التصميم الكرافيكي
ثقافة الحداثة والتحديث

أ.د.نصيف جاسم محمد– جامعة بغداد – كلية الفنون الجميلة– قسم التصميم
nsiyfjassem@gmail.com

تاريخ الاستلام : ١٣-١٠-٢٠٢١

تاريخ القبول : ١-١١-٢٠٢١

ملخص البحث

لاشك إن الحراك الذي أحدثته الحداثة كان مؤثرًا فاعلًا في سياق التطور الفني ، على الرغم من عديد الملاحظات التي حسبت سلبية حينها ، وبرزت تأثيراتها في مجالات وأنشطة عدة تجاوزت المجال الضيق الذي ظهرت فيه إلى مجالات أكبر ، وصحب ذلك كله ظهور نخبة من المشتغلين المؤثرين الذين أعادوا صياغة الأحداث على وفق رؤاهم الرافضة المتمردة لما سبقهم من إنتاجات فنية وفكرية مافتح الباب واسعًا أمام فهم جديد للنمط القرائي للنصوص في إنتقالة نوعية حركت المياه الراكدة وبعثت الحياة في الإنتاج الفكري والفني على حد سواء مع تأكيدٍ لـ "قوة البشر على صنع بيئتهم وتحسينها وإعادة تشكيلها ، بمساعدة المعرفة العلمية والتكنولوجيا والتجربة العملية. بشكل عام ، تصف الحداثة سلسلة من الحركات الثقافية التقدمية في الفن والهندسة المعمارية والموسيقى والأدب والفنون التطبيقية التي ظهرت في العقود التي سبقت عام(١٩١٤)، كما إشتمل التغيير أعمال الفنانين والمفكرين والكتاب والمصممين الذين تمردوا ضد التقاليد الأكاديمية والتأريخية أواخر القرن التاسع عشر ، وواجهوا الجوانب الإقتصادية والإجتماعية والسياسية الجديدة للعالم الحديث الناشئ، فضلًا عن ذلك غطت عديد التخصصات الإبداعية في التصميم والفن إلى التأثير على العمارة والموسيقى والأدب ،كما ألزمت قوة الآلات المصممين على إعادة التفكير في ممارساتهم بشكل إستراتيجي هذا الحراك التقني على الإنتاج الفني بفوائد عدة منها توسيع قدرة ومهارات المصممين على التعامل مع ظروف إنتاجية كانت تُعد صعبة حينها ، والأهم هو ثقافة الحداثة والتحديث التي إنعكست على

إنتاجاته وتمازجه مع مختلف الفنون والعلوم البينية وتنمية الرؤى والإطروحات الثقافية في مختلف البيئات.

البحث الحالي يبحث في المديات التي عمل عليها التصميم الكرافيكي في بُعدي الحداثة والتحديث المُواكِب لظروف وتطلعات العصرنة والتجريب منطلقًا من التساؤل :

هل أفاد التصميم الكرافيكي من معطيات ثقافة الحداثة والتحديث ؟ والإشارة إلى الأهمية التي تستهدف المشتغلين في شأن التصميم الكرافيكي ومتابعيه في المجال النقدي، مع هدف يكمن في الوصول الى كشف مؤالات ثقافة الحداثة والتحديث للتصميم الكرافيكي ،والإشارة إلى خمسة كلمات مفتاحية مرتبطة بالبعد السردي للبحث:

ثقافة ، حداثة ، تحديث، تصميم، كرافيك

التصميم الكرافيكي والحداثة

إرتبط التصميم الكرافيكي كثيرًا بالحداثة، لاسيما بعد أن عَمَّت وتداخلت معطياتها مع مختلف صنوف الأدب والفن ، وتأثر المصممون على إختلاف توجهاتهم من تلك المعطيات التي بانت واضحة في إتناجاتهم ، لهذا فالحديث عن هذا الإرتباط يفسح المجال لسرد فكري يعزز القيمة الترابطية ، ففي القرن الثامن عشر الميلادي في زمن الثورة الصناعية التي جلبت تقنيات جديدة إلى العالم أسهمت هذه التقنيات عن طريق تعزيز الكفاءة وزيادة إنتاج خطوات التصنيع، ومَثَّل التصميم الكرافيكي طريقة للتعبير عن الشعور بمتطلبات الثورة الصناعية، وكانت الطباعة الحجرية التي عُدَت أكبر تصدير تصميمي للثورة البداية بعد ظهور حركة (Art Nouveau) وبعد هذه الحركات قدمت باوهاوس طريقة جديدة في التفكير إشتملت الكلاسيكية والفنون والحرف اليدوية وما ظهر حول مفاهيم الشكل والوظيفة،و يمكننا تتبع هذا بوصف التصميم الكرافيكي الحديث اليوم، ثم بعد مدة طويلة ، ظهرت الأدوات الرقمية في عالم التصميم لجعله أكثر احترافًا وأكثر وضوحًا، واليوم يَستَعمِله عديد رجال الأعمال والشركات لتطوير علاماتهم التجارية وعلاقاتهم مع الناس...مِنْ ثَمَّ فأن مستقبل التصميم الحديث سيتغير نحو التفاعل ... وإكتشاف الأفكار ، وتطوير الخبرات الخاصة بناءً على المواقف. (SINGH، ٢٠٢٠)

لقد أُستعملت مفاهيم الحداثة بشكل عام لوصف مفاعيل الحركات الفنية التي حددها النقاد والمؤرخون منذ واقعية "غوستاف كوربيه" وبلغت ذروتها في الفن التجريدي وتطوراته في الستينيات، وعلى الرغم من أن المصطلح يشتمل عديد الأساليب المختلفة ، إلا أن هناك بعض المبادئ الأساس التي تحدد الفن الحداثي تتمثل في: رفض التاريخ والقيم المحافظة (مثل التصوير الواقعي للموضوعات) ؛ الابتكار والتجريب في الشكل (الأشكال والألوان والخطوط التي يتكون منها العمل) مع الميل إلى التجريد ؛ والتركيز على المواد والتقنيات والعمليات، فضلًا عن ذلك كانت الحداثة أيضًا مدفوعة بأجندات إجتماعية وسياسية مختلفة أغلبها كان طوباويًا ، وكانت الحداثة بشكل عام مرتبطة بالرؤى المثالية للحياة البشرية والمجتمع والإيمان بالتقدم. وبحلول الستينيات من القرن الماضي ، أصبحت الحداثة فكرة سائدة للفن (TERM, 2021) وسادت كذلك في الفنون الطباعية ومنها التصميم وقَدَّم المصممون الذين أفادوا من التجارب الفنية من ذلك كله ،فضلًا عن ذلك طُبِق المفهوم بأثر رجعي على مجموعة واسعة من الإتجاهات التجريبية والطليعية في الفنون التي ظهرت منذ منتصف القرن التاسع عشر عندما تمرد الفنانون ضد التأريخية التقليدية ، وبعد ذلك خلال القرن العشرين بوصفها ضرورة الفرد ورفضًا للتقاليد السابقة (Lakfjsdfsh, 2013) وهي مجموعة من معطيات افرزتها سنوات الحربين ، كما انها جاءت لتؤكد القطيعة المرجعية والجذرية مع بعض الأسس التقليدية ليس فقط للفن الغربي ، ولكن أيضًا للثقافة الغربية بشكل عام. وبهذا المعنى ، ظهرت بوادر فكرية مهمة للحداثة من المفكرين الذين شككوا في اليقينيات التي دعمت الأنماط التقليدية الإجتماعية في التنظيم والدين والأخلاق (Baym، ٢٠١٢) ، وهي بالمجمل أكدت الضرورات التي أعطت المسوغات المجتمعية لتغييرات كان لابد منها ، من هنا فقد جاءت الحداثة كتعريف ذاتي لجيل له إبتكاراته التكنولوجية الخاصة ، والحوكمة ، والإقتصاد الإجتماعي، وكانت المشاركة في الحداثة بمثابة تصور لمجتمع الفرد بوصفه منخرطًا في التقدم التنظيمي والمعرفي الذي جعل أسلاف المرء المباشرين يبدون وكأنهم قد عفا عليهم الزمن أو ، على الأقل ، متجاوزين، وهكذا ظهر الفيكتوريون البارزون من الطراز القديم لجيل جديد من "الحديثين" في بداية القرن العشرين (Snyder, 2006) وهو لاشك جيل مختلف عن الذي سبقه بكل شيء .

مع طليعة القرن الماضي بدأت البوادر الحقيقية للتغييرات التي ستظهر لاحقًا في مجالات السفر والتواصل وصعود التقانة المكننية المرتبطة بالإنتاج الكبير وإبتكار أساليب جديدة للتعاطي مع

الضرورات والمتطلبات الجديدة، وهو أمر القى بظلاله على إنتشار السلع بطريقة اكثر سهولة ومرونة ، وظهور الحاجة الأساس إلى العمالة وتوفير فرص جديدة للعمل ، فضلًا عنإستقطاب أبناء الريف الذين كانوا منشغلين بالزراعة ، ذلك كله أدى إلى تشكيل ما بات يعرف بالثقافة المرئية ، ومع النمو المتصاعد في الحراك الإنساني ظهرت إطروحات جديدة منها الملصقات التي إتخذت من الجدران فضاءً للعرض أمام الناس ونمت المطابع لتقوم بدرو مؤثر في إنتشار الصحف والمجلات بشكل أسرع مما كان معتاد عليه ، وفي خضم ذلك رفض "موريس" الآلة الجمالية وأسهم بشكل مباشر في تأسيس المنعطف المهم المتمثل بحركة الفنون والحرف أملًا لتوحيد الرؤى الجمالية للحرف التقليدية وكانت مطبعة كليما سكوت مثالًا على هذا الدخول والمتغير في التفكير الحداثي للتصميم (Clifford, 2014)، كما مثلت السنوات الأخيرة من ثلاثينيات القرن الماضي سنوات فاعلة بعد أن ظهرت باوهاوس سواء أكانت في المانيا، أو شيكاغو، فضلًا عن ظهور أسلوب الطباعة السويسرية، وفي كلتيهما لم تمثلا ظهورًا مجردًا لإبتكار من عقليات مهمة ، بل كانتا منعطفًا تأريخيًا جديرًا بالإهتمام وإنصهارًا حقيقيًا للخبرات والتوجهات الفكرية ، وما أسهم في تعزيز ذلك ما أتت به الثورة الصناعية والمطبعية التي فتحت الباب واسعًا أمام بروز الفن الإعلاني والملصقات وظهور مقدمات الأسلوبية والتفكير الأيديولوجي الذي بمجمله كان يحث على رفض الجماليات الزخرفية النمطية مع تفضيل اللغة المرئية البسيطة والمباشرة سريعة التلقي والفهم (Gosling, 2019).

بشكل عام ، إرتبط معنى الحداثة بالتغيرات الشاملة التي حدثت في المجتمع ،لاسيما في مجالات الفن والأدب ، بين أواخر الخمسينيات وبداية الحرب العالمية الثانية...وعندما يتم شرح الحداثة من منظور التأريخ ، يقال إن العالم شهد النهضة أولاً ، ثم التنوير وبعد ذلك الحداثة وما بعد الحداثة، وفي الواقع هناك الكثير من الخلاف حول التواريخ الدقيقة لبداية ونهاية الحداثة ويبدو أن هناك إجماعًا عامًا على معناها وتشكيلاتها الإجتماعية (jura, 2021)

في مجال التصميم الكرافيكي بوصفه نمطًا من أنماط الإتصال فقد كانت الرحلة طويلة إبتدأت من التباشير الأُوَل التي رُسِمت على جدران الكهوف والأدوات الحجرية وصولًا إلى أجهزة الرقمنة الحديثة فإن تاثيرها بات واضحًا، لاسيما في عصرنا الحالي ، وهي مسيرة تغطي النشاط الإنساني ، فضلًا عن ذلك فقد إرتبطت بطريقة، أو بأخرى في التطور الصناعي، ومما عمق من تلك الرحلة هو

الدراسة المعمقة من قبل المصممين لماضي التصميم بقصد الحصول على إستلهام الأفكار المبتكرة ، وضمن هذا السياق يمكن أن نَعُد القرن التاسع عشر والعشرين المساحة التي تحرك فيها التصميم الكرافيكي والإستيعاب الأمثل للتطورات التكنولوجية وما آلت إليه إنتاجاتها،(Macharla, 2017) ، ومن حيث المبدىء فإن فهم المنعطفات التي مر بها التصميم الكرافيكي يتطلب فهمًا واستطلاعًا للرؤى التأريخية له التي كانت متغيرة بإستمرار بفعل التراكم التقني الذي أثر بشكل مباشر على عديد الإجراءات والإتجاهات التي كان يعمل على وفقها المصممين، وفي السنوات التي أعقبت ظهور البوادر الأُوَل للرقمنة فقد أطاحت الإتجاهات التجارية للتعبير عن خلجات الناس والتوجه نحو القيم الإستهلاكية ، وأدت الرقمنة إلى توقع تلك المؤالات المتعلقة بالإنتاج الذي أسهم بشكل مباشر في ضعف الرؤى التعبيرية للإبتكارية (Margolin، ١٩٩٧) ، ولو نظرنا بدقة الى التصميم ضمن سياق تأريخ الفن الحديث لوجدنا النظرة التي تقول بأنه عمل يمكن القيام به والتفكير فيه بأسلوب مستقل عن رؤى وتطلعات المجتمع وهي النزعة الذاتية للأمر ، وهناك نظرة تفكير أخرى ترى على أنه يمثل إستجابة للعصر الحديث ورؤية معمقة لتطلعات الفنانين والمصممين المنغمسين في شؤون المجتمع، وهو أمر حدى بهم لولوج خبرات متنوعة والتعاطي مع غيرهم في نمط من المثاقفة مستفيدين من مفاهيم التسويق الحديثة التي ظهرت في أوربا ، من هنا فالتصميم الكرافيكي يمكن أن يمثل وسيلة للتفكير في مجمل التحولات التي أثمرت عن ما يسمى بالحداثة (Barr، ١٩٧٤) ، كما أدار الفنانون والمصممون المعاصرون ظهورهم للأشكال المجربة والمختبرة للتشابه المحاكي، لكن ما كان يُعد فنًا تغير أيضًا بدأ بدمج أجزاء من العالم اليومي في الأعمال الفنية – مثل الكولاج، أو المونتاج في أشكال فنية ثنائية الأبعاد ؛ في البناء والتجميع في تنظيمات ثلاثية الأبعاد. (University, 2020)

من جانب أخر يمكن فهم الحداثة على أنها النظام السلوكي المشترك المرتبط تاريخيًا بالمجتمعات الحضرية والصناعية والمتعلمة والمشاركين في أوروبا الغربية وأمريكا الشمالية، إنمازت بنظرة عقلانية وعلمية للعالم ، والنمو والتطبيق المتزايد للعلم والتكنولوجيا ، الذي يقترن بالتكيف المستمر لمؤسسات المجتمع مع مقتضيات النظرة العالمية والروح التكنولوجية الناشئة، كما تضمنت ظهور المجتمع الحديث (مجتمعات علمانية مع فصل مؤسسي للدولة عن المجتمع المدني ، ودرجة أكبر بكثير من التقسيم الاجتماعي والتقني للعمل ، وتشكيل الدول القومية التي توحد الحدود الثقافية

والسياسية) ، مع مزيج من نظرية المعرفة العقلانية ، والأنطولوجيا الفردية والموضوعية (saha, 2021).

بالمقابل أصبح التصميم في الحياة الحديثة المليئة بالأجهزة الرقمية أكثر تقنية، وحسب "ماسيمو فينيلي": حياة المصمم هي حياة قتال، حارب القبح تمامًا مثل الطبيب الذي يحارب المرض. بالنسبة لنا ، فإن المرض المرئي هو ما نواجهه ، وما نحاول فعله هو علاجه بطريقة ما بالتصميم. هنا علينا ذكر الكلمات التي يجب أن نقولها في أن إن أغراض التصميم الكرافيكي الحديث تُدفع إلى أبعد من ذلك، إذ لا يقتصر الأمر على تجميل الكائن المادي أو الرقمي فحسب ، بل يساعد أيضًا مستعمليه ، والتنقل بينهم ، وتوجيه طريقهم الذي يمكنهم عن طريقه الحصول على كل من المتعة الجمالية ومزايا حل المشكلات (Yalanska, 2020) ، فضلًا عن ذلك يوصف التصميم الكرافيكي بأنه من بين مجالات عدة للتواصل وتوضيح الأفكار لإعتماده التفاعل المرئي في تصميم إطروحاته فهو يوظَف في جميع أنشطة الحياة والترويج للأعمال ، وهو يروم تحقيق هدف يكمن في جذب إنتباه الناس نحو أنماط التصاميم ، ولهذا فالمصممون عمومًا هم في بحث دائب عن الإتجاهات والأساليب الحديثة للتعبير عن أفكارهم في عالم متحرك تتغير فيه المتطلبات القيمية والمادية بشكل سريع (KEL، ٢٠١٨).

إتجاهات تحديث التصميم الكرافيكي

مع التفاعل المستمر مع المعطيات الإبتكارية أظهر المصممون والتصميم نجاعته بوصفه وسيلة إتصال نافعة يمكن أن تقدم للناس شيئًا مفيدًا ،وجاءت الرقمنة لتضيف إلى ما وفره التصميم عمقًا معرفيا وتطبيقيًا مختلفًا لأسباب، منها إتصاله المباشر مع التكنولوجيا الحديثة التي أمدت عمل المصمم بكثير من الأدوات والمستلزمات والتنوع في أساليب التنفيذ والعرض ، فضلًا عن كون إمتلاك الرقمنة عديد الإحتمالات نتيجة للوفرة التطبيقية والأدواتية وإختزال زمن التنفيذ ، وتعزيز المعطى الوظيفي والجمالي على حد سواء ، ويشهد عصرنا الحالي نتائج ما آلت اليه تلك المعطيات التقنية عن طريق التحديث المستمر للأدوات والإضافات وطرائق التنفيذ والبرمجيات وهي معطيات أفسحت المجال واسعًا أمام إنتاج إبتكاري مؤثر في عالم السوق والتسويق .

لقد (اعتاد مصممو الكرافيك اليوم على الحاسوب كجهاز تصميم مركزي، ولكن في الستينيات ، كانت النظرة إلى الحواسيب تلخص بكونها زيادة – وسيلة مضافة لإستكشاف أعمال الفنانين، فنانون

تقليديون– مدربون بشكل رئيس على إتقان الشكل والوظيفة والمواد وعلم الجمال – وأنهم بدأوا التجربة الرقمية لإنشاء الصور الصناعية). (Gere, 2008, p. 175) ،ويقصد بهم المصممون المفوضون للعمل بإستعمال منصات حاسوبية وأنماط الإنتاج الرقمي الذين يمتلكون القدرة والفهم في التعامل مع الحاسوب، فضلًا عن المعرفة بعمليات الإنتاج بأكملها بما تحمله من مستويات من المخاطر) .

(. Gere، ١٩٩٧)، في خضم ذلك عَبَّر التصميم الكرافيكي المعاصر عن نفسه عن طريق وسائط الطباعة والشاشة – وكل ذلك مَكَّن للثقافة المرئية التعامل كنهج شامل متعدد التخصصات،ولم يكن الأمر كذلك فقط ، فقد بدى واضحًا في تطوير الأُطُر التي تحلل السياقات الثقافية المرئية لفهم العمل بشكل أفضل. (.Heller S، ٢٠١١)، كما (رحب عالم التصميم بالتحول في إنتاج أعمال التصميم الكرافيكي ، حيث الأدوات والتقنيات التي تشير إلى دخول الحواسيب والصور المرئية والمسموعة الرقمية إلى مختلف جوانب من قطاعات الإنتاج الثقافي ، من الفن إلى الصوت إلى الصورة والوسائط المتعددة إلى ألعاب الكمبيوتر ونشر المحتوى الرقمي) (.Gere C، ٢٠٠٨).واثمر ذلك جليا في الحرية عن التعبير التصميمي والتنوع في تقديم الأفكار والبحث عن مساحات أُخَر لم يلجها المصممون من قبل وتفعيل مفهوم الإتجاه الفني الذي لوحظ في فنون التشكيل ، وفي أدناه يورد البحث مجموعة من الإتجاهات التي بدأت في الظهور منذ اعوام (٢٠١٦) بعد أن تطورت برمجيات التصميم وتنوعت الإضافات التي تتضمنتها ، وهي مجرد نماذج يمكن أن تؤشر جوانب من التحديث الأسلوبي ، لاسيما وأنها إمتدت إلى عامنا هذا .

مع مطلع عام (٢٠١٦) وماتلاه أشَر نقاد التصميم بعضًا مما أنتجه المصممون منها:

– تأثير الخلل، وهو إتجاه يعطي مظهر الشكل التالف ،أو المكسور ،أو غير المكتمل ، وأفاد الفن السينمائي من ذلك أيضا. (صورة–١).

صورة–١

https://www.designer-daily.com/graphic-d

– تصميم مُحطَم، مارسه بعض المصممين يقضي بتحطيم ما أنتجوه من تصاميم عن طريق رش الأصباغ ،أو تمزيق الشكل ، أو تجعيده بقصد إظهاره باليًا.(صورة –٢).

– القنوات الملونة، يعتمد التلاعب بالقيم اللونية لتشويه الصور، ما يعطي انطباعًا بالتخدير والهلوسة . (صورة -٣).

صورة-٢
https://www.designer-daily.com/graphic-d

صورة-٣
https://www.designer-daily.com/graphic-d

– ثنائية التعرض المزدوج، أُعتمد توظيف الألوان المشرقة والتداخل بين الصور لانشاء مثير مرئي لافت للإنتباه.(صورة -٤).

صورة-٤
https://www.designer-daily.com/graphic-d

– التأثير فوق البنفسجي تُوظَف فيه مجموعة القيم اللونية من الأزرق الأُرجواني ويعتمد تفعيل الفضاء لتوفير الرغبة في الإكتشاف.(صورة -٥).

صورة-٥
https://www.designer-daily.com/graphic-d
١

– سينماغرافك، أُعتمد المزج بين الصور والفديو ، وهو توظيف استمر حتى عام(٢٠١٨)الهدف منه تحرير البيئة الشكلية للتصميم. (Humbert, 2018).(صورة-٦).

صورة-٦
https://www.designer-daily.com/graphic-d 2

في عام (٢٠١٧)عاد المصممون الى الأصول العضوية

والعودة الى القيم اللونية التي تنتشر في الطبيعة وما يسمة بتاثير (Greenery)الذي يُنتَج عن مزيج الأصفر والأخضر البراق وهو كناية وتعبير عن أجواء الربيع وتقدير البيئة المفتوحة ، وأضاف هذا التوجه أنماطًا اتجاهية حديثة أخرى منها:

صورة-٧

https://www.designer-daily.com/graphic-d

– ألوان مشرقة وجريئة وحيوية، اتجاه تُوظَف فيه أنظمة الألوان سهلة التلقي والفهم مزيجها القيم اللونية المشرقة النابضة والجريئة ، ويُتوقع أن يتسع مدى هذا الإتجاه من قبل المصممين الذين دائما ما يستعيرون الوانهم من الطبيعة. (صورة٧).

صورة-٨

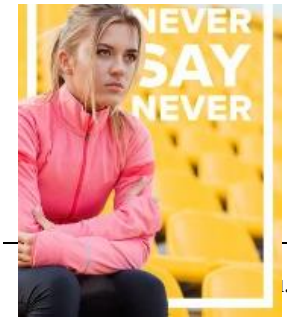
https://www.designer-daily.com/graphic-d

– الإنتقالات اللونية ، يُعتمد فيه التنغيم والإنتقالات اللونية المتدرجة ،إنتشر هذا التوظيف بين المصممين، لاسيما في مجال تصميم العلامات والأزرار والصور المتراكبة .(صورة-٨).

صورة-٩

https://www.designer-daily.com/graphic-d

– النقش والأشكال الهندسية، بدأ هذا التوجه منذ عام(٢٠١٦) وإستمر إلى الاعوام التالية ، يعتمد التصميم المسطح الذي يرغبه عدد مهم من المتلقين ، إذ أن تبسيط المرئيات يُحسِن من تجربة المستعمل ،فضلًا عن ذلك يعتمد الإستعارة الشكلية من الطبيعة ذات الأبعاد الهندسية، وهو ما سيضفي على المطبوعات لمسات فنية مؤثرة.(صورة-٩).



– التصوير الجريء والنص الأنيق، هو إتجاه يعتمد المزج بين التصوير الفوتغرافي والنصوص التي تنقل رسالة واضحة لايَمل

منها المتلقي بطريقة جرئية وأنيقة، وهو ما يهم الأفراد الذين لديهم مدة انتباه قصيرة ،اذ يؤدى ذلك المزج إلى إنشاء تباين جميل بين الحدود، ما يفضي إلى تعزيز المثير المرئي. (Tiburca, 2017)(صورة-١٠).

صورة-١٠
https://www.designer-daily.com/graphic-d

– توظيف ألوان مشبعة غير تقليدية في كل مكان، هو توجه تُوظَف فيه قيم لونية غير متداولة ، أو مألوفة عند المتلقي. هذا لا يعني إن المصمم بحاجة إلى إعادة التفكير تمامًا في الألوان التي سبق وأن إستعملها في تصميم بعض العلامات التجارية ، لكن لابد من الخوض في مساحة أخرى غير مكتشفة. (صورة-١١).

صورة-١١

7 Big Graphic Design Trends to Watch for

– الوظيفة أولا، وهو إتجاه يرى في البعد الوظيفي الحاضر الرئيس لاسيما في عام(٢٠١٧) مع ظهور التقنيات الجديدة مثل الواقع المعزز ، ومن المهم أن تكون التصاميم واضحة بشأن الإجراء المطلوب من المستعمل. (صورة-١٢).

صورة-١٢
7 Big Graphic Design Trends to Watch for

– الواقعية السحرية، اتجاه يعتمد توظيف صور الواقعية السحرية ، لاسيما وضعها كفضاء يتناسب مع التصميم ، أو في مواقع التواصل الإجتماعي والعروض التوجيهية، ما سيضفي لمسة من السحر والإلهام والتصوف . (fotor, 2017). (صورة-١٣).

في عامي(٢٠٢٠-٢٠٢١) إستمرت بعضا من تلك الإتجاهات، لكن إنضاف لها أُخر ،ففي مجال تصميم العلامات التجارية ومع توافر عديد التغييرات الواسعة لم تتوفر للعلامات القدرة على مجابهة الضغوط التي وفرها الظرف الآني المتسارع وقلة الموارد ، فمن الطبيعي سيعتمد المصممون على

صورة-١٣

7 Big Graphic Design Trends to Watch for

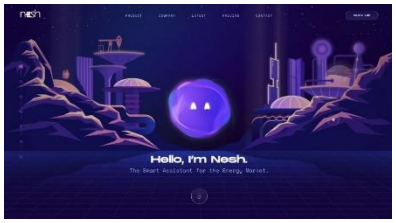
المفضلات التي سبق أن عمل عليها من سبقهم، لذلك يُتَوقع أن يشهد العالم بعض الإتجاهات التي ربما سيتكرر قسم منها لكن بصيغ توظيف مختلفة منها:

- توظيف القيم اللونية المصمتة .
- توظيف البيانات البسيطة.
- توظيف الأشكال الهندسية في كل مكان.
- توظيف الإيقونات المسطحة والرسوم التوضيحية.
- توظيف خطوط (Serif) الكلاسيكية.
- توظيف تشكيلات الشرائح الإجتماعية
- توظيف نصوص مقاطع الفيديو . (MCCREADY, 2020)،فضلًا عن ذلك أثمرت أسباب الحظر الصحي بسبب إنتشار جائحة كورونا عن بعض الإتجاهات :

- تصاميم واعية إجتماعيًا، إتجاه يربط بين الثقافة والتصميم، لأن التصميم يعزز الثقافة، ما يعني تعزيز القيم والسعي نحو عالم أفضل ، ما سيشجع على الإهتمام بالاضطرابات المتعلقة بالعنصرية والأزمات وتسليط الضوء عليها محليًا وعالميًا .
- التنوع والكمال، يفضي إلى التماشي مع التصاميم الواعية إجتماعيًا والحُزَم الثقافية بقصد جعل جميع أنواع الوسائط الإجتماعية أكثر تنوعًا وشمولًا.
- التمثيل الرسمي،يتعلق بتعزيز الأصالة والدفع نحوها ، بما في ذلك وجهات النظر والأصوات المتنوعة. بعد الإحتجاجات التي أعقبت حادثة(جورج فلويد وبيونا تايلور) .

١- إحياء الرموز، في الوقت الذي تشكل أصغر الأشياء مهمة في التصميم ، الأشرطة الملونة على لوحات اعلانية متماوجة لتوحيد الأمة إلى شكل بسيط مثل مثمن أحمر ساطع ينقذ الأرواح عند التقاطعات المزدحمة. تقليديا ، كانت هذه الرموز تدور حول العالمية، وتكمن قوة هذه "الرموز" الكلاسيكية في قدرتها على تجاوز اللغة ، سواء كانت تأتي في أشكال نقل التحذيرات أو تحديد السبب في ظل الأيقونات المشتركة.

- الإستدامة ، إتجاه يعتمد مفاهيم الإستدامة البيئية والتغيير المناخي وما آلت اليه شهور من الإغلاق نتيجة لانتشار كوفيد ١٩، ويمكن أن نرى المزيد من التصاميم، لاسيما في العبوات والعلامات وغيرها (Wilhelm, 2021)



صورة -١٤

Nesh – The Smart Assistant // Main Anima

-مستقبلية ريترو ، وهو إتجاه يأتي على عكس رؤى الخيال العلمي المظلمة لأفلام اليوم والبرامج التلفزيونية مثل "المرآة السوداء" ، فإن العودة المستقبلية تعود إلى الوقت الذي وعد فيه العلم بالسيارات الطائرة ونظارات الأشعة السينية، ربما كترياق للعذاب والكآبة التي يسببها الوباء ، يعبر هذا الأسلوب عن التفاؤل عن طريق تأكيد الألوان الزاهية والطباعة المستوحاة من الكمبيوتر والمنحنيات ... في عام(٢٠٢١) سيعمل مصممو الكرافيك على إحياء الهلوسة عن طريق الافراط في توظيف اللون اللون والتجريدات المعقدة بشكل مكثف. الجديد هنا هو التركيز على التناظر بين الأشكال المشوهة والصور المختلطة .(صورة-١٤)

صورة-١٥

Why it's important to use diverse stock

- التمثيل الأصيل،جاءت حركة(Black Lives Matter) لحظة مؤثرة يرى فيها بعض النقاد مجرد بداية لإعادة فحص نقدي للتحيز المنهجي والعنصرية في جميع القطاعات ، بما في ذلك التصميم. . (Tilley, 2021).(صورة-١٥)

الحداثة عند المصممين

شكلت الحداثة منعطفًا مهمًا في مجال التحولات الثقافية ذات الجذور العميقة في العالم الذي نشأت فيه وتضمنت من بين ما تضمنت مجمل الحركات الإصلاحية ذات المواقف من الفنون ، لكنها بشكل، أو بأخر إنطلقت من مفاهيم الفكر والشخصية والتطبيقات الحديثة مع القدرة في إبتكار البيئة وإعادة تشكيلها، ومثل الحداثيين الذين إنفصلوا عن الأساليب التقليدية منظومة طليعية منطلقين من أفكار حديثة على الرغم من عدم قبولها شعبيا حينها، وتطلبت حركة التشكيل الجديد التي نشرت بياناتها في "دي ستيل" أن تضع في أُوَلُ إهتماماتها التركيز على الوظيفة ،إذ كان المُصمِم الحديث بمثابة مهندس .(Berry, 2017) ، و حسب (ستيفن هيلر وجريج دي اونفيريو)وبعد إستقصاء ستة أعمال حداثية مهمة في عالم التصميم أسهمت بشكل مباشر في تعزيز الكرافيك الأمريكي منتصف القرن العشرين فإنه تقريبًا كل التصميم الجيد في عالمنا اليوم هو إما تكييف للغة المرئية للحداثة، أو رد فعل ضدها ، وبفعل حركة باوهاوس التي أحدثت إنعطافة مهمة في حراك التصميم عن طريق

مزجها بين الطباعة والصور تعزز الوضع الفني وإشتمل التأثير اشتمل اركان مجتمع التصميم، فقد مثل "بول راند واليكسي برودوفيتش" إسمين لامعين ومن معهم في تعزيز الظاهرة الجديدة وساعدوا في تشكيلها. "هذه الآراء والأساليب المتغيرة المرتبطة بالوظيفة والوضوح والبساطة أنتجت لغة رسومية مميزة إبتعدت عن بداياتها السياسية وظهرت كجزء لا يتجزأ من الثقافة الجماهيرية ، بغرض بيع المنتجات والأفكار في الساحتين التجارية والثقافية ، ومن بين الأسماء التي شكلت المظهر العام حينها:

– إريك نيتشه: الذكاء الإلكتروني ، جنرال ديناميكس (١٩٥٨) ، هو الذي جمع بين الجمالية في تقديم مفاهيمي رمزي.

– تشارلز مورفي: الترومبون المقنع لأوربي جرين وأوركسترا (١٩٦٠) ، كانت تمثيلاته الشكلية استثنائية في نطاق الروح الحديثة مستعملًا التجريد والهندسة .

– روبرت براونجون :(١٩٥٧)، إستحوذ حله المطبعي المرح والمنطقي والملون والفريد من نوعه على الإيقاع المثير .

– أرنولد ساكس: تمثال قابل للنفخ ، نيويورك (١٩٦٩) صَمم الملصق القابل للنفخ ،عُد وقتها تمثيلًا لروح الحداثة المتاخرة .(Boddington, 2017)

من جانب آخر وصف (هيلر) أمريكا بكونها أمة من الصور... وإن العناصر التي حددت الجماليات المرئية لحداثة ما بعد الحرب تمثلت بالشكل الهندسي ، واللون الأساس المتداخل ، والصور المجمعة ، والطباعة المبسطة ، والمساحة البيضاء ، والفن التجريدي ، هذه من بين السمات المحددة...كما أشار"اونفيرو" إلى انه فضلًا عن ذلك فالشكل الذي كانت الحداثة الأمريكية مرتبطة فيه بالوظيفة والوضوح والبساطة تطورت مع الأدوات والتطورات الجديدة في تلك الفترة – كل ذلك أدى إلى لغة رسومية تجريبية منمازة وفريدة من نوعها. (Karnis, 2019)، وفيما يتعلق بنمو التصميم الكرافيكي ، فمن الواضح جدًا أن الوسيط إستمر في التطور ولا يزال يتطور بمعدل متزايد، ودفعت الحداثة التصميم الكرافيكي إلى نقطة الذروة في مجتمع اليوم ،إذ يُعد جزءًا لا يتجزأ من الفن والتصوير والإعلام والإعلان ، وأن ما حُدِد في الأصل على أنه تصميم كرافيك لا يمكن التعرف عليه فعليًا للحرفة المهيمنة على السوق اليوم. ..ويمكن القول أن الفن التجاري هو أكثر دقة ولكنه أقل تعقيدًا من التسميات الغامضة الأخرى ." (Heller، ١٩٩٩) ، من هنا وجب أن تكون هناك طريقة للتعامل

بجدية مع الأشكال المرئية في أوائل القرن العشرين للإستجابة للحياة الحديثة التي لم تكن معنية حصريًا ، وأثمر ذلك عن ظهور مصممين حداثيين مهمين ،لاسيما بعد انجلاء الحربين العالميتين ، يورد الباحث بعضًا منهم:

- سول باس

https://99designs.com/blog/famous-design

عمل مع بعض أفضل صانعي الأفلام في هوليوود ، بما في ذلك ألفريد هيتشكوك وستانلي كوبريك وأوتو بريمينجر وبيلي وايلدر ومارتن سكورسيزي. أصبح معروفًا في صناعة السينما بعد تصميم تسلسل العنوان لفلم(The Man with the Golden Arm) عام(١٩٥٥)، لكنه برز في تصميم مجموعة من شعارات الشركات الأكثر شهرة في أمريكا الشمالية ، بما في ذلك شعار(bell) و(AT&T) وشعار "الكرة الأرضية" وشعار الخطوط الجوية (توليب). (Bass، ٢٠٢١) ، وكان "باس" ملتزمًا بضخ الحياة في تصاميمه ، ما يجعلها جزءًا من التجربة السينمائية مثل أي شيء آخر. (Bigman, 2012).

- سيبي بينيليس

في الأيام التي بدا فيها تصميم الكرافيك الأمريكي من اختصاص المهاجرين الأوروبيين ، انضمت الى المديرة الفنية لمنشورات(Condé Nast Vogue) و (Vanity Fair) و(House and Garden) خلال ثلاثينيات وأوائل اربعينيات القرن الماضي ، حينها تعلمت التوجيه الفني التحريري ، ويعود لها الفضل في إبتكار إستعمال الفنانين التشكيليين لتوضيح منشورات السوق الشامل، وهو شيء مهم لأنه جلب انتباه الجمهور السائد من للشباب نحو الفنون الجميلة والفن الحديث ، كما دعمت الطباعة البسيطة والمثيرة للكتب وعَدَّتها أولوية العمل الفني،فضلًا عن الصفحات التحريرية وصفحات الموضة.

https://www.disenadorasgraficas.com/arch

(Scotford، ١٩٩٦).

- ماسيمو فجنيللي

عُد أحد المصممين الأكثر موهبة وغزارة في الإنتاج ، وحسب قوله "كنت أسعى دائمًا للتأثير على حياة الملايين من الناس – ليس عن طريق السياسة، أو الترفيه، ولكن عن طريق التصميم. أنا أبذل قصارى جهدي لرفع المستوى ، وأخذ مكانًا مشتركًا لتحسينه." ... وعبرت هذه الكلمات عن الحماس والإلتزام مدى الحياة بالتصميم .

إبتكر عملًا مهما لا يُنسى لمترو أنفاق نيويورك ، وخدمة المتنزهات الوطنية الأمريكية ، وشركة الخطوط الجوية الأمريكية (ANDREWS, 2014)،وعن طريق التزامه الثقافي العميق وفهمه الحقيقي لإنضباط التصميم ،أسهم بشكل حاسم في مهنة التصميم وتعزيز تطور المبادئ الأساس التي طورتها الحركة الحديثة خلال أوائل القرن العشرين ،فضلا عن ذلك ،و يحسب له تقديره للوظيفة وأناقة الأشكال البسيطة والعقلانية ، وهي جمالية ناتجة عن حساسية ثقافية عميقة ، قبل أن تكون مسألة أسلوب، أو ذوق. (Munar, 2013).

http://www.eyemagazine.com/feature/artic

قام بتصميم الكتب وهُويات الشركات وتصميم المنتجات، والأثاث والتصميم الكرافيكي البيئي، والتصميم الداخلي، وتصميم الخطوط ، والتعبئة والملابس الخاصة بهم ، ورسومات النقل (Remington, 2012) ..

- بول راند

هو من بين أفضل المصممين. طوال حياته المهنية غير رأي أمريكا في الإتصال المرئي عن طريق تصاميمه التحريرية والإعلانات وأعمال الهُوية المرئية ، جلب أفكارًا أوروبية رائدة إلى الولايات المتحدة ، إذ مزج الفنون البصرية والتصميم التجاري. مجموعاته الملونة ، ونهجه في الطباعة وإستعمال الوسائط تترجم رغبته في "تشويه صورة المألوف"، مِن ثَمَّ لا يزال لأسلوبه تأثير على تصميم الكرافيك اليوم.

https://99designs.com/blog/famous-design

حقق فنه نضجه الكامل في الخمسينيات من القرن الماضي ، الذي تزامن مع ديناميكية في المشهد الفني في نيويورك ، مستوحاة من الفن التجريدي

الأوروبي...كما تبنى هذه الإتجاهات الجديدة بأذرع مفتوحة ، وتأثر بالفعل بالتصميم الحديث الألماني والبريطاني في سنواته الأُوَل. (design!, 2019)

- ميلتون جلاسر

مصمم غيّر مفردات الثقافة المرئية الأمريكية في الستينيات والسبعينيات من القرن الماضي بملصقاته ومجلاته وأغلفة كتبه وأغلفة كتبه ذات الألوان الزاهية ، ولا سيما ملصقه لـ"بوب ديلان" و "أنا NY ♥ ، جلب الفطنة والرسم والسرد والرسم الماهر إلى الفن التجاري في وقت كانت فيه الإعلانات تهيمن عليها القيود الصارمة للحداثة من ناحية والواقعية المريحة من ناحية أُخرى .

قال ذات مرة "الفن الحديث ، الرسم الصيني ، النقوش الخشبية الألمانية ، اللوحات الأمريكية البدائية ، والرسوم المتحركة في الثلاثينيات كانت مصدر إلهام لا نهاية له"... و"كل الأشياء التي يبدو أن عقيدة الحداثة الأرثوذكسية بها ازدراء – الزخرفة والتوضيح السردي والغموض البصري" ، من جانب آخر فانه جمع بين الجدية العميقة حول إنضباطه والإنفتاح على الإلهام من أي مكان يمكن أن يأتي، وكان يؤمن بأهمية إتقان مهارة الرسم ، التي درسها في وقت من الأوقات مع "جورجيو موراندي".

https://www.dezeen.com/2020/07/01/milton

إنماز عمله بقوة خطه ووضوح تناقضاته ، وبفضائل حداثة باوهاوس.

في الوقت نفسه ، كان رد فعله صريحًا ضد التزمت في ذلك التقليد، وكان منحلًا في إلهاماته ، مستعيرًا أفكارًا من الفن الحديث ، من لوحات عصر النهضة ، من الزخرفة الإسلامية ، من فن البوب ، من الثقافة التجارية. (Moore، ٢٠٢٠)

- آلان فليتشر

جمع " فليتشر" بين التقاليد الرسومية لأوروبا وأمريكا الشمالية لتطوير أسلوب بصري مفعم بالحيوية وذكي وشخصي للغاية ، وهو من بين أكثر الشخصيات تأثيرًا في تصميم الكرافيك البريطاني ،صيغ منهجه نتيجة لإندماج التقاليد الأوروبية العقلية مع الثقافة الشعبية الناشئة في أمريكا الشمالية ما جعله رائدًا في التصميم ، وأسهم بإنشاء أنموذج للجمع بين الشراكة التجارية والاستقلالية الإبداعية.

كما طور بعضًا من أكثر المخططات الرسومية التي لا تُنسى في تلك الحقبة ، ولا سيما هُويات رويترز ومتحف فيكتوريا وألبرت ،كما طور

https://petrolicious.com/articles/alan-f

تصميم الأغلفة الفردية لمصممي الكرافيك الشباب. (Lodge, 2017) ،وحسب قول: "لم أستطع فعل أي شيء آخر. اعتقدت دائمًا أنه يمكنني التصميم جيدًا كطالب ، لكن بعد ذلك سأجد شخصًا يمكنه القيام بذلك بشكل أفضل، لكنها لم تكن بعيدة ، ولم تكن بعيدة المنال ، كانت صعبة فقط، لذلك كنت مدفوعًا بنقصي الشخصي ، على الأرجح. يجب أن يكون لديك غرور لتكون مصممًا. إنها وظيفة غبية أن تقوم بها ما لم تكن قد حصلت عليها ." (Miller, 1994)

منهجية البحث

تشير أبحاث الإتصال الثانوية إلى أية بيانات تجمع لغرض واحد من قبل طرف واحد مِن ثَمَ وضعها للإستعمال ثانية لأداء خدمة ما من طرف آخر، أبحاث الإتصال الثانوية هي الأوسع والأكثر انتشاراً وأداة داخل مجموعة من الأدوات، لأنه يتضمن تقريبا أي معلومات يمكن إعادة إستعمالها ، فضلاً عن ذلك هي طريقة بحث شائعة تنطوي على إستعمال المعلومات التي جمعها آخرون عن طريق البحوث الأولية ،البحث الحالي يتخذ من الأدبيات ذات الصلة عمقاً مرجعياً ومعرفياً لتتبع مسيرة التصميم الكرافيكي في بعديه الحداثة والتحديث .

النتائج ومناقشتها

أدناه مجموعة من النتائج التي خرج بها البحث:

١- مر التصميم الكرافيكي بمراحل عدة أسهمت كثيرا في تعزيز موقفه الحداثي، من ذلك الحركات الفنية والإتجاهات الفكرية ، وأخيرا معطيات الباوهاوس المؤثرة نوعيًا ومعرفيًا، أتى ذلك في خضم التقلبات التي جاءت عقب الحربين العالميتين .

٢- لم تكن تطلعات الحداثة بعيدة عن فكر المصممين الكرافيكيين، بل شكلت رؤاهم الطليعية موقفًا قابلًا للتعاطي مع ما آلت اليه العلوم البينية التي أسهمت بدورها في تأكيد السمات الحداثية الجديدة ، وجاءت إسهاماتهم عن طريق البحث عن الجديد المواكِب لروح الحداثة .

٣- تعاطى المصممون عمومًا مع الثورة الصناعية التي شكلت ملمحًا بينًا في سياق تطور اليات التحديث ،لاسيما وأنها زودتهم بتنوعات تقنية جديدة ساعدت كثيرًا في تطوير منجزهم التصميمي ، وعُدَّ هذا التثاقف طفرة نوعية في تأكيد العلاقة الطردية بين المصمم والتقنية .

٤- شكل ظهور جيل جديد من المصممين إنعطافة مهمة في سياق الإفادة من تجليات الحداثة ،لاسيما وأنهم كانوا بالأساس مهيئين معرفيًا وتقنيًا ،معززين بقدرة عالية من التصور والخيال ومواكبة متطلبات السوق والشركات .

٥- نبذ المصممون الحداثيون الأساليب التي كانت مألوفة عند من سبقهم ،لاسيما في التعامل مع الأنظمة التصميمية ذات التقسيمات المركزية، وبدا البحث عن نظم تمنح المتلقي دورًا في تعرف ما تطرحه الصيغ الإعلانية وغيرها من التطبيقات بشكل مباشر .

٦- عززت اليات الإنتاج وتطور تعاملات السوق والمستهلك من رؤى المصممين، لاسيما في تأكيد البعد الوظائفي للتصميم ،فضلًا عن التعزيز الجمالي ، ما أثمر عن تقديم أفكار تصميم تواكب تطلعات المستهلكين وتؤكد الصلة الثقافية بين التصميم والمستهلك.

٧- تأطرت اليات التحديث بكثير من الأطر ، في الشقين النظري والعملياتي ،لاسيما وأن حراك التصميم لم يتوقف عند حد معين ، بل مازال يؤدي دوره في تعزيز قيم الحياة وتسهيل المتطلبات والتناغم مع معطيات السوق والتسويق والشركات والوكالات المنتجة .

٨- شَكَّل التصميم الكرافيكي بمعطياته كافة، لاسيما بعد أن تشبع بالحراك المفاهيمي للحداثة نمطًا ثقافيًا، وبات جزءًا من المنظومات الثقافية الفاعلة في عصرنا الحالي ،إذ أثر في الذائقة الجمالية والعلاقات العامة والتمظهر الشخصي وتحسين البيئة والصحة وأساليب النقل والإعلانات والعلامات التجارية وغيرها من الإنتاجات الفاعلة في الحياة .

الإستنتاجات

في أدناه الإستنتاجات التي خرج بها البحث :

- المواكبة الحثيثة لما إستجد من الإبتكارات التقنية مع ظهور الحداثة كان جزءًا من التركيبة المعرفية الثقافية عند المصممين ، ولم يكن ذلك طارئًا.

- الحداثة والتحديث هما أساس في البنية التي شكلت ما يعرف اليوم بالتصميم الكرافيكي بمعنييه الحديث والمعاصر .

- التصميم بمعطياته الثقافية غير منفصل عن الثقافة التخصصية والعامة ، بل هو ركيزة في البنية الثقافية للمجتمعات الحالية .

– البناء التراكمي للفكر التصميمي هو نتاج جل الحركات والتوجهات الفنية المعاصرة التي شكلت بوابة لما يعرف بالفن الحديث.

التوصيات

مع ماتقدم يوصي الباحث بما يأتي:

– إعادة قراءة معطيات الحداثة فيما يخص التصميم الكرافيكي، لاسيما من قبل المصممين المُنَظِرين الذين شكلت كتاباتهم النقدية سمة من سمات تطورهم المعرفي.

– الإفادة من التجارب التي قدمها المصممون الحداثيون ، لاسيما تلك التي ظهرت مع طلائع الفكر الحداثي الأول ، وإعادة انتاجها بروح العصر الرقمي الجديد.

– حث دارسي التصميم نحو إستكشاف الأعمال التصميمية التي قدمها الجيل الأول ووضعها موضع النقد والتحليل المعمق.

المصادر

1. Gere, C. (. (1997). *Design Fundamentals for the Digital Age.* New York: John Wiley & Sons, Inc.
2. A.H.Barr. (1974). *Cubism and Abstract Art.* New York: exhibition catalogue.
3. ANDREWS, M. (2014, May 30). *Massimo Vignelli: farewell to a master of everyday life*. Retrieved from the rsa: https://www.thersa.org/blog/2014/05/massimo-vignelli-farewell-to-a-master-of-everyday-life?gclid=CjwKCAiA1eKBBhBZEiwAX3gqlxNlbkKNO2HGCy9iUlrzU0dJjQ_rSEB89xRCSh_sHIZnJnUMwCMUDxoCp44QAvD_BwE
4. ART TERM. (2020, 2 25). *tate org*. Retrieved from MODERNISM: https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/modernism
5. Barr, A. (1974). *Cubism and Abstract Art, New York, Museum of Modern Art.* New York: exhibition catalogue.
6. Bass, S. (2021, February 27). *Saul Bass*. Retrieved from art of the title: https://www.artofthetitle.com/designer/saul-bass/
7. Baym, N. (2012). *The Norton Anthology of American Literature.* New York: Norton.
8. Berry, C. (2017, Jul 27). *Modernism: in print Dutch Graphic Design 1917–2017*. Retrieved from Craig Berry: https://craigberry93.medium.com/modernism-in-print-759ad9d26480
9. Bigman, A. (2012, February 25). *Saul Bass: The man who changed graphic design*. Retrieved from 99designs: https://99designs.com/blog/famous-design/saul-bass-graphic-designer-of-a-century/

10. Boddington, R. (2017, October 3). *Steven Heller and Greg D'Onofrio on six modernist works that impacted the world of design*. Retrieved from its nice hat: https://www.itsnicethat.com/articles/steven-heller-greg-donofrio-the-moderns-graphic-design-031017
11. Clifford, J. (2014). *Graphic Icons: Visionaries Who Shaped Modern Graphic Design.* Peachpit Press is a division of Pearson Education.
12. design!, A. d. (2019, October 03). *Paul Rand, everything is design!* Retrieved from grapheine: https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/paul-rand-everything-is-design
13. fotor. (2017, August 7). *7 Big Graphic Design Trends to Watch for in 2017*. Retrieved from fotor: https://www.fotor.com/blog/7-big-graphic-design-trends-to-watch-for-in-2017/
14. Gere, C. (2008). *Digital Culture.* London: Reaktion Books Ltd UK.
15. Gosling, E. (2019, April 03). *Mid-century modern graphic design: a designer's guide*. Retrieved from creative bloq: https://www.creativebloq.com/features/mid-century-modern-graphic-design-a-designers-guide
16. guru, s. i. (2021, February 20). *yourarticlelibrary.com*. Retrieved from Modernity: Meaning, Definition and Aspects of Modernity: https://www.yourarticlelibrary.com/sociology/modernity-meaning-definition-and-aspects-of-modernity/39840
17. Heller, S. (2011, January 11). *Re: Out of the studio: Graphic Design History and Visual Studies*. Retrieved from online comment: http://observatory.designobserver.com/entry.html?entry=24048
18. Heller, S. a. (1999). *Becoming a Graphic Designer : A Guide to Careers in Design.* Danbury: NetLibrary, Incorporated.
19. jura, s. i. (2021, April 5). *Modernity: Meaning, Definition and Aspects of Modernity*. Retrieved from your article library: https://www.yourarticlelibrary.com/sociology/modernity-meaning-definition-and-aspects-of-modernity/39840
20. Karnis, L. (2019, Jun 21). *Heller and D'Onofrio on the eclectic Modernists who defined an era*. Retrieved from typeroom: https://www.typeroom.eu/article/heller-and-d-onofrio-eclectic-modernists-who-defined-era
21. KEL, H. (2018, May 21). *8 Modern Graphic Design Trends Designers Truly Love*. Retrieved from designhill: https://www.designhill.com/design-blog/modern-graphic-design-trends-designers-truly-love/
22. Lakfjsdfsh. (2013, January 19). *Anti Essays*. Retrieved from http://www.antiessays.com/freeessays/229506.htm
23. Lodge, C. (2017, Jun 7). *Alan Fletcherwork and play*. Retrieved from alanfletcher archiv: https://www.alanfletcherarchive.com/biography
24. Macharla, K. (2017, December 10). *Modern-day issues related to Graphic Design and their solutions in a Historical perspective*. Retrieved from research gate:

https://www.researchgate.net/publication/329427599_Modern-day_issues_related_to_Graphic_Design_and_their_solutions_in_a_Historical_perspective

25. Macharla, K. (2017, December 4). *Modern-day issues related to Graphic Design and their solutions in a a Historical perspective.* Retrieved from researchgate: https://www.researchgate.net/publication/329427599_Modern-day_issues_related_to_Graphic_Design_and_their_solutions_in_a_Historical_perspective
26. Margolin, V. (1997). *The Struggle for Utopia: Rodchenko, Lissitzky, Moholy-Nagy, 1917-1946.* Chicago: University of Chicago Press.
27. MCCREADY, R. (2020, SEP 22). *Graphic Design Trends That Will Dominate 2021 [Infographic]*. Retrieved from venngage: https://venngage.com/blog/graphic-design-trends/
28. Miller, A. R. (1994, April 10). *Alan Fletcher*. Retrieved from adc global: http://adcglobal.org/hall-of-fame/alan-fletcher/
29. Moore, R. (2020, Jun 27). *Milton Glaser: graphic designer who created the look of the Sixties*. Retrieved from the guardian: https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/jun/27/milton-glaser-why-the-new-york-graphic-designer-was-so-influential
30. Munar, M. (2013, Sep 17). *Massimo Vignelli Milan, Italy, 1931 – New York City, New York, 2014*. Retrieved from design culture: http://www.designculture.it/interview/massimo-vignelli.html
31. open.edu. (2021, 2 20). *open iearn*. Retrieved from 3 Modernity to globalisation: https://www.open.edu/openlearn/history-the-arts/art-and-visual-culture-medieval-modern/content-section-3
32. Remington, R. R. (2012, Jul 7). *Reputations: Massimo Vignelli*. Retrieved from eye magazine: http://www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-massimo-vignelli
33. saha, s. (2021, Aptil 7). *Modernity : Understanding the Concept of Modernity | Sociology Development*. Retrieved from sociology discussion: https://www.sociologydiscussion.com/society/concept-of-modernity-sociology-development/608
34. Scotford, M. (1996, September 3). *Cipe Pineles*. Retrieved from aiga: https://www.aiga.org/medalist-cipepineles
35. shah, s. (2021, February 10). *sociologydiscussion*. Retrieved from Modernity : Understanding the Concept of Modernity | Sociology Development: https://www.sociologydiscussion.com/society/concept-of-modernity-sociology-development/608
36. SINGH, M. (2020, JULY 30). *seodiscovery*. Retrieved from What is Modern Graphic Design?: https://www.seodiscovery.com/blog/what-is-modern-graphic-design/
37. Snyder, S. L. (2006, 4 10). *britannica.com*. Retrieved from Modernity culture: https://www.britannica.com/topic/modernity
38. Snyder, S. L. (2006, April 10). *Modernity culture*. Retrieved from britannica: https://www.britannica.com/topic/modernity

39. TERM, A. (2021, Jul 23). *MODERNISM*. Retrieved from tate: https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/modernism
40. Tiburca, A. (2017, June 2017). *9 GRAPHIC DESIGN TRENDS YOU NEED TO BE AWARE OF IN 2017*. Retrieved from kistnergroup: https://www.kistnergroup.com/9-graphic-design-trends-need-aware-2017/
41. Tilley, S. (2021, January 4). *Five Global Graphic Design Trends On The Rise In 2021*. Retrieved from young upstarts: https://www.studentassembly.org/graphic-designing-best-trends-to-keep-up-with-in-2021/
42. University, O. (2020, Jul 20). *3 Modernity to globalisation*. Retrieved from open.edu: https://www.open.edu/openlearn/history-the-arts/art-and-visual-culture-medieval-modern/content-section-3
43. Wilhelm, S. (2021, February 18). *Graphic Designing: Best Trends to Keep Up with in 2021*. Retrieved from student assembly: https://www.studentassembly.org/graphic-designing-best-trends-to-keep-up-with-in-2021/
44. Yalanska, M. (2020, fub 20). *Modern Graphic Design: Directions and Purpose*. Retrieved from blog.tubikstudio: https://blog.tubikstudio.com/modern-graphic-design-directions-and-purpose/