gráfica (2016).
- Se habla de la espontaneidad como el recurso más habitual del brutalismo, sinónimo de provocación y libertad creativa. Sin embargo, a raíz del diseño metodológico surgen dudas sobre su medición rigurosa: por ejemplo, ¿es posible operacionalizar un término tan abstracto en un análisis cualitativo como el que aquí se emplea? ¿En qué momento un planteamiento gráfico deja de ser previsible y se convierte en “creativo”? Se parte del diseño de las plantillas y del fenómeno WordPress (Sánchez, 2016) como ejemplo de fórmula convencional, pero no parece suficiente por sí solo: este único criterio podría conducir a error al interpretar como originales soluciones que no son especialmente innovadoras. Estas incógnitas, en fin, son extensibles a un gran número de técnicas, cuya mera descripción se prevé insuficiente para acometer con garantías un estudio de esta naturaleza.

- En ocasiones, la enumeración descontextualizada de técnicas puede ofrecer resultados distorsionados. Por ejemplo, la presencia de la simetría en los resultados es apenas anecdótica, pero, a simple vista, este dato no parece exclusivo de los sitios brutalistas. Por otra parte, en algunas categorías de sitios web (portafolios o revistas), determinadas técnicas (realismo y difusividad, por ejemplo) son difícilmente analizables, ya que la descripción no se realiza sobre las imágenes que incluyen (en noticias o piezas gráficas de diseñadores) sino sobre el diseño, determinado por las hojas de estilo (CSS).
- En general, la obsesión por catalogar y definir nuevas tendencias visuales en el contexto contemporáneo conduce al uso caprichoso, indiscriminado y poco riguroso de los términos. Cabe cuestionar, incluso, si los propios diseñadores se identifican con el movimiento al que se asocia su obra o si su intención coincide con los objetivos generales de la corriente en la que se enmarca. En relación con este capítulo, Lipovetsky y Serroy cuestionan la influencia de las tendencias en la actualidad; en su opinión, “ya no hay una escuela dominante: es la época de la proliferación, de la desregulación, del mestizaje de estilos y gustos. El estilo de hoy ya no es tanto el de una época, que abrazaría todos los estilos, como el de los propios diseñadores” (2015, p. 216).
- El afán de este texto se limita a investigar las peculiaridades formales del movimiento brutalista, pero no formula ningún juicio sobre la idoneidad o el valor de su contribución para mejorar la comunicación en el ámbito del diseño de interactivos, una problemática que parece urgente abordar en sucesivos trabajos. En efecto, como señalan Ganci y Ribeiro, “la provocación del brutalismo es una confirmación más de que todavía se necesita mucha investigación para ayudar a los diseñadores a entender las consecuencias del diseño visual en la web” (2016, p. 107).

## 7. Referencias bibliográficas

- Andréu-Abela, J. (2000). Las técnicas de análisis de contenido: una revisión actualizada. *Fundación Centro Estudios Andaluces*, v. 10, n. 2, p. 1-34. Recuperado de <http://public.centrodeestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>.
- Arcement, K. (9 de mayo de 2016). *The hottest trend in Web design is making intentionally ugly, difficult sites*. Washington Post. Recuperado de <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/05/09/the-hottest-trend-in-web-design-is-intentionally-ugly-unusable-sites>.
- Bate, B. (25 de septiembre de 2017). The Inspiration Behind Brutalism in Web Design. *Designmodo*. Recuperado de <https://designmodo.com/brutalism-web-design>.
- Bayley, S. (2012). *Ugly. The aesthetics of everything*. New York: The Overlook Press.
- Bayona, S. (7 de febrero de 2018). Brutalismo: Diseño web solo para valientes. *John Appleman*. Recuperado de <http://www.johnappleman.com/applemanmagazine/brutalismo-diseno-web-solo-para-valientes>.
- Bermejo Blas, A. y Montes Vozmediano, M. (2015). Análisis de la identidad visual de las principales empresas del sector de la fotografía digital. *Revista Mediterránea de Comunicación*, Vol. 6, Nº 2, 181-194. DOI: <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2015.6.2.09>
- Casado, R. (30 de julio de 2016). Brutalismo y diseño gráfico. *Milimetricks*. Recuperado de <http://www.milimetricks.com/brutalismo-y-diseo-grfico/>.



- Colle, R. (2014). Morfología de los principales diarios digitales iberoamericanos. En Colle, R., Campos, F., Fondevila, J.F., Bustos, J. y Novoa, J., *Estudios sobre la prensa digital iberoamericana. Alicante: Revista Mediterránea de Comunicación*, 7-43. Recuperado el 20 de marzo de 2018 de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/41540/1/5Estudios%20sobre%20la%20prensa%20digital.pdf>.
- Deville, P. (n.d.). *Brutalist Websites*. Recuperado de <http://brutalistwebsites.com>.
- Dondis, D. A. (2000). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual (14ª edición)*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dopico Castro, M. (2016). Oliveira, F y Raposo, D. (2016). Influencia de la tipografía del proyecto moderno en la identidad corporativa contemporánea. Del símbolo al programa tipográfico. En Fernández Iñurrategui, L. y Herrera, E. (eds.). *Primer Congreso de Diseño Gráfico. Marcas gráficas de identidad corporativa. Libro de actas*, pp. 79-88. Bilbao, España: Universidad del País Vasco.
- Ganci, A. y Ribeiro, B (2016). On Web Brutalism and Contemporary Web Design. *Dialectic*, Vol. I (1), pp. 91-110. DOI: <http://dx.doi.org/10.3998/dialectic.14932326.0001.107>
- Gràffica (7 de septiembre de 2016). Brutalist design: ¿anti-diseño o genialidad? *Gràffica*. Recuperado de <https://graffica.info/brutalist-design>.
- Grilo, M. (n.d.). Brutalist design is the bad influence we all need. *Imaginary cloud*. Recuperado de <https://www.imaginary-cloud.com/blog/why-we-need-web-brutalism>.
- Grindrod, J. (2018). *How to love brutalism*. Londres: Batsford.
- Heller, S. (1993). Cult of the ugly. *Eye magazine*. Recuperado de <http://www.eyemagazine.com/feature/article/cult-of-the-ugly>.
- Hill, J. (2 de noviembre de 2017). Why you should care about digital brutalism. *Medium*. Recuperado de <https://uxdesign.cc/why-you-should-care-about-digital-brutalism-fa0c82d60133>.
- Igartua, J. J. (2006). *Métodos cuantitativos de investigación en comunicación*. Barcelona: Bosch.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.
- López Palacios, Í. (24 de marzo de 2017). El brutalismo se instala en Instagram. *Icon Design*. Recuperado de [https://elpais.com/elpais/2017/02/06/icon/1486400544\\_544895.html](https://elpais.com/elpais/2017/02/06/icon/1486400544_544895.html).
- Lorente, J. P. (2017). *Grandes críticos de arte (1750-2000). Surgimiento y desarrollo de una profesión en crisis permanente*. Gijón: Ediciones Trea.
- Merelo, E. (26 de julio de 2017). ¿Qué es un sitio web brutalista? 5 cosas que los diseñadores de hoy pueden aprender del brutalismo. *Medium*. Recuperado de <https://medium.com/wikiux/qu%C3%A9-es-un-sitio-web-brutalista-5-cosas-que-los-dise%C3%B1adores-de-hoy-pueden-aprender-del-brutalismo-263d89e44660>.
- Miller, M. (15 de agosto de 2017). Brutalist Web Design Finally Gets A Takedown. *Fast Company*. Recuperado de <https://www.fastcompany.com/90136486/brutalist-web-design-finally-gets-a-takedown>.

Özdemir, S. (13 de noviembre de 2017). Ugly is the New Black. *Medium*. Recuperado de <https://medium.muz.li/web-brutalism-ugly-is-the-new-black-dbe1bde4a780>.

Prendes Espinosa, M. P. (1996). Análisis de imágenes en textos escolares. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 6, 15-39.

Rubio Hancock, J. (9 de octubre de 2014). Satán es mi arquitecto: introducción al brutalismo. *Verne*. Recuperado de [https://verne.elpais.com/verne/2014/10/09/articulo/1412826138\\_000156.html](https://verne.elpais.com/verne/2014/10/09/articulo/1412826138_000156.html).

Salvador Rivero, A. y Montes Vozmediano, M. (2016). La identidad visual del lujo en España. *Prisma Social: revista de investigación social*, Nº. 17, 1-23.

Sánchez, C. (17 de junio 2016). Brutalismo web: vuelve el horrendo 'look' de las páginas de los 90. *Yorokobu*. Recuperado de <https://www.yorokobu.es/brutalismo-web>.

Suárez-Carballo, E, y Martín San Román, J. R. (2014). Creatividad y transgresión en el diseño gráfico. Análisis sintáctico del movimiento New Ugly. *Creatividad y Sociedad*, Nº 22.

Suárez-Carballo, E, Martín-Sanromán, J. R. y Galindo-Rubio, E. (2018). Los rasgos tipográficos del texto base de los diarios digitales españoles. *Revista de comunicación*, Vol. 17 (2), 246-267. DOI: <https://doi.org/10.26441/RC17.2-2018-A1>.

Taylor, F. (2013). *Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional*. Barcelona: Gustavo Gili.

Toor, A. (31 de mayo de 2018). This is what a brutalist world would look like on your phone. *The Verve*. Recuperado de <https://www.theverge.com/2017/5/31/15717534/brutalist-web-design-app-facebook-google-pierre-buttin>.

TwoPoints.Net (2012). *Pretty ugly*. Berlín: Gestalten.

Vizcaíno-Laorga, R. y Jiménez-Ruesta, J. (2018). Rediseño en la prensa impresa española del siglo XXI. *El profesional de la información*, v. 27, n. 1, pp. 124-135. DOI: <https://doi.org/10.3145/epi.2018.ene.12>.

Yates, I. (17 de mayo de 2016). It's Tough Out There: A Look at Brutalism in Web Design. *Envato Tuts +*. Recuperado de <https://webdesign.tutsplus.com/articles/its-tough-out-there-a-look-at-brutalism-in-web-design--cms-26545>

## Anexos

### *Anexo 1: Descripción completa de las técnicas de comunicación visual*

- **Regularidad-irregularidad:** La regularidad compositiva se basa en la uniformidad y en la homogeneidad de los elementos que configuran una pieza. La solución visual es ordenada, sigue un patrón preestablecido y suele partir de una división homogénea del espacio mediante una retícula claramente definida. La irregularidad se basa, al contrario, en la diversidad y en un plan aparente en la distribución para reforzar el carácter sorpresivo, insólito y dinámico.
- **Unidad-fragmentación:** La unidad está relacionada con la presencia de varias piezas que sacrifican su carácter individual para ser percibidas como una totalidad. Los diferentes elementos son interpretados como una imagen global. En la fragmentación, en cambio, se observa una descomposición de elementos dentro del espacio, que se interpretan de forma independiente: se refuerza, por tanto, el carácter autónomo de cada una de las unidades.

- **Economía-profusión:** La técnica de la economía se refiere a aquellas composiciones creadas a partir de un número reducido de unidades, mientras que la profusión alude a la riqueza y abundancia de elementos en la composición.
- **Reticencia-exageración:** De forma similar a la economía, la reticencia busca la mínima energía en la construcción del mensaje. Sin embargo, frente a la primera, no afecta tanto al número de unidades sino a las dimensiones y relevancia de estas de la composición. La exageración, al revés, es aquella fórmula que recurre a un planteamiento de gran intensidad visual y se refiere, sobre todo, al elevado tamaño de los elementos de la composición.
- **Neutralidad-acento:** La neutralidad se basa en una composición monótona, sin puntos de atención claros; el contraste, en este caso, suele ser mínimo. La técnica del acento o focalización interviene cuando esta monotonía se ve interrumpida por recursos que buscan atraer la mirada del receptor hacia los denominados centros de impacto visual.
- **Transparencia-opacidad:** La transparencia alude a una técnica cuyos elementos frontales (o un detalle de estos) revelan los objetos situados detrás. La opacidad se refiere a la ocultación de detalles visuales que impiden ver el resto de unidades compositivas. Habitualmente, se crea de forma intencionada para ocultar algunos elementos o para dar lugar a capas con nuevos significados.
- **Coherencia-variación:** En la coherencia, los elementos están regidos por un mismo criterio formal y unas características visuales uniformes. Su opuesto, la variación, es la técnica cuyos elementos admiten cambios y modificaciones a partir de una línea original.
- **Realismo-distorsión:** El realismo pretende una representación fiel al motivo al que hace referencia, libre de manipulaciones y retoques. En la distorsión, la realidad es deformada voluntariamente para producir efectos concretos y proporcionar un determinado giro o tono al mensaje.
- **Singularidad-yuxtaposición:** La singularidad es una composición basada en el protagonismo absoluto de uno de sus componentes, que eclipsa al resto y constituye el argumento principal del mensaje. La yuxtaposición, por su parte, se fundamenta en la complementariedad de dos o más unidades dentro de la composición, que poseen una relevancia similar y adquieren mutua dependencia para dar sentido a la imagen.
- **Secuencialidad-aleatoriedad:** La secuencialidad busca establecer un orden lógico o un esquema rítmico a partir de los elementos y suele emplearse para explicar desarrollos o evoluciones. En una composición visual dada, es sinónimo de jerarquía. La aleatoriedad, por el contrario, sugiere cierta desorganización entre los elementos.
- **Agudeza-difusividad:** La agudeza reafirma los contornos y resuelve la composición a partir de la nitidez, la claridad y la precisión de los rasgos de las unidades. La difusividad busca una definición más suave o difuminada de los elementos.
- **Continuidad-episodicidad:** La continuidad se define por la existencia de vínculos y conexiones entre los elementos. En la episodicidad no existe esta proximidad entre las piezas, cuyo carácter individual se refuerza a partir de la dispersión de las partes.
- **Profundidad-planitud:** La profundidad ofrece, en soportes bidimensionales, una sensación tridimensional; mientras, la planitud se refiere a la ausencia absoluta de perspectiva en la composición. Suelen ser los criterios básicos de tendencias visuales como el *skeumorfismo* y el *flat design*, respectivamente.

## Anexo 2. Relación completa de páginas analizadas

Las referencias analizadas coinciden con los 50 registros más recientes de la página web Brutalist Websites (<http://brutalist-websites.com>), recopilados el día 2 de octubre de 2018 (Tabla 4):

Página web	URL
1-814-75-Round Call / Text toll Free	<a href="http://round.design/">http://round.design/</a>
Alex Firs	<a href="http://alexfirs.com/">http://alexfirs.com/</a>
Arina Alexandrova	<a href="https://a-r-i-s-h-a.com/">https://a-r-i-s-h-a.com/</a>
Asya Sukhorukova	<a href="http://asuk.work/">http://asuk.work/</a>
Ben Schwartz	<a href="https://www.benschwartz.co/">https://www.benschwartz.co/</a>
bob.farm	<a href="https://bob.farm/">https://bob.farm/</a>
Chains Club	<a href="https://chainsclub.de/events/pudel-in-chains">https://chainsclub.de/events/pudel-in-chains</a>
Charles Villa	<a href="https://www.charlesvilla.fr/">https://www.charlesvilla.fr/</a>
Duskmann by POLO	<a href="https://duskmann.com/#project">https://duskmann.com/#project</a>
Estileras	<a href="https://www.estileras.com.br/">https://www.estileras.com.br/</a>
Foku	<a href="http://www.foku.ee/">http://www.foku.ee/</a>
Gene Tellem	<a href="http://genetellem.pro/">http://genetellem.pro/</a>
God natt, Oslo	<a href="https://godnattoslo.no/">https://godnattoslo.no/</a>
Gruppe Magazine	<a href="http://gruppemagazine.com/">http://gruppemagazine.com/</a>
Imogen	<a href="https://imogen.fyi/">https://imogen.fyi/</a>
Jacopo Tripodi	<a href="http://www.jacopotripodi.com/">http://www.jacopotripodi.com/</a>
Ji Soo Eom	<a href="https://jisooeom.com/">https://jisooeom.com/</a>
Karel Mertens	<a href="http://karelmartensatyale.net/">http://karelmartensatyale.net/</a>
Low+Tech Magazine	<a href="https://solar.lowtechmagazine.com">https://solar.lowtechmagazine.com</a>
Mariano Pascual	<a href="http://marianopascual.me/">http://marianopascual.me/</a>
Measurements of Space and Time	<a href="https://jyoon10.github.io/risd/measurementsospaceandtime/home.html">https://jyoon10.github.io/risd/measurementsospaceandtime/home.html</a>
Meta Marathon 2019	<a href="http://metamarathon.net/">http://metamarathon.net/</a>
Monica Magsanoc	<a href="https://www.monicamagsanoc.com/">https://www.monicamagsanoc.com/</a>
Multiplo	<a href="https://www.multiplo.biz/">https://www.multiplo.biz/</a>
Officeus	<a href="http://officeus.org/">http://officeus.org/</a>
Ore.e Ref.	<a href="http://oree.storijapan.net/">http://oree.storijapan.net/</a>
Osebo	<a href="http://osebo.net/">http://osebo.net/</a>
Panorama Inc.	<a href="https://pnrm.co.jp/sandal/">https://pnrm.co.jp/sandal/</a>

Paul Fletcher-Hill	<a href="https://paulfletcherhill.com/">https://paulfletcherhill.com/</a>
Pieter Paul Pothoven	<a href="http://pieterpaulpothoven.com/">http://pieterpaulpothoven.com/</a>
Pli Revue	<a href="http://plirevue.com/">http://plirevue.com/</a>
Public Possession	<a href="https://www.publicpossession.com/">https://www.publicpossession.com/</a>
Rio Grande	<a href="http://riogrande.xyz/">http://riogrande.xyz/</a>
Roman Sazonov	<a href="https://madebyroms.com/">https://madebyroms.com/</a>
Rui da Paz	<a href="https://rui.cool/">https://rui.cool/</a>
Sabina advertising	<a href="http://sabina.ch/">http://sabina.ch/</a>
Sameul Kilgus	<a href="https://samkilg.us/">https://samkilg.us/</a>
src +	<a href="https://src.plus/">https://src.plus/</a>
Steph Davidson	<a href="http://paralleluniver.se/">http://paralleluniver.se/</a>
Sterling Chang	<a href="http://sterlingchang.com/">http://sterlingchang.com/</a>
Studio Villa	<a href="https://studiovilla.co/">https://studiovilla.co/</a>
The Restart Page	<a href="http://www.therestartpage.com/">http://www.therestartpage.com/</a>
The Road Back Home	<a href="http://www.theroadbackhome.net/">http://www.theroadbackhome.net/</a>
Under Consideration	<a href="http://under-consideration.com/">http://under-consideration.com/</a>
Vicky Boyd	<a href="http://vickyboyd.com/about.html">http://vickyboyd.com/about.html</a>
Voicemail stories	<a href="http://voicemailstories.herokuapp.com/">http://voicemailstories.herokuapp.com/</a>
Walter Santomauro	<a href="http://www.waltersantomauro.com/#/list">http://www.waltersantomauro.com/#/list</a>
Washer / Dryer Projects	<a href="https://washer-dryer-projects.com/">https://washer-dryer-projects.com/</a>
hlebozavod9	<a href="http://hlebozavod9.ru">http://hlebozavod9.ru</a>
besymag	<a href="https://besymag.in/">https://besymag.in/</a>

Tabla 4. Relación total de páginas analizadas. Fuente: elaboración propia