



Grafisk design: en resa genom tid och stil

Stella Weckström

Lärdomsprov

Film & Media

2024

Lärdomsprov

Stella Weckström

Grafisk design: En Resa Genom Tid och Stil.

Yrkeshögskolan Arcada: Film & Media, 2020

Uppdragsgivare:

Sammandrag:

Detta projektbaserade lärdomsprov undersöker kännetecknen som definierade grafisk design under 1900-talet, med fokus på reklamaffischer. Arbetet sträcker sig från 1910-talet till 2000-talet, med återskapande av affischer i stil från varje årtionde. Det konsekventa objektet i varje affisch är en modern el cigarett för att visa hur samma produkt kan integreras i olika designstilar.

Lärdomsprovet innehåller designteori och historia, samt granskning av autentiska affischer från varje årtionde. Arbetets begränsningar inkluderar 1970-talets designstil och propagandarelaterade stilar från världskrigen. Designstilarna har rötter i Europa och USA.

I designprocessen av affischerna används Adobe Illustrator och Adobe Photoshop, med enkel terminologi så lärdomsprovet kan avnjutas även av någon som är obekant med programvarorna. Resultatet av detta lärdomsprov är en djupare förståelse av grafisk design och dess historia, design principer och nya färdigheter inom design.

Nyckelord: Grafisk design, 1900-talet, Reklamaffischer, Designstilar, El cigarett, Juul, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Degree Thesis

Stella Weckström

Graphic Design: A Journey Through Time and Style.

Arcada University of Applied Sciences: Film & Media, 2020

Commissioned by:

Abstract:

This project-based thesis investigates the characteristics that defined graphic design during the 20th century, with a focus on advertising posters. The work spans from the 1910s to the 2000s, with the recreation of posters in each decade's style. The consistent object in each poster is a modern electronic cigarette to demonstrate how the same product can be integrated into distinctive design styles. The thesis includes design theory and history and a review of authentic posters from each decade. The limitations of the work include the design style of the 1970s and propaganda-related styles from the world wars. The design styles have roots in Europe and the USA. In the design process of the posters, Adobe Illustrator and Adobe Photoshop are used, with simple terminology so that the thesis can be enjoyed even by someone unfamiliar with the software. The result of this thesis is a deeper understanding of graphic design and its history, design principles, and new skills in design.

Keywords:

Graphic design, 20th century, Advertising posters, Design styles, E-cigarette, Juul, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Opinnäyte

Stella Weckström

Graafinen suunnittelu: Matka ajan ja tyylin läpi.

Yrkeshögskolan Arcada: Film & Media, 2020

Toimeksiantaja:

Tiivistelmä:

Tämä projektipohjainen opinnäytetyö tutkii tunnusmerkkejä, jotka määrittivät graafista suunnittelua 1900-luvulla, keskittyen mainosjulisteisiin. Työ ulottuu 1910-luvulta 2000-luvulle, ja se sisältää julisteiden uudelleenluomisen jokaiselta vuosikymmeneltä. Jokaisessa julisteessa toistuva objekti on moderni sähkösavuke, joka osoittaa, kuinka sama tuote voidaan integroida erilaisiin suunnittelutyyleihin. Opinnäytetyö sisältää suunnitteluteoriaa ja historiaa sekä autenttisten julisteiden tarkastelua jokaiselta vuosikymmeneltä. Työn rajoitukset sisältävät 1970-luvun suunnittelutyylin ja maailmansotien aikaisten propagandatyylilien. Suunnittelutyylit juontavat juurensa Eurooppaan ja Yhdysvaltoihin. Julisteiden suunnitteluprosessissa käytetään Adobe Illustratoria ja Adobe Photoshopia, yksinkertaisella terminologialla, jotta opinnäytetyötä voivat nauttia myös ne, jotka eivät ole tuttuja ohjelmien kanssa. Tämän opinnäytetyön tuloksena on syvempi ymmärrys graafisesta suunnittelusta ja sen historiasta, suunnitteluperiaatteista ja uusista suunnittelutaidoista.

Avainsanat: Graafinen suunnittelu, 1900-luku, Mainosjulisteet, Suunnittelutyylit, Sähkösavuke, Juul, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Innehåll

1	Inledning	6
1.1	En extra utmaning	6
1.2	Forskningsfråga	6
1.3	Motiv för ämnesvalet	7
1.4	Bakgrundsinformation	7
1.5	Syfte för arbetet	8
1.6	Avgränsningar	8
2	Metod	10
2.1	Forskning och designteori	10
2.2	Kännetecken och grafiska riktlinjer	10
2.3	Designprocess och godkännande	10
3	Teori	12
3.1	Teoretisk referensram	12
3.2	Kommunikation genom grafisk design	12
3.2.1	Skillnaden mellan grafik och illustration	13
3.2.2	Fotografi	13
3.2.3	Typografi	13
3.3	Historisk kontext	14
3.3.1	Litografi	14
3.3.2	Reklamaffischens födelse	14
4	Resultat	16
4.1	Sachplakat - Lucian Bernhard bryter tradition	16
4.1.1	Karaktärsdrag	16
4.1.2	Min version av en Sachplakat affisch	18
4.2	Bauhaus – Bauhausskolan skapar modern historia	19
4.2.1	Mångfald och kreativitet	19
4.2.2	Bauhausskolan stängs	20
4.2.3	Karaktärsdrag	20
4.2.4	Min version av en Bauhaus affisch	22
4.3	Art Deco - Société des Artistes Décorateurs	23
4.3.1	Karaktärsdrag	23
4.3.2	Min version av en Art Deco affisch	26
4.4	Swiss Style – Design i tidlös elegans	27
4.4.1	Karaktärsdrag	27
4.4.2	Min version av en Swiss Style affisch	29
4.5	Psykedelisk	30
4.5.1	Karaktärsdrag	31
4.5.2	Min version av en Psykedelisk affisch	33
4.6	Memphis Style	34
4.6.1	En färgstark historia	34
4.6.2	Karaktärsdrag	36
4.6.3	Min version av en Memphis Style affisch	37

4.7	Grunge	38
4.7.1	Grunge-scenen i Seattle.....	38
4.7.2	Karaktärsdrag.....	38
4.7.3	Min version av en Grunge affisch	40
4.8	Y2K estetik	41
4.8.1	Millenniebuggen	41
4.8.2	Karaktärsdrag.....	41
4.8.3	Min version av en Y2k affisch.....	43
5	Diskussion.....	45
5.1	Huvudsakliga kännetecken och övergripande trender.....	45
5.2	Diskussion och slutsats	46
Källor	47

1 Inledning

Mitt lärdomsprov är projektbaserat och fokuserar sig på 1900-tals grafisk design. Jag har valt tio olika stilar som klassas som viktiga byggstenar för all den modern grafik och design vi ser idag. Arbetet undersöker vilka kännetecken som gör att en stil just klassas för det specifika årtiondet. Efter det så tar jag an designstilen själv då jag skapar mina egna versioner av affischerna. Detta gör jag för att praktiskt förstå arbetet och tankeprocessen bakom olika designstilar.

1.1 En extra utmaning

Eftersom en stor del av grafisk design under 1900-talet koncentrerar sig på reklamaffischer, så har jag valt att utmana mig ytterligare genom att inte endast skapa affischer enligt designstil. Jag har valt att marknadsföra ett och samma objekt i varje affisch. På så sätt kan jag tydligt se hur sömlöst jag kan integrera samma produkt i många olika designstilar.

Produkten jag har valt är en modern el-cigarett från 2000-talet, för att visa att affischerna är skapade i nutid fastän de ser ut som gamla affischer.

El-cigaretten i fråga (TobaccoTactitics, u.å.) kommer från märket Juul, skapat av Monsees & Bowen år 2007.

1.2 Forskningsfråga

Forskningsfrågan lyder; "Vilka distinkta kännetecken definierade grafisk design under 1900-talet?". Fokuset kommer vara på de specifika grafiska kännetecknen för designstilarna. Då jag undersöker detta så kommer jag att titta på saker som färger, former, typografi, mönster och andra designelement som skapar igenkännbarhet för designstilarna. Förutom visuella kännetecken så har varje designstil även grafiska riktlinjer som bör följas. Jag anser att för att vara en bra grafiker ska jag kunna behärska olika sorters riktlinjer. Det kan gynna mitt arbete i framtiden.

Det kommer också att bli spännande att se vilka stilar som kräver mer jobb och baktanke. Jag har valt både enkla och mer komplicerade designtrender. Detta med avsikt, för att kunna jämföra ifall simpliciter påverkar svårighetsgraden eller inte.

1.3 Motiv för ämnesvalet

Jag har alltid varit intresserad av historia, speciellt inom design. 1900-talet hade så många varierande designstilar på så kort tid vilket jag finner fascinerande. Därför ville jag förstå övergångsprocessen från en designepok till en annan.

Självaste idén för projektet fick jag från mina egna rastlösa tendenser. Jag känner mig själv väl, och vet att jag inte kommer att ha tålamod att syssla med samma sak under en längre period. Därför visste jag genast att jag måste skapa ett projektbaserat lärdomsprov som är i konstant rörelse.

Det har varit en rolig process att övergå från affisch till affisch, då alla epoker jag valt varit väldigt varierande i jämförelse med varandra. Det har gett mig omväxlingen jag behöver samt upprätthållit min nyfikenhet.

Jag insåg även att jag behövde utvidga min grafiska portfölj. Det är viktigt att kunna visa att man kan anpassa sig till olika grafiska stilar. Det här projektet fungerar också lite som en marknadsföring för el-cigaretten då den är inkluderad i varje affisch. Men även för mig själv, då slutresultaten kommer att vara tio nya affischer till min grafiska portfölj.

1.4 Bakgrundsinformation

Varje affisch är baserad på riktiga exempel från ett specifikt årtionde under 1900-talet. Affischerna jag skapar har räckvidd mellan 1910-talet och 2000-talet.

Jag kommer att läsa designteori och se exempel på äkta affischer från de specifika årtionden. Sedan kommer jag att återskapa en affisch i den rätta stilen. Detta genom att använda mig av teorin i överenskommelse med det jag lärt mig då jag undersökte.

1.5 Syfte för arbetet

Designtrender rör sig i en cykel hela tiden, och gamla trender återkommer. Jag anser att det är viktigt att förstå varifrån dagens designtrender härstammar, då de sällan är nya. I stället bara nya kombinationer av redan sedda trender.

Det jag vill uppnå med mitt projekt är att visa för er alla den konstanta utvecklingen grafisk design genomgått under 1900-talet. Jag hoppas att jag lyckats fångat alla designstilars likheter, och givit detta design fenomen rättvisan det förtjänar.

1.6 Avgränsningar

Det finns en stor mängd designstilar som regerat under 1900-talet. Ursprungligen hade jag fler än 20 designstilar som jag ville undersöka. Omöjligen kunde jag gå genom alla stilar, så jag måste tyvärr begränsa mitt antal designstilar till de jag personligen finner intressanta.

Jag har bestämt mig för att inte fördjupa mig i en 1970-tals designstil eftersom jag redan fördjupar och forskar kring 1960-talets design. Jag anser att det inte tillför tillräckligt variation till mitt arbete, och det skulle vara upprepande för läsaren då forskningen inte skulle bidra till nya insikter.

Jag gjorde även det aktiva valet att inte undersöka designstilar som var propagandarelaterade under första och andra världskriget. Detta beslut grundar sig på en medvetenhet om den brutala historien under perioderna och känsligheten kring händelserna från den tiden. Det är viktigt att respektera människor som drabbats av dessa traumatiska händelser. På så sett upprätthåller jag ett etiskt perspektiv utan att forska och romantisera något som är kopplat till den obehagliga tiden.

Då alla inte är bekanta med programmen och ordspråken som används då man designar, så har jag valt att ge en övergripande förklaring för mina tankar under designprocessen. Jag vill att detta projekt ska vara givande och informationsrikt för alla, och inte bara erfarna designers.

De designstilarna jag valt är baserat på eget intresse samt område. Jag ville att alla designrörelser skulle härstamma någorlunda från samma ställe så att både jag och ni kan se kopplingen mellan stilarna. Området i fråga är Europa, i synnerlighet Frankrike, Tyskland, Schweiz och Italien. Med undantag 1990-tals designstilen Grunge som kommer från Förenta staterna.

2 Metod

Först valde jag de tio designtrender jag ville undersöka och återskapa affischer för. Då jag hade bestämt mig på vilka det blev så skapade jag en inspirationstavla för alla stilar. Inspirationstavlan hjälpte mig att organisera mina tankar då jag kunde lägga in exempelaffischer enligt årtal och skriva anteckningar. Jag valde 5–6 stycken affischexempel per stil.

2.1 Forskning och designteori

Jag börjar med att söka information gällande stilen i fråga. Jag läser om historia och härstamning. För mig är det viktigt att verkligen förstå varifrån stilarna kommer. Det hjälper mig att förstå vad stilen står för, då varje designtrend oftast har en koppling till något politiskt som har sparkat gång en ny designrörelse. Jag söker upp kända representanter för stilen. Då jag funnit 1–3 formgivare vars verk jag gillar så lägger jag in deras konstexempel och skriver anteckningar på min inspirationstavla.

2.2 Kännetecknen och grafiska riktlinjer

Sista steget innan självaste designprocessen börjar är att lista upp de viktigaste kännetecknen för stilen samt att utöva min förståelse för var designstils grafiska riktlinjer. Det gör jag via forskning, och genom att inspektera varje minsta detalj på affischerna och jämföra de med varandra. Vilka element finns på affischerna? Vilka finns inte? Vilka fonter används och hur används de? Vilka färger används mest? Är de jordfärger eller elektriska? Dessa är exempel på hurdana slags anteckningar jag gör på min inspirationstavla.

2.3 Designprocess och godkännande

Då jag skapar mina egna affischer så använder jag både Adobe Illustrator och Adobe Photoshop. För vissa affischer krävs endast Photoshop och för andra måste jag först arbeta i Illustrator och sedan överföra affischen vidare till Photoshop för att återskapa känslan av att affischen skulle ha föråldrats med tiden.

Då jag känner mig klar med affischen placerar jag den bredvid resten av de riktiga affischerna på min inspirationstavla. Ifall jag tycker att affischen passar sömlöst in med resten av affischerna på min inspirationstavla anser jag affischen vara genomförd och därmed färdig. Men om den inte passar in med resten av affischerna så fortsätter jag jobba och finslipa tills jag är nöjd med resultatet.

3 Teori

I detta kapitel kommer jag att utforska den historiska bakgrunden för grafisk design och reklamaffischer under 1900-talet. Innan jag börjar med den praktiska delen så är det viktigt att vi tillsammans identifierar de väsentligaste rörelserna, stilarna och de teknologiska framstegen under seklet.

Jag kommer även att undersöka estetiska principer samt relevanta design teorier som anses varit framträdande, och diskutera hur dessa teorier påverkade utvecklingen av reklamaffischer under 1900-talet.

3.1 Teoretisk referensram

Jag hittade oförnekligen många källor gällande 1900-tals grafisk design. Jag hittade lite färre med inriktning på affischer, men en källa jag använt mig mycket av är *International Poster Gallery*. På deras hemsida finns det upp till 3500 gamla reklamaffischer. Hemsidan är lätt att navigera då man kan söka på en viss designstil eller helt enkelt slå in ett årtal.

Jag har även hittat många litteraturstudier som täcker ämnet. Dessa litteraturstudier hittar jag via hemsidan *TheArtStory.Org*, en icke-vinstdrivande organisation vars idé är att göra konstlitteratur lättare tillgängligt för allmänheten. The Art Story har över 19 000 skrivna sidor om konst och växer varje vecka. Innehållskvalitén är bra då alla texter är skrivna av akademiker med doktorsexamen inom deras område. Förutom *International Poster Gallery* och *TheArtStory.Org* så har jag använt mig av hemsidor och artiklar på internet. För att säkerställa att sidorna är tillförlitliga och goda källor så har jag använt mig av hemsidan *MyBib*.

3.2 Kommunikation genom grafisk design

I denna sektion ska vi först analysera vad grafisk design är, och sedan bryta upp termen i mindre kategorier. Termen är väldigt bred och brukar användas mycket i nuläget då man talar om digital och webbdesign. Men traditionell grafisk design klassas som allt i print.

Till exempel affischer, tidningslayout, bokomslag, förpackningsdesign och logon. För att skapa dessa används en blandning av visuella medel (Galvan, u.å.).

3.2.1 Skillnaden mellan grafik och illustration

För att förstå grafisk design på ett bättre plan så börjar vi med självaste ordet grafik och vad det innebär. Enligt undersökningen (*Learn: Illustration vs. Graphic Design*, 2020) hänvisar grafik till alla enskilda visuella element i en komposition. Exempel på dessa är illustrationer, fotografier, symboler som ramar och linjer osv. Med andra ord, allt i en visuell komposition som inte är text.

En illustration är mer komplex än grafik. Illustrationer är mer detaljerade. De används för att förmedla en längre historia, som i till exempel böcker. Det betyder inte att det är förbjudet att använda illustrationer som grafiker; det är bara en mer oskriven regel att grafik och typografi går tillsammans liksom illustration och typografi. Däremot går inte illustration och grafik lika väl ihop (*Learn: Illustration vs. Graphic Design*, 2020).

3.2.2 Fotografi

Enligt (Rogers, 2022), oberoende hur erfaren en designer är fotografi viktigt för att väcka känslor och sätta tonen för en design. Då designers väljer fotografi i deras arbeten så ska de se till att bilden är i bra kvalité och i samma färgton som resten av de grafiska elementen. Det är viktigt att se till att fotografiet har tillräckligt mycket utrymme för typografi. Det är inte ett måste för en grafiker att använda fotografi, men om man vet hur man behärskar båda två så kan grafikern skapa otroliga designs som når den rätta målgruppen.

3.2.3 Typografi

Typografi är den mest avgörande pusselbiten för visuell kommunikation. Att välja rätt sorts typografi kan göra eller bryta din design. Det finns oändligt med alternativ att välja mellan, när typografi kan justeras på så många sätt; typstorlek, radavstånd och färg bara för att nämna de viktigaste. Då man behärskar de grundläggande elementen inom typografi kan designern kombinera text med grafik, illustration och fotografi för att skapa en

design som effektivt kommunicerar rätt budskap och fångar målgruppens uppmärksamhet (*What Is Typography? | a Full Rundown*, u.å.).

3.3 Historisk kontext

Enligt forskning (Galvan, u.å.) börjar den historiska bakgrunden för grafisk design vid tryckkonstens uppfinning. Människan har kunnat trycka på trä och papper sedan 200 e.v.t. men grafisk design börjar först vid den industriella revolutionen. Under den industriella revolutionen introducerades nya teknologier för att öka effektiviteten och produktionen, såsom litografimetoden.

3.3.1 Litografi

Litografi är en printmetod som innebär att man bläckar in designen på en sten eller metall yta och överför den sedan till en pappersark. Litografi uppfanns år 1798, men i flera decennier var det för dyrt och för långsamt för att användas inom affischproduktion. Detta ändrades år 1880 med konstnären Jules Cherets nya teknik. Denna teknik gjorde det möjligt för konstnärer att inkludera ett brett spektrum av färger på sina affischer, med endast tre tryckta stenar. Stenarna bläckades i röd, blå och gul färg – primärfärgerna. Nu kunde konst massproduceras för första gången, och reklamaffischen föddes (International Poster Gallery, 2010).

3.3.2 Reklamaffischens födelse

Enligt undersökning (International Poster Gallery, 2010) höjde konstnären Henri de Toulouse-Lautrecs affisch ”Moulin Rouge” affischens värde till dyr konst och startade hysteri i Europa. Under 1890-talet ökade affischutställningar enormt och i varje land användes affischen för att fira de olika samhällen. Italienska affischer hyllade operan och modet, franska affischer caféer, Tyska affischer mässor och Brittiska affischer cirkusen. Detta skapade distinkta nationella designstilar, vilket är början på den designcykeln vi upplever idag.



Figur 1. Moulin Rouge (Henri de Toulouse-Lautrec)

Tre år senare skapade konstnären Alphonse Mucha den första affischen som klassas till Art Nouveau rörelsen. Det var startskottet för konströrelser i modern tid, och Art Nouveau hade Europa runt fingret fram till det nya seklet.



Figur 2. Rêverie (Alphonse Mucha, 1897)

4 Resultat

I denna del av lärdomsprov kommer jag att gå djupare in på varsin designstil jag valt, enligt samma uppbyggnad som teorikapitlet. Först kommer ni att få en historisk inblick på designstilen, dvs. härstamning, viktiga representanter för stilen och eventuell kulturell påverkan. Sedan kommer jag att presentera de specifika designteorier och grafiska riktlinjer som jag följt då jag återskapat designstilarna.

Sist men inte minst kommer ni att få se självaste affischerna som jag återskapat. Med varje affisch får ni en beskrivning om min tankegång, och de aktiva valen jag gjorde under designprocessen.

4.1 Sachplakat - Lucian Bernhard bryter tradition

I början av 1900-talet hade unga konstnärer börjat tröttna på den komplexa Art Nouveau designstilen. De var på jakt efter något nytt, något fräscht. Medeltida poesin och roman-tiken hade ingen plats i den nya världen efter sekelskiftet.

Lucian Bernhard var en av dessa unga konstnärer. Enligt The One Club for Creativity (2023) besökte Bernhard en modern utställning i Munich, som bröt sig ifrån de tråkiga tonerna och röran den viktorianska eran fört med sig. I hans egna ord: "gick runt som berusad av färg genom utställningen" (The One Club for Creativity, 2023). Efter utställningen gick Bernhard hem och målade alla sina väggar och möbler i djärva färger. Detta dåd ledde till att hans far slängde ut honom ur huset, men Bernhard brydde sig inte då upplevelsen fick honom att inse att design kan vara minimalistisk, energifylld och tydlig.

4.1.1 Karaktärsdrag

Lucian Bernhards designstil var distinkt, med djärva färger och abstrakta former. Hans affischer framförde endast essentiell information vilket gjorde att de skilde sig från de mer dekorativa affischerna som var normen i början av det nya seklet. Bernhard banade

vägen för tidig modernism, och betraktas som fadern för Sachplakat stilen (Pixartprinting, 2023).

Den internationella reklambranschen påverkades av Bernhards verk (Pixartprinting, 2023). Ett av hans kändaste verk skapade han för märket Bosch, där hans design fortfarande agerar som varumärkets logotyp.



Figur 3. Reklamaffisch för Stiller (Lucian Bernhard 1913)



Figur 4. Reklamaffisch för Bosch (Lucian Bernhard, 1914)



Figur 5. Reklamaffisch för Opel (Hans Rudi Erdt, 1911)

4.1.2 Min version av en Sachplakat affisch



Figur 6. Min visuella tolkning av Sachplakat stilen (Stella Weckström, 2023)

Denna affisch tog mig ungefär två dagar att genomföra. Det var intressant att jobba med ett horisontellt perspektiv då det inte är något jag är jättebekant med sedan tidigare. Det som utmanade mig mest under denna designprocess var val av färger. Sachplakat stilens bakgrundsfärg är så prominent vilket gjorde det till ett svårt val. Jag började med en mörkblå bakgrund men tyckte inte att affischen blev lika slående som de äkta Sachplakat affischerna från 1910-talet. Till slut bestämde jag mig för att använda orange för bakgrunden i stället.

Jag valde att använda en ljus färg för bokstäverna, för att sätta mer fokus på att göra bokstävernas form framhävande. Detta gjorde jag genom att göra bokstäverna vågformade samt genom att lägga till en rameffekt. Det centrala objektet här är den elektroniska cigarett. Det var viktigt för mig att den skulle se handmålade ut. Allt detta gjordes i Adobe Illustrator.

När jag var nöjd med färgerna och layouten för affischen skapade jag en föråldrad effekt (bl. blödande bläck och smuts) med hjälp av Adobe Photoshop. All typografi i affischen är fonter med rötter från tidigt 1900-tal.

4.2 Bauhaus – Bauhauskolan skapar modern historia

En tysk arkitekt vid namn Walter Gropius ville skapa en skola som förenade alla designstilar under ett och samma tak. Den första skolan öppnades i staden Weimar år 1919 och så inleddes Bauhausrörelsens början. Huvudtanken var att konsten skulle tjäna en social roll, och att man skulle ta bort uppdelningen av olika hantverksyrken och i stället förena dem till en och samma stil (Zeka Design, 2021).

Let us therefore create a new guild of craftsmen, free of the divisive class pretensions that endeavored to raise a prideful barrier between craftsmen and artists! Let us strive for, conceive, and create the new building of the future that will unite every discipline, architecture and sculpture and painting, and which will one day rise heavenwards from the million hands of craftsmen as a clear symbol of a new belief to come. (Walter Gropius, 1919)

4.2.1 Mångfald och kreativitet

Bauhauskolan elever varierande mellan åldrarna 16 och 40. Alla garanterades inträde oavsett nationalitet, religion eller ras, bara de passerade en förberedande kurs. Denna mångfald skapade en bra dynamik i elevkåren vilket resulterade i några av 1900-talets mest minnesvärda designers. Det ordnades fester som främjade ett fritt, konstnärligt samhälle. Både elever och professorer deltog (*Forging the Modern Aesthetic: The Bauhaus Movement Explained*, 2020).



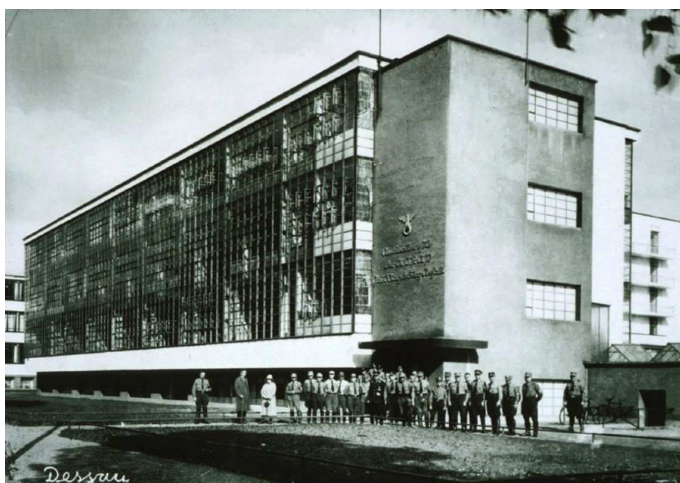
Figur 7. Bauhaus-studenter (Edmund Colleijn, 1928)

4.2.2 Bauhauskolan stängs

År 1933 kom det nazistiska partiet till makten i Tyskland. De fördömde vissa kulturella och konstnärliga uttryck, och Bauhauskolan som var känd för sina moderna och progressiva idéer föll under denna kategori. I april 1933 stängdes alla skolans faciliteter efter Gestapos rannsakingar (The Art Story Foundation, 2023). I stället användes byggnaden som en Gauführerschule, dvs. en skola för att utbilda personer i den nazistiska ideologin och förbereda ”eleverna” till att bli partiledare (*Forging the Modern Aesthetic: The Bauhaus Movement Explained*, 2020).



Figur 8. Bauhauskolan i Dessau (Nate Robert, Flickr)

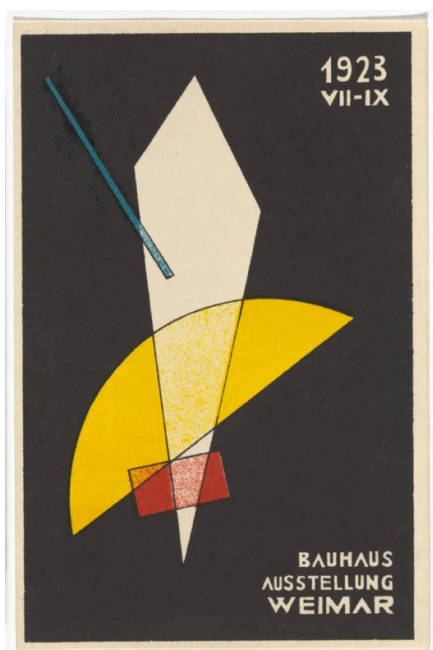


Figur 9. Bauhauskolan som Gauführerschule (via Google Books, 1935)

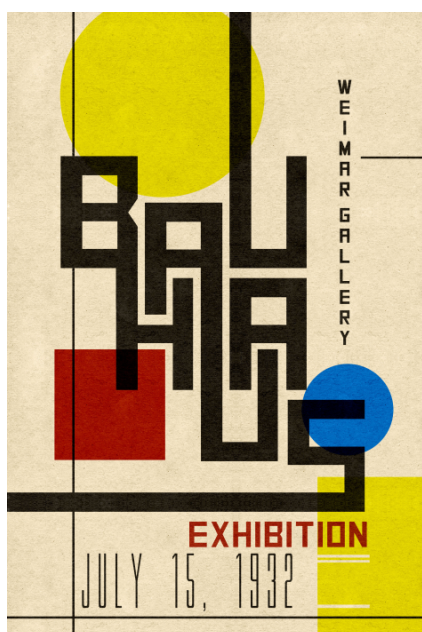
4.2.3 Karaktärsdrag

Walter Gropius huvudsakliga idé var att förena alla konstgrenar och inte längre separera på konstnärer och hantverkare. Därför var Bauhausstilen mer minimalistisk och

funktionell, med geometriska former och primärfärger. Designen skulle vara organisk och fokusera på objektets natur och undvika dekorativa element som ansågs onödiga. I stället för att använda dessa extra element så utövade artisterna negative space i stället. Det innebär att man jobbar med den toma ytan som man normalt inte lägger märke till, för att framhäva de signifikanta formerna av en bild (Bueno, 2023).



Figur 10. Bauhaus Ausstellung Weimar (László Moholy-Nagy, 1923)



Figur 11. Weimar Gallery Exhibition (Bauhaus Universität Weimar, 1932)

4.2.4 Min version av en Bauhaus affisch



Figur 12. Min visuella tolkning av Bauhaus stilen, (Stella Weckström, 2023)

Denna affisch tog upp till en vecka att genomföra. Bauhaus stilen har komplexa grafiska riktlinjer och det kändes som att ingenting jag skapade stämde överens med riktlinjerna. Först när jag lade till el-cigarett elementet föll allt på plats och kompositionen blev harmonisk.

För att uppnå en föråldrade känsla så använde jag en vågeffekt och en svart lyster för att skapa en subtil bläckblödning. Jag applicerade effekten på alla svarta element, vilket var en lycklig olycka eftersom effekten knöt samman hela affischen.

Negative space är en väsentlig del inom Bauhaus, så det var viktigt för mig att integrera det i affischen. Detta gjorde jag genom att skapa den elektroniska cigarett utav det

andra u:et i ordet “Juul”, som jag kopplade ihop med det röda munstycket i det övre högra hörnet.

Då Nazityskland tog över och stängde Bauhaus skolorna, var det många projekt som blev på hälft. En stor del av dessa projekt var typsnitt, som företaget Adobe nu slutfört internationellt tillsammans med typografistuderanden. Dessa fem fonter är nu tillgängliga digitalt för allmänheten (Adobe Creative Cloud, 2018). Jag valde att använda fonterna Joachim Regular och Reross Quadratic, bägge två geometriska och en del av Adobes Bauhaus Dessau projekt.

4.3 Art Deco - Société des Artistes Décorateurs

Mot 1800-talets slut i Frankrike var det många framstående formgivare och arkitekter som ansåg att den då dominerande Art-Nouveau-stilen hade nått sitt slut. Industrialismen hade tagit världen med storm och nu var det dags för något nytt inom konstvärlden. Något som skulle representera ankomsten av det nya seklet.

En grupp franska konstnärer grundade organisationen Société des Artistes Décorateurs (Föreningen för dekorativa konstnärer), i syfte att skapa en stor utställning för att presentera en ny typ av dekorativ konst. Denna utställning skulle ursprungligen ta rum 1914, men var tvungen att skjutas upp till 1925 på grund av första världskriget (The Art Story Foundation, 2023).

Den franska staten stödde verksamheten och utställningen för att visa upp den nya konst rörelsen. Över 15 000 formgivare, konstnärer och arkitekter visade upp sina verk och på endast 7 månader hade utställningen fått 16 miljoner besökare. Detta anses vara början för Art Deco rörelsen.

4.3.1 Karaktärsdrag

Under 1920-talet var Art Deco en motpart till den mer intellektuella konströrelsen Bauhaus. Stilarna delade betoningen av rena starka linjer samt tillhörde båda de mer

organiserade modernistiska rörelserna. Art Deco handlade dock om modern teknologi och mekanisering, vilket var en hyllning till industrialismen.

De främsta karaktärsdragen i Art Deco-rörelsen är upprepande geometriska former, så som zick-zack och mönster i chevron. Föremål som blommor, djur och människor är skapade i en mer stiliserad och förenklad stil för att passa Art Deco estetiken.

Art Deco formgivare avbildade moderna material som plast i sina verk. Användning av metalliska färger som krom och guld var även avgörande för stilen. Typografin präglades av tydlig geometri, strömlinjeformade raka linjer och hårda kanter (The Art Story Foundation, 2023).



Figur 13. Cordial Campari Liquor (Marcello Nizzolini, 1927)



Figur 14. *Blonda Carmen* (Eric Rohman, 1935)



Figur 15. *Chicago World's Fair* (Weimer Pursell, 1933)

4.3.2 Min version av en Art Deco affisch



Figur 16. Min visuella tolkning av Art Deco stilen, (Stella Weckström, 2023)

Den största utmaningen under Art Deco stilens designprocess var självaste ytan att jobba med. Något som jag ville försöka mig på var konceptet av en mer stiliserad människa i klassisk 1920-tals mode. Då jag bestämt att jag ville ha med en människa i huvudfokus, krävdes det mycket tid och övervägande för att integrera bilden utan att ta bort den elegans som Art Deco för med sig. Affischen tog ungefär tre dagar att genomföra, då jag prövade med flera olika illustrationer innan jag landade vid detta beslut.

Jag försökte implementera alla väsentliga karaktärsdrag i min design genom att använda mycket gradienter och olika nyanser för att skapa ett strömlinjeformat, metalliskt utseende. För typsnitt använde jag klassiska Art Deco-typsnitt som Capitol och Mostra Nuova.

Idén med den elektroniska cigaretten är att ge damer möjligheten att lämna sina cigarett-hållare hemma då aska på deras aftonkläder inte längre är ett problem. Bakgrunden och

damen är båda skapade av vektorgrafik i Illustrator. Texten och texturen är gjorda med Photoshop för att ge affischen den föråldrade effekten.

4.4 Swiss Style – Design i tidlös elegans

Parallellt kallad den internationella typografiska stilen (Shillington, 2023), Swiss Style växte fram i Schweiz på 1940-talet och anses vara grunden till majoriteten av designrörelser under 1900-talet. Inspirationen för designstilen kommer från Bauhausskolan samt ryska konstruktivismaffischer från tidigt 1900-tal.



Figur 17. Dobrolyot (Alexander Rodchenko, 1923)

Designstilen inleddes vid skolan Zürichs School of Arts, där den så kallade frontfiguren för stilen, Josef Müller-Brockmann, studerade. Müller-Brockmanns verk hyllas för deras rutbaserade simpliciter med rena sans-serif typsnitt.

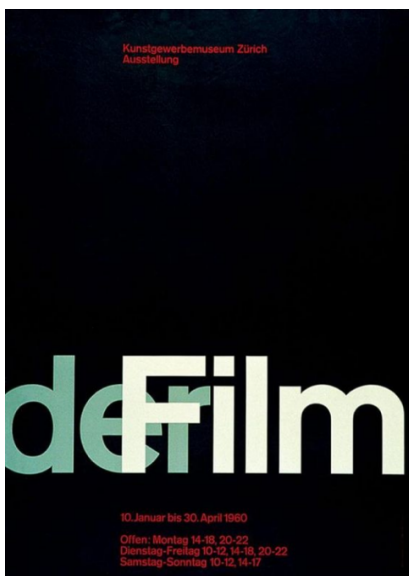
4.4.1 Karaktärsdrag

Centralpunkten inom Swiss Style är läsbarhet, enkelhet och objektivitet. Speciellt användningen av asymmetriska layouter i samband med sans-serif fonter. Detta var även första gången formgivare började kombinera typografi och bilder i en och samma design (Shillington, 2023). Bilderna var i svartvitt med hög kontrast. Detta gjorde bilderna mer grafiska och påverkningsfulla, samt typografin synligare.

Enligt forskning (Keung, 2021) börjar utförandet av en Swiss Style affisch alltid med ett matematiskt rutnät. Rutnätet är menat att fungera som ett verktyg för affischens struktur.

På så sätt kunde formgivarna placera typografi och bilder på ett sätt som skulle dela upp elementen på ett organiserat och logiskt sätt.

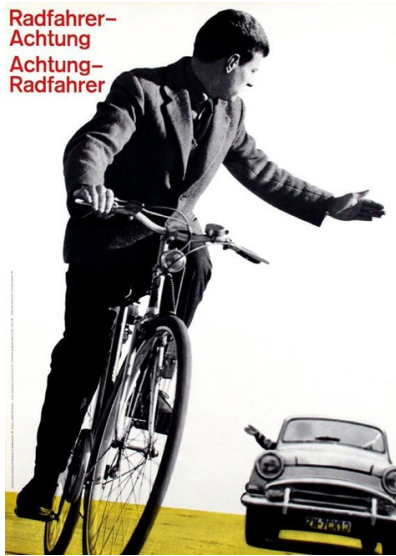
Swiss Style använder sig av white space i stället för negative space. Detta syftar på andningsrummet mellan designelementen. Bakgrunden ska vara klar för att framhäva typografin. På grund av dess rena utseende och simpliciter påstår många att Swiss Style är mindre imponerade designstil. Men i verkligheten var det simpliciteten som styrde designbesluten (Keung, 2021).



Figur 18. *der Film* (Josef Müller-Brockmann, 1960)



Figur 19. *Fritz Kühn Formen in Stahl* (Hans P. Schaad, 1965)



Figur 20. Radfahrer-Achtung (Josef Müller-Brockmann, 1958)

4.4.2 Min version av en Swiss Style affisch



Figur 21. Min visuella tolkning av Swiss Style stilen (Stella Weckström, 2023)

Min designprocess under Swiss Style affischen var den mest fascinerade av alla. I två dagar satt jag och stirrade på den blanka arbetsytan. Det var så viktigt för mig att fånga det stilrena och moderna utseendet de äkta Swiss Style affischerna har, och jag var rädd att jag inte skulle kunna utföra ett lika bra grafiskt arbete.

För att uppnå Swiss Style använde jag en bild från 2000-talet som jag redigerade för att se äldre ut med hjälp av texturer, gaussisk oskärpa och bläckblödningseffekter. Jag använde datorns hörn och kanter för att uppnå den asymmetriska layouten som är en av Swiss Style designens viktigaste kännetecken, samtidigt som det var ett bra sätt att inkorporera fotografi och typografi på ett sammanhängande sätt.

Det självklara typsnittsvallet här var Helvetica, som jag använde i både en smal och fet typsnittsstil. Jag använde den snedställda skärmen på datorn som en guide för att skapa den asymmetriska layouten för affischen.

Precis som forskningen (Keung, 2021) sade, så var det en extrem tankegång som krävdes så jag skulle placera alla grafiska element. Slutresultatet ser simpelt ut, men självaste processen var komplex. Jag anser att det gör affischen mycket mer betydelsefull. Med tanke på hur lite element som egentligen används så var det väldigt svårt att uppnå något som skulle kännas unikt men fortfarande klassas som en affisch i Swiss Style stil.

4.5 Psykedelisk

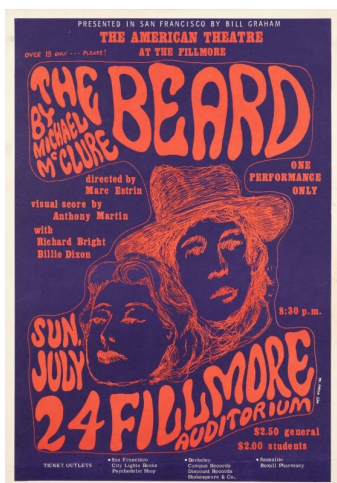
Termen “Psykedelisk” kommer från ordet psyke som betyder sinne och “delos” på grekiska som betyder att väcka något (*Graphic Design Styles: The Ultimate Guide*, 2020). Psykedeliska rörelsen handlade om att väcka sina sinnen och bli mer medveten om sin omgivning. Psykedelisk design användes mycket för politiska planscher och för rock-konserter. Idén bakom konceptet var att försöka replikera den känslan man upplever då man hallucinerar.

4.5.1 Karaktärsdrag

Psykedelisk design har också rötter i 1800-talets Art Nouveau rörelse. Speciellt de platta dekorativa mönstren som var en stor del Art Nouveau.

Medan Art Nouveau använde ljusa pastellfärger använde psykedelisk design högljudda färger då de sades att de skulle få tittarens ögon att börja “vibrera”. Detta hänvisar till de visuella upplevelser man får då man använder LSD.

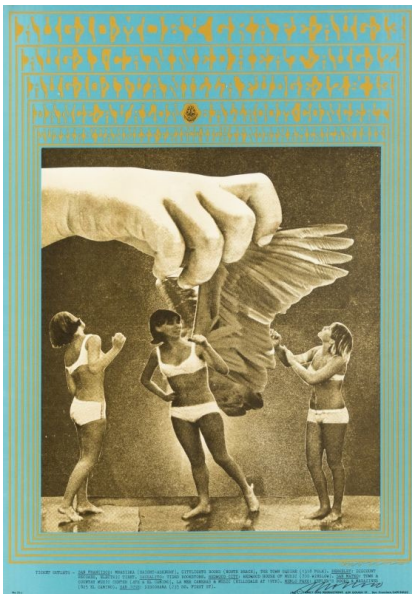
Typsnittet för psykedelisk design ska vara ritat för hand och kännas nästan oläsbart. Syftet med detta var att försöka fånga tittarens uppmärksamhet från ett långt avstånd så att tittaren måste ta sig närmare för att försöka tyda vad planschen förmedlar (Meyer, 2021).



Figur 22. *The Beard at the Fillmore Auditorium (Wes Wilson, 1966)*



Figur 23. The Chambers Brothers at the Fillmore Auditorium (Wes Wilson, 1967)



Figur 24. Moby Grape and Canned Heat at the Avalon (Victor Moscoso, 1967)

4.5.2 Min version av en Psykedelisk affisch



Figur 25. Min visuella tolkning av den Psykedeliska stilen (Stella Weckström, 2023)

Jag ville ha med någon känd ikon från 1960-talet som någon som inte har ett stort intresse av grafisk design ändå skulle uppskatta. Jackie Kennedy var ”America’s Sweetheart” i 1960-talets Nordamerika och var även en känd rökare. Därför ansåg jag att hon skulle passa perfekt för denna affisch.

Först laddade jag ner en bild av henne var hon råkade ha sin hand i en perfekt position för mig att Photoshoppa in en Juul el cigarett i hennes hand. Med den bilden klar så vände jag mig till Adobe Illustrator där jag använde mig av *image trace* funktionen för att uppnå den slitna grafiska stilen. Färgerna baserade jag på den psykedeliska konstnären Wes Wilsons affischer.

Ett populärt stilistiskt val inom den psykedeliska stilen är användning av rökmoln tillsammans med typografi. Det kändes passande då detta ändå är en marknadsföring för en el-cigarett. Molnet skapade jag i Adobe Illustrator för fri hand och var redan nöjd efter

första försöket. Texten skapade jag med *mesh with top objects* funktionen så att den passade sömlöst in i formen av rökmolnet.

Den psykedeliska stilen drar mycket inspiration från Art Nouveau rörelsen på 1890-talet, så jag skapade ramen runt illustrationen för att referera till detta. På liknande sätt använde jag gradienteffekten på bakgrundens kvistar och blad.

Under denna process förvånade det mig hur bra jag fick alla grafiska element att samspela trots deras väldigt detaljerade och helt olika utseenden. Resultatet blev mycket tillfredsställande, och jag är särskilt nöjd med färgvalen eftersom kontrasten ger ett vackert lyster.

4.6 Memphis Style

4.6.1 En färgstark historia

Likaså många föregående designstilar så började Memphis Style som ett kreativt utlopp för artister som protesterade mot dåvarande designnormer. Rörelsen är en av de mest oväntade succéhistorier inom designhistoria (Levanier, 2021). Resultatet av denna rörelse skulle bli så revolutionerande att stilen fortfarande fungerar som inspiration i vår tid.

Memphis Style fick sin början bland designers och arkitekter i Milan, Italien år 1981. Dessa kreatörer drog inspiration från tidigare designrörelser; 1910 talets kubism, 1960-talets pop-art och 1930-talets Bauhaus. Memphis Style följde samma designregel som Bauhaus, form följer funktion (Levanier, 2021).

De designers och arkitekter som praktiserade denna stil började kalla sig för the Memphis Group, vilket ledde till namnet på designrörelsen Memphis Style. Stilen började inom inredningsdesign, men dess popularitet spreds snabbt och den kom att dominera även andra områden. Snart fann man de djärva färgerna och unika mönstren även inom mode och grafisk design.



Figur 26. Memphis Style rörelsen inom inredningsdesign. (Memphis Milano, u.å.)



Figur 27. Memphis Style rörelsen var populär bland unga. Tv-kanalen MTV antog estetiken för deras logo (MTV, u.å.)

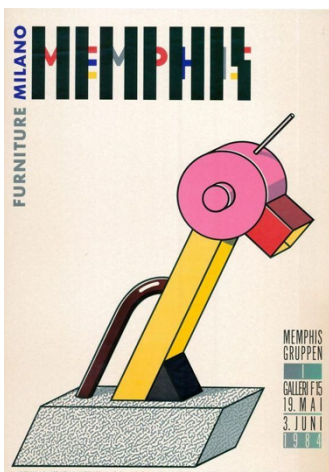


Figur 28. Den populära TV-serien Saved by the Bell (NBC, 1989)

Memphis Style tynade bort i början av 1990-talet. Eftersom den varit så utbredd, tröttnade allmänheten på den då stilen inte ansågs tillräckligt praktisk för vardagliga sammanhang. Trots det försvann den inte helt och hållet. I dag används den för att skapa retrografisk design och även mycket som bakgrundsmönster inom design (Levanier, 2021).

4.6.2 Karaktärsdrag

De framträdande karaktärsdragen för Memphis Style-rörelsen är djärva geometriska mönster med trianglar, cirklar och krokiga linjer. Det finns även mycket kontrast med svarta och vita streck samt färgkrockar med neon och pastellfärger.



Figur 29. Reklam för "Tahiti" bordslampa, ett av de kändaste objekten från Memphis Style (Ettore Sottsass, 1981)



Figur 30. Exempel på ett typiskt Memphis Style mönster (u.å.)

4.6.3 Min version av en Memphis Style affisch



Figur 31. Min visuella tolkning av Memphis Style (Stella Weckström, 2023)

Den ursprungliga planen var att skapa ett Memphis Style-mönster som bakgrund till affischen. Jag ändrade mig då jag insåg att mönstret är menat att vara en liten, men ändå väsentlig del av Memphis Style. Därför beslöt jag mig för att i stället placera mönstret på en av el cigaretterna. Det var roligt att skapa mönstret. Jag gjorde olika färgade munstycken för el cigaretten, och det glädde mig att se hur de sömlöst passade in bredvid de geometriska elementen.

I stället för mönstret ville jag ha en pastellfärg som bakgrund för att skapa en kontrast i linje med Memphis Style. Jag valde är en ljus turkos eftersom det var en populär färg under det årtiondet.

För affischens titel skapade jag bokstäverna själv i Illustrator eftersom jag inte var nöjd med de befintliga fonterna. Jag kom på en slogan "Just choose your style", inspirerad av

gamla sportreklamer från 1980-talet. Sloganen syftar till att konsumenten kan välja mellan olika tuffa mönster för att ge en personlig känsla till el cigaretten.

Jag är väldigt nöjd med slutresultatet. Alla delar föll på plats precis som jag ville, och jag tycker verkligen att affischen ger en lika stark Memphis-känsla som en genuin Memphis Style-affisch.

4.7 Grunge

4.7.1 Grunge-scenen i Seattle

Grunge inom grafisk design uppstod i samband med grunge som musikämbelse på tidigt 1990-tal. Musikgenren växte fram i Seattle, Washington, i Nordamerika och blev snabbt en av de populäraste musikgenrerna tack vare sitt alternativa och råa sound (Christopher, 2023).

Flera nya band ville hoppa på Grungens trendvåg, och eftersom de inte hade pengar för att trycka ordentliga reklamaffischer för sina spelningar tog de saken i egna händer. De rotade fram allt de ägde, från pennor och papper till saxar och bibliotekskort, för att limma ihop sina egna affischer. Det enda de behövde sedan var att känna någon som ägde en skrivare. Voilå! (Intelligent Collector, 2019)

Band så som Nirvana, Soundgarden och Pearl Jam var de största på scenen och grafiska designers började adoptera deras grungestil i sina verk. Nu var grungestilen verkligen här och den karaktäriserades av en rå, sliten look. Dessa designers avvisade de stilrena och traditionella designstilarna och ville hellre uppnå en stil som efterliknade utseendet på slitna album och bandaffischer. I stället för att undvika imperfektion så omfamnade de den och uppskattade den. (Christopher, 2023).

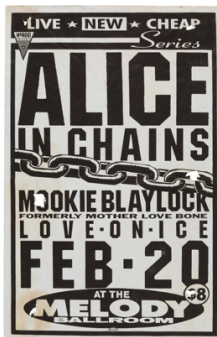
4.7.2 Karaktärsdrag

Grunge-design har en mörk färgpalett med mycket jordtoner. Detta för att väcka en känsla av nostalgi och uppnå en vintage-känsla, likt slitna album och bandaffischer

Dessutom använder man sig ofta av flera lager på varandra, som i collage-stil. Grafiska element som typografi och bilder överlappar varandra för att skapa en rebellisk och kaotisk estetik.

Typografin ska vara oregelbunden och handgjord för att ge en autentisk mänsklig känsla, vilket bryter mot tidigare stilen och traditionell design.

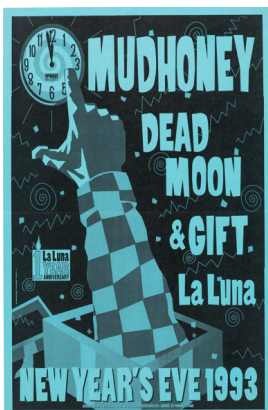
Det sista, och viktigaste tillägget för en grungeaffisch är föråldrade texturer, såsom skrutiga ytor, rivna papper, skråmor och bläckfläckar (Christopher, 2023).



Figur 32. Alice in Chains/Mookie Blaylock Melody Ballroom Concert Poster (Mike King, 1991)



Figur 33. Nirvana/Mudhoney fox Theatre Concert Poster (Mike King, 1991)



Figur 34. Mudhoney/Dead Moon La Luna Concert Poster (Mike King, 1993)

4.7.3 Min version av en Grunge affisch



Figur 35. Min visuella tolkning av Grunge Design (Stella Weckström, 2023)

Idén med min grunge-affisch är att el-cigaretten är en räddare på samma sätt som grunge-musikrörelsen var för en generation ångestfyllda ungdomar.

Först skapade jag separat alla grafiska element jag ville ha med i affischen, som typografin, Michelangelo händerna, brutna cigaretter och klistermärkena. Efter det förde jag allt samman, på det sättet som man gör ett collage.

Jag lade till en ram eftersom jag märkte att äkta grunge-affischer från 1990-talet nästan alltid har ramar i olika stilar. Därefter lade jag till ett färglager och valde en gul nyans för att passa vintage-stilen som grunge återskapar.

Till sist applicerade jag tre olika texturer på varandra för att få affischen att se sliten och rebellisk ut.

4.8 Y2K estetik

4.8.1 Millenniebuggen

Till näst kommer vi att gå genom den återkommande grafiska designtrenden som har sin renässans idag. Y2-estetiken, eller så som den också kallas, millenniebuggen. Helt enligt tidsplanen då designtrender har en tendens att återvända efter 20 år. Jag har varit mest exalterad att utforska denna stil då den väcker nostalgiska minnen från min uppväxt.

Namnet för stilen kommer från millenniebuggen, ett fenomen år 1999 när datorer övergick från att använda två tecken för att räkna årtal till fyra (Mariia Shnyrkova, 2022). Detta orsakade oro för att världen skulle återvända till år 1900 och att millenniebuggen skulle orsaka dataproblem som skulle krascha flygplan och stänga banker. Privata hushåll funderade också över hur hushållsapparater skulle klara av millenniebuggen. Stora resurser satsades på att ”2000-säkra” datasystem, och till exempel uppskattas Sverige ha spenderat 40–50 miljoner euro på att byta ut datorprogram (SVT Nyheter, 2019).

Allt snack om det nya millenniet och teknologi satte i gång en ny futuristisk designstil – Y2K-estetiken (Mariia Shnyrkova, 2022).

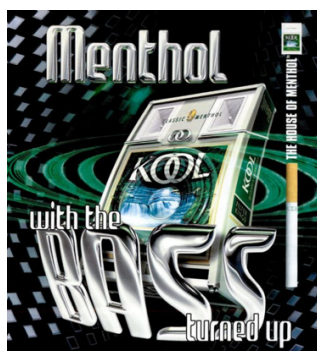
4.8.2 Karaktärsdrag

Y2K-estetiken är en designstil som använder mycket metalliska och futuristiska element, inspirerade av hur framtiden kunde se ut efter millennieskiftet. De populäraste färgerna

inkluderar tuggummirosa, krom och isblå. Typsnitten är ofta kromfärgade, cyberinspire-
rade, bubbliga eller blocktypsnitt med en 3D-effekt. Mönster och grafik är starkt associ-
erade med teknologi. Holografiska effekter, pixelmönster och geometriska former var
populära (Mariia Shnyrkova, 2022).



Figur 36. Millennium (Backstreet Boys, 1999)



Figur 37. Cigarettreklam (Kool, 2000)



Figur 38. DVD reklam (Show Me Love Club House Mix, 2001)

4.8.3 Min version av en Y2k affisch



Figur 39. Min visuella tolkning av Y2K-estetik (Stella Weckström, 2023)

Denna affisch tog en evighet att skapa, men jag är så nöjd med resultatet och kan stolt säga att detta är min bästa affisch från detta projekt. Jag ville skapa en blandning av gammal och ny teknologi för att referera till millenniebuggen men samtidigt visa att detta är en modern version med en twist. Först skapade jag en robot med hjälp av Photoshops nya AI verktyg. Det var svårare än jag förväntade mig, då jag måste lära mig att skriva in rätta kommandon för att uppnå resultatet jag önskade. Sedan ändrade jag roboten till de typiska färgerna för Y2K-estetiken och designade en matchande el cigarett. Det var då idén för ”Anatomy of the Juul” föddes. Det är ett sätt att visa hur modern el cigarett är – att den kan jämföras med en robot.

Det var lätt att välja typsnitt då det finns så många typiska Y2K-estetik typsnitt att välja mellan. Jag gav nyckelorden på affischen ett sken för att matcha den livliga bakgrunden. Det var viktigt för mig att skapa en rörlig bakgrund med djup eftersom det är något jag sett mycket av då jag forskat om denna designstil.

5 Diskussion

5.1 Huvudsakliga kännetecken och övergripande trender

För att svara på forskningsfrågan, måste vi konstatera att det finns flera kännetecken som återkommer i flera av 1900-tals grafiska designstilar. Dessa kännetecken finns inte nödvändigtvis i alla stilar, men de uppstår som återkommande teman och man kan se en tydlig koppling mellan övergångarna mellan stilarna och vilka kännetecken som följer med till nästa designstil.

Ett av dessa kännetecken är geometriska former. Detta är ett tydligt återkommande tema i stilar som Bauhaus och Memphis style, som båda använder starka linjer och djärva färger. Även i Art Deco och Y2K-estetik återkommer geometriska former, men används ofta som bakgrundselement.

Typografi används också på liknande sätt inom olika designstilar. Ett exempel på detta är hur Psykedelisk och Grunge båda bryter mot typografiska normer genom att göra texten för hand och svårläsbar.

Något jag märkte att alla stilar har gemensamt är användningen av djärva färger, även om de används på olika sätt i varje stil. Sachplakat, Psykedelisk stil och Memphis Style använder alla djärva färger, men inte liknande färgpaletter. Art Deco och Y2K-estetik använder båda metalliska och kromfärger, men Art Deco har en något mörkare färgpalett än Y2K-estetikens isblåa och tuggummirosa.

De enda två stilarna jag märkte att sticker ut då det gäller färg är Bauhaus och Swiss Style. Bauhaus med sina primärfärger, vilket inte varit en återkommande trend, och Swiss Style med sin röda typografi. Jag tycker dock att detta bara gör designstilarna mer unika och ikoniska för sin tid.

Under detta projekt har jag märkt att trenderna växlar mellan att vara minimalistiska och ”maximalistiska”. Sachplakat, Bauhaus och Swiss Style är mer minimalistiska, medan Art Deco, Memphis Style, Grunge och Y2K estetik är mer ”maximalistiska”.

5.2 Slutsats

Det har även varit roligt att fundera hur jag ska marknadsföra el cigaretten i mina affischer. Jag har verkligen uppskattat brainstormingsprocessen för att komma på något unikt som väcker uppmärksamhet.

Detta var ett väldigt långt och krävande projekt, och jag är glad över hur mycket jag har lärt mig då jag jämför med den kunskapen jag hade före arbetsprocessen började.

Jag har fått en djupare förståelse om designhistoria och hur dess utveckling sett ut. Jag har även använt detta arbete som en inspirationskälla för mina andra separata arbeten, vilket redan gynnat mig otroligt mycket. Jag har kombinerat element från olika historiska stilar och skapat unika nya designs. Genom att studera kännetecknen hos de olika designstilarna har jag fått en bättre förståelse för olika designprinciper, sådana som jag tidigare inte haft en bra grund för. Jag ser fram emot att använda denna praxis framöver i mina arbeten. Dessutom har jag bestämt mig för att hålla en utställning av mina affischer och mitt lärdomsprov, så att alla kan se mitt arbete visuellt. Utställningen äger rum i en populär utställningslokal i Helsingfors designdistrikt.

Källor

- Adobe Creative Cloud. (2018). Hidden Treasures - Lost Typography from the Bauhaus Masters | Adobe Creative Cloud [YouTube Video]. *YouTube*.
<https://www.youtube.com/watch?v=GNUBZSHJuRY>
- Christopher. (2023). *Grunge in Graphic Design: A Rebellious Revival of Raw Aesthetics* | Tribu Marketing and Design Firm. *Www.wearetribu.com*.
<https://www.wearetribu.com/blog/grunge-in-graphic-design>
- Forging The Modern Aesthetic: The Bauhaus Movement Explained*. (2020). TheCollector. <https://www.thecollector.com/bauhaus-movement-art-school/>
- Galvan, M. (u.å.). *The history of graphic design*. *Www.flux-Academy.com*.
<https://www.flux-academy.com/blog/the-history-of-graphic-design>
- Graphic Design Styles: The Ultimate Guide*. (2020). Shillington Design Blog.
<https://blog.shillingtoneducation.com/graphic-design-styles/>
- International Poster Gallery. (2010). *A Brief History of the Poster*.
Internationalposter.com. <https://www.internationalposter.com/a-brief-history-of-the-poster/>
- Jun 2, R. F. in I., & 2022. (2022). *Design by the Decades: Get inspired by Y2K graphic design trends*. Dribbble; Renee Fleck. <https://dribbble.com/stories/2022/06/02/y2k-design-trends>
- JUUL Labs - TobaccoTactics*. (u.å.). *Tobaccotactics.org*. <https://tobaccotactics.org/article/juul-labs/>
- Keung, L. (2021). *What is Swiss Design and Why You Should Know its History*. *Design & Illustration Envato Tuts+*. <https://design.tutsplus.com/articles/what-is-swiss-design-and-why-you-should-know-its-history--cms-38463>
- Learn: Illustration vs. Graphic Design*. (2020). *Design Pickle*. <https://design-pickle.com/creative-hub/illustrations/illustration-vs-graphic-design/>
- Levanier, J. (2021). *Memphis Design: How the Defining Look of the 1980s Is Making a Comeback*. *99designs*. <https://99designs.com/blog/design-history-movements/memphis-design/>
- Lithography*. (u.å.). *Www.hsm.ox.ac.uk*. <https://www.hsm.ox.ac.uk/lithography>
- Mariia Shnyrkova. (2022). *Back to the 2000s: How to use Y2K aesthetics in your designs*. *VistaCreate Blog*. <https://create.vista.com/blog/y2k-aesthetic-in-design/>
- Meyer, I. (2021). *Psychedelic Art - An Exploration of the Psychedelic Aesthetic in Art*. *Artincontext.org*. <https://artincontext.org/psychedelic-art/>

- Millennium*. (u.å.). Backstreet Boys: <https://backstreetboys.com/releases/millennium/>
- Musical Treasures*. (2019). Intelligent Collector. <https://intelligentcollector.com/musical-treasures/>
- Nyheter, S. V. T. (2019). Världen skulle gå under på nyårsafton – 20 år sedan millenniebuggen. *SVT Nyheter*.
<https://www.svt.se/nyheter/inrikes/millenniebuggen>
- C. B. S. (2019). *How to use photography in design*. Creative Bloq. <https://www.creativebloq.com/photo-editing/photography-in-design-1233169>
- Rogers, S. (2022). *The Importance Of Photography In Graphic Design*. ISynergy.
<https://isynergy.io/the-importance-of-photography-in-graphic-design/>
- Staff, G. (u.å.). *Collectible “Grunge” posters capture Seattle music scene*. Goldmine Magazine: Record Collector & Music Memorabilia.
<https://www.goldminemag.com/news/collectible-grunge-posters-capture-seattle-music-scene>
- Understanding Psychedelic Design*. (2020). <https://webdesigndev.com/understanding-psychedelic-design/>
- What Is Typography? | A Full Rundown*. (u.å.). Wwww.flux-Academy.com.
<https://www.flux-academy.com/blog/what-is-typography>