

• אדריכלות (Architecture)

אדריכלות היא תחום הכולל את התכנון, העיצוב והבנייה של בניינים ומבנים שונים. המונח אדריכלות מתייחס לאמנות ולמדע של בניית מבנים וכן לסגנון העיצוב שלהם, ועשוי לכלול את תהליך העיצוב מרמת המאקרו - תכנון עירוני ותכנון נוף - ועד רמת המיקרו - פרטי המבנה ואף עיצוב הפנים.

• אדריכלות ברוטליסטית (Brutalist Architecture)

אדריכלות ברוטליסטית היא סגנון אדריכלות שהתפתח מתוך סגנון האדריכלות המודרנית, ופרח בין שנות ה-50 וה-70 של המאה ה-20. סגנון זה התאפיין ובנייה בבטון חשוף - מקור שם הסגנון הוא הביטוי "béton brut" בצרפתית: בטון גולמי. אחד העקרונות המנחים של סגנון זה הוא 'אמת החומר', או שאיפה לחשוף את האמת החומרית והפונקציונלית של המבנה: הותרת הבטון חשוף ולא צבוע, וכן חשיפת פונקציות המבנה ומטרותיו בחיצוניות שלו (למשל בנייה של מגדל מים חיצוני, בניגוד להסתרתו).

• אוונגרד (Avant-garde)

המונח אוונגרד מתייחס לאמנות מהפכנית, ניסיונית או פורצת דרך. במקור בצרפתית, משמעות המונח אוונגרד (avant-garde) היא כוח חלוץ ההולך לפני המחנה; בהתאם, במובנו האמנותי, המונח מתייחס לאמנים וליצירות אשר פורצות דרך לתחומים חדשים, על ידי שימוש בחומר, חקירת נושאים או ניצול מדיום בצורה שלא נעשתה לפניהם. יצירות אוונגרד מתאפיינות בחדשנות אסתטית ובהתנגדות לזרם המרכזי המקובל זה מכבר ובמקרים רבים נתקלות בביקורת עם פרסומן.

• אמנות (Art)

אומנות (נהגית אומנות, בשונה מאומנות) היא אוסף הפעילויות האנושיות העוסקות ביצירה המבטאת את יכולות הדמיון, היצירתיות והמיומנות הטכנית של היוצר אותן, ואשר מוערכת על ידי הצופה עבור ערכן הסמלי, האסתטי או הרגשי. תחומי האמנות כוללים יצירה חזותית - למשל ציור ופיסול, אך גם יצירות שאינן בהכרח או בלבד חזותיות כגון מוזיקה, תיאטרון ומחול הנחשבים גם הם לצורות אמנות. ההגדרה מה נחשב לאמנות אינה קבועה והשתנתה לאורך השנים, אך תיאורטיקנים רבים מסכימים שאמנות תלויה בחופש היצירתי של האמן, והיצירה האמנותית תלויה בשיקול דעתו ובכשרונו הייחודיים של האמן שיצר אותה.

• אומנות (craft)

אומנות (נהגית אומנות, בשונה מאומנות), היא מלאכתו של האומן - בעל מלאכה או מומחה בתחום. לרוב, על תוצרי מלאכת האמן להיות שימושיים (בשונה מתוצרי מלאכת האמנות שההנאה מהם מופקת מערכם האסתטי ולא דווקא מטעמים מעשיים כלשהם).

• אומנית (Artist)

אומן הוא אדם העוסק באומנות: אדם אשר מייצר יצירות אמנות, ויוצר בתחום הציור או הפיסול, הספרות, המוזיקה וכו'. בכך, האמן משתמש ביכולות כגון יצירתיות, דמיון ומיומנות טכנית על מנת ליצור אובייקטים המוערכים עבור ערכם הסמלי, האסתטי או הרגשי.

• אומנית (Craftsman)

אומן הוא בעל מלאכה או מומחה בתחום או במלאכה מסוימת. לרוב, על המלאכה לכלול עבודת כפיים ברמה מסוימת ועל תוצריה להיות פונקציונליים ובעלי ערך מסחרי, זאת אומרת - האומן יוצר מוצרים שניתן להשתמש בהם וכן לסחור בהם.

• אוניברסליות (Universality)

אוניברסליות בעיצוב או עיצוב אוניברסלי הוא עקרון על-פיו על יצירה להיות מובנת, מותאמת, נגישה ונוחה-לשימוש למספר האפשרי הרב ביותר של אנשים. לפי עיקרון זה, יש לעצב מבנים, מוצרים וסביבות באופן בו הם יהיו נגישים לכל אדם, ללא תלות בתרבות, מגדר, מוצא, גיל או מוגבלות וכו'.

• אוריינטליזם (Orientalism)

אוריינטליזם הוא מונח שנטבע על ידי אדוארד סעיד ומתייחס לנטייה לייצג את תרבות המזרח, באופן סטריאוטיפי. האוריינטליזם נוטה להמציא ולהדגיש הבדלים "טבעיים" בין מזרח ומערב, ולאפיין תרבויות מזרחיות וערביות כנבערות, פראיות, אקזוטיות ומסוכנות. באמנות, "ציור אוריינטליסטי" היווה מגמה בציור האקדמי של האמנים הצרפתיים במאה ה-19, בה נושאי הציור היו המזרח התיכון וחיי היומיום בו.

• אחידות (Uniformity)

עקרון האחידות הוא עיקרון בייצור לפיו חלקים מיוצרים באופן דומה, ולפיכך ניתן להחליף ביניהם. עיקרון זה היווה מרכיב חשוב בשיטת הייצור האמריקאית - שיטה שהתפתחה במאה ה-19, התבססה על שימוש ברכיבים שניתן להחליף ביניהם ובכך ייעלה את תהליכי הייצור. עיקרון האחידות התפתח תחילה בייצור כלי נשק - שימוש ברכיבים מתחלפים איפשר תיקון מהיר במהלך קרב (עד תקופה זו כל רובה יוצר בנפרד על-ידי בעל מקצוע, ולכן חיבור רכיב מנשק אחד לנשק אחר לא היה אפשרי ודרש את החלפת או תיקון הנשק כולו). במהלך המאה ה-19 עיקרון זה התפשט לתעשיות נוספות וכיום הוא מהווה עיקרון בסיסי בייצור בכל העולם.

• אמת החומר (Truth to materials)

אמת החומר היא תפיסה לפיה לכל חומר אופי מהותי וטבעי, שצריך להיות גלוי ונוכח ביצירה. זאת אומרת, יש לנצל את תכונותיהם הטבעיות של חומרים המשמשים בתהליך היצירה ולא להסתיר אותם. מונח זה משמש רבות בהקשר האדריכלות המודרנית (בניגוד לאדריכלות הפוסט-מודרנית), ולפיו אין לשייף עץ כדי להסתיר את מראה סיבי העץ, או לצבוע בטון. הצגה של בטון חשוף, למשל, היא מאפיין של האדריכלות הברוטליסטית הנובע מרעיון אמת החומר.

• אסתטיקת המכונה (Machine aesthetics)

אסתטיקת המכונה היא תפישה אסתטית שהופיע בסוף המאה ה-19 ואפיין את התנועות המודרניסטיות המוקדמות. אסתטיקת המכונה התאפיינה בברק מתכתי, בצורות גאומטריות נקיות ובחוסר בעיטור, ולא ניסתה לטשטש את עקבות המכונה שיצרה את האובייקט כי אם להנכיח אותן. שפה זו הגיעה כתגובה לתיעוש ולריבוי המכונות שהתפשטו באירופה בתקופה זו, ולשפה החזותית שאפיינה את עולם התעשייה.

• בלקטר (אותיות גותיות) (Blackletter)

בטיפוגרפיה ובקליגרפיה, בלקטר הוא סגנון גופנים של האלפבית הלטיני אשר שימשו באירופה מימי הביניים והלאה. האותיות מתאפיינות בניגודיות רבה בין עובי הקווים המאונכים והמאוזנים, סריפים חדים ואלכסוניים וקווים המתחברים בזוויות חדות ולא מעוגלות, וצפיפות גדולה של האותיות וצפיפות בין השורות, היוצרת מראה של דף עמוס ושחור.

• גופן (Typeface)

גופן הוא אופן עיצוב האות. אותו גופן יכול להופיע במגוון גדלים, סגנונות והטיות-אות, אבל העקרונות העיצוביים הכללים של הגופן יישארו זהים. למשל, גופן גראמונד הוא גופן אחד, ולו מספר סגנונות - נטוי, עבה, צר וכו'. טקסט שייכתב בכל אחד מהסגנונות הללו עדיין יהיה באותו הגופן. גופנים נבדלים זה מזה בסריף (סריף/סאנס-סריף/סלאב-סריף), ניגודיות (היחס בין עובי הקווים המאונכים למאוזנים), גובה האות ועוד משתנים רבים נוספים, ויכולים להתאפיין בתכונות שונות כגון קריאות גבוהה או נמוכה, שידור רצינות או קלילות, התאמה לכותרת או לטקסט רץ ועוד.

• גופן "סלאב-סריפי" (Slab-serif typeface)

גופן סלאב-סריפי הוא גופן שלו סריף (או תג) בקצה האות שאינו מחודד ועוביו בעובי קו האות. גופנים מפורסמים מסגנון זה הם American Typewriter ו Courier (באנגלית), והגופנים מרים והדסה בעברית.

• גופן "סנס-סריפי" (Sans-serif typeface)

גופן סנס-סריפי (לעתים נקרא גם גופן גותי) הוא גופן חסר סריפים, כלומר ללא תוספות בקצה משיכות המכחול המרכיבות את האותיות בגופן. גופנים מסוג זה לרוב משדרים מינימליזם ופשטות, ובהדפסה משמשים עבור כותרות יותר מאשר עבור טקסט רץ. בנוסף, גופנים אלה משמשים רבות להצגת טקסט על מסכי מחשב.

• גופן "פאט-פייס" (Fat typeface)

גופן פאט-פייס הוא גופן בעל ניגודיות (קונטרסט) גבוהה במיוחד בין הקווים הדקים לקווים העבים (לרוב - המאוזנים והמאונכים בהתאמה). בגופנים מסוג זה העיצוב מותיר את הקווים הדקים בעובי רגיל, בעוד הוא מעבה את הקווים העבים באופן משמעותי.

• גותיקה (Gothic style)

הגותיקה או הסגנון הגותי היא סגנון באמנות ובאדריכלות שהתפתח מהמאה ה-12 עד למאה ה-15 באירופה. באדריכלות, סגנון זה התאפיין בבניית מבנים גבוהים מאבן שנתמכו על-ידי אלמנטים אדריכליים כגון קמרונות על מנת לשאת את משקל האבן הרב, ובשימוש בחלונות גדולים וצבעוניים (בעיקר חלונות עגולים מסוג 'רוזטה') על מנת להכניס אור וצבע לחלל המבנה. באמנות, הסגנון הגותי התבטא בפסלים דתיים שמטרתם ללמד את ההמונים על סיפורי הברית הישנה והחדשה, ובציורים שהתאפיינו בהבעות פנים חופשיות יותר (לעומת סגנון הרומנסק שקדם לסגנון הגותי) ובדמויות קטנות יותר ביחס לסצינה המתוארת. מלבד האדריכלות והפיסול, אמנויות שפרחו בתקופה זו הן אמנויות הפרסקו והזכוכית הצבועה.

• גמביארה (Gambiarra)

גמביארה הוא מונח ברזילאי, המתייחס לתיקונים מאולתרים הנעשים באמצעות הכלים והחומרים הזמינים באותו הרגע, ונועדו לפתור בעיה.

• ג'פוניזם (Japonisme)

ג'פוניזם הוא מונח המתייחס לעיצוב שרווח באירופה בסוף המאה ה-19, בה אמנים אירופאיים שאבו השראה מאמנות יפנית בתחומי העיצוב, הציור, הפיסול והאדריכלות. המקור לחדירת ההשפעה היפנית על האמנות האירופאית היה חידוש המסחר עם יפן, לאחר שזו הייתה סגורה בפני המערב במשך כ-200 שנה. סיום הסגר הציף את השוק האירופאי במוצרי צריכה יפניים רבים - ביניהם מניפות, פרגודים והדפסי עץ - ואלה השפיעו רבות על האמנים האירופאיים, ובעיקר על האימפרסיוניסטים. בין ההשפעות הללו ניתן למנות את הופעתם של פורמטים חדשים (ציור על מניפות ועל פרגודים), שימוש רב באלכסונים וכן בקומפוזיציות מקוטעות (שנושאן אינו מופיע במרכז אלא בקצה הפורמט, ואף חתוך), וכן משטחי צבע אחידים, ללא צל וללא תלת ממדיות, ושימוש בקו מתאר עבה (שהושפעו מסגנון הדפסי העץ - 'תמונות העולם הצף').

• גריד (Grid)

בעיצוב גרפי, המונח גריד מתייחס לרשת שתי-וערב של קווים מאונכים ומאוזנים הנחתכים זה עם זה ומשמשת לארגון תוכן. מערכת הגריד משמשת כמסגרת עבודה עבור המעצב בעת סידור אלמנטים גרפיים כגון טקסט ודימוי, ומרכיביה השונים הם גודל הפורמט עצמו, רוחב השוליים, מספר ורוחב טורי הטקסט ועוד. מערכות גריד שימשו לאורך ההיסטוריה בסידור טקסט בהדפסה של תוכן כגון ספרים ועיתונים, אולם רק במצע המאה ה-20 פותחו בשוויץ שיטות מדעיות לסידור הגריד. וכיום הן בשימוש נרחב בעיצוב אתרי אינטרנט ובעיצוב אינטראקטיבי.

• דה-קונסטרוקציה (De-construction)

דה-קונסטרוקציה, או פירוק, התפתחה כשיטה לביקורת על טקסטים ויצירות אחרות שפותחה על-ידי הפילוסוף הצרפתי ז'אק דרידה.

• דנדי (Dandy)

דנדי הוא סגנון התנהגות ולבוש שהתפתח בסוף המאה ה-18 ורווח בקרב גברים באנגליה ובצרפת בתקופה זו. הסגנון כלל לבוש מוקפד, שימוש בשפה נאותה ומנומסת ואימוץ תחביבי פנאי שונים. סגנון לבוש הדנדי כולל מכנסי צמר, כובע מגבעת ולעתים קרובות שעון-כיס ומקל הליכה בעל גולת-זהב בראשו; והתפתח כדרך עבור בני מעמד הביניים להשיג מוביליות חברתית ולהשתלב בקרב האריסטוקרטיה גם ללא תואר אצולה, באמצעות תחביבים אריסטוקרטיים ומאפיינים חיצוניים.

• האחדה (Standardization)

האחדה היא קביעת עקרון יחיד עבור מידותיהם, משקלם והרכבם של חלקים ורכיבים בייצור. מטרתו של תהליך ההאחדה היא ליצור איחוד המבטל הבדלים בין רכיבי ייצור דומים ובכך להקטין את מספר סוגי הרכיבים הקיים וכן לאפשר החלפה בין רכיבים שונים (בהתאם לעקרון האחידות). יתרון נוסף של תהליך ההאחדה הוא שהוא מאפשר ייצור כמויות גדולות יותר של רכיבים זהים, ובכך מקטין את עלויות הייצור.

• הדפסי עץ (Woodcut)

הדפס עץ או תחריט הוא טכניקה לציור והדפסה, בה דימוי נחרט על משטח עץ באמצעות כלי חד, ולאחר מכן מועבר לנייר באמצעות מכש. תהליך ההדפסה מחולק למספר שלבים: גילוף משטח העץ - הסרת החלקים שלא יודפסו, והשארת הדימוי שיודפס בגובה העץ המקורי; גלגול דיו על העץ באמצעות גלגלת (כך שהדיו צובע את הדימוי ולא את החלקים שהוחסרו ממשטח העץ); ולבסוף הנחת נייר על משטח העץ ולחיצתם זה אל זה באמצעות מכש או כלי אחר, כך שהדימוי מועבר (בתמונת מראה) מהמשטח אל הנייר.

• היסטוריציזם (Historicism)

באמנות ובעיצוב, המונח היסטוריציזם מתייחס לסגנונות המחקים, המעתיקים מחזרה לעבר ולסגנונות שקדמו להם, ובעיקר מתייחס לסגנונות מסוג זה שרווחו במחצית השנייה של המאה ה-19 (נאו-רומנטיציזם, נאו-גותיקה, נאו-רנסאנס ועוד).

• המודל השנתי (Annual Model)

המודל השנתי הוא מושג שהוכנס לעולם העיצוב בסוף שנות ה-20 של המאה ה-20 על-ידי הארלי ארל, המעצב הראשי של חברת ג'נרל מוטורס לייצור מכוניות. משמעות המושג הוא קישור בין זהות מודל מסוים (למשל של רכב) לשנה מסוימת, וכך ליצור אצל הצרכן תחושה של חידושים מתמידים ולעודד צריכה. בכך, מושג זה קשור למושג 'התיישנות מתוכננת' - מודל רכב שנחשב לחדשני בשנה אחת נהפך למיושן כבר בשנה שלאחר מכן. הופעתו של המודל השנתי קשורה לתרבות השפע והצריכה שהתקיימה בארצות הברית בשנות ה-20, בהן צרכנות (עקב תמורות בעולם הפרסום) נקשרה לדימוי העצמי של הצרכן והתנתקה מצרכים פרקטיים גרידא.

• התיישנות מתוכננת (Planned obsolescence)

התיישנות מתוכננת הוא מונח בתחומי הכלכלה והעיצוב התעשייתי שהוטבע בשנות ה-20 של המאה ה-20 ופותח על ידי האמריקאי ואנס פאקארד. המושג מתייחס להתיישנות של מוצרים בשני מישורים: הפיזי והפסיכולוגי. ברובד הפיזי, הכוונה למדיניות של הגבלה מלאכותית של אורך חייו של מוצר בעת תכנונו. מטרתה של מדיניות זו היא עידוד צריכה, על-ידי דחיפת הצרכן לרכוש מוצר חדש במקום זה שנעשה בלתי-ניתן לשימוש או בלתי-רצוי לאחר תקופת הזמן שנקבעה. קיימות דרכים שונות ליישם את מדיניות התיישנות המתוכננת, החל משימוש בחומרים מתבלים במהירות, שהתבלותם תשבית את המוצר (למשל ברגים חלשים); וכלה בתכנות תאריך תפוגה באופן מלאכותי לתוך שבבי מכשירים אלקטרוניים, אשר משביתים את המכשיר לאחר מספר שימושים שהוגדר מראש או תקופה מסוימת. התיישנות ברובד הפסיכולוגית מתייחסת לפן הרגשי, שיווקי הפועל על החשקים של הצרכנים לחדש את צריכתם, להוקיר את החדש, האופנתי, ואת הנדיר.

• ורנקולריות (Vernacular design)

ורנקולריות היא מונח באדריכלות המתייחס לאדריכלות המונעת מצרכים מקומיים, ומבוססת על חומרי גלם מקומיים ועל מסורות מקומיות. לפי תפיסה זו, על מבנים שנבנים במקום מסוים להתאים לסביבתם ולהתפתח עם סביבתם בהדרגה. בעיצוב, ורנקולריות מתייחסת לעיצוב אשר שואב השראה ממסורות מקומיות ואף נראה כאילו עוצב על-ידי קהילה ולא על-ידי מעצב מיומן, ומביע מקומיות, מסורת ונוסטלגיה.

• זיגוראט (Ziggurat)

זיגוראט הוא סוג של מבני אבן עצומי-מימדים מסוג הייחודי לאיזור מסופוטמיה (כיום באיזור עיראק), אשר נבנו בין האלפים השלישי עד הראשון לפני הספירה. ידועים כ-30 זיגוראטים בעולם, אשר נבנו בממלכות שומר, בבל ואשור. מבנה הזיגוראט היא פירמידה מדורגת בעלת בסיס מלבני או ריבועי (ולעתים רחוקות אליפטי), אשר נבנתה מלבני בוץ ולבנים אפויים. אף זיגוראט לא נותר במצב שלם: הזיגוראט הגדול ביותר שנמצא הוקם בממלכת עילם (כיום באיראן), וגובהו כיום הוא כ-80 מטרים - כמחצית מגובה המקורי המשוער. יש המקשרים את סיפור מגדל בבל לזיגוראט שנמצא בעיר זאת, וכן את הגנים התלויים של בבל - אחד משבעת פלאי העולם העתיק.

• טיפוגרפיה (Typography)

טיפוגרפיה היא הנראות של המילה הכתובה, האמנות החזותית של כתיבת טקסט וסידורו. שיקולים טיפוגרפיים בעת סידור טקסט כוללים החלטות עיצוביות הנוגעות לסוג הגופן בו הטקסט ייכתב, גודלו, משקלו, הצבע שלו, סידור הטקסט על הדף והיחס בין המרכיבים השונים - ריווח בין אותיות (טרקינג) ובין שורות הטקסט (לדינג), וכן היחס בין אלמנטים בעלי היררכיה טיפוגרפית שונה זה מזה (כותרת, כותרת-משנה, טקסט רץ וכו'). לרוב, מטרת הטיפוגרפיה היא להפוך את הטקסט לקריא ומושך, וכן להתאים לאופיו של הטקסט.

• טיפוגרפיה ורנקולרית (Vernacular typography)

טיפוגרפיה ורנקולרית היא טיפוגרפיה מקומית המייצרת ומשמרת תחושת זהות של מקום, בעיקר בהקשר של לטרינג ושלטים הכתובים ביד ולא בגופן מסוים. תפיסת הטיפוגרפיה הוורנקולרית מתייחסת גם לטקסט וללטרינג, ולא רק לאלמנטים אדריכליים למשל, כאלמנטים עיצוביים שמקנים זהות מקומית ולכן יש לשמר אותם ולהתייחס אליהם בתהליך העיצוב.

• טעם טוב (Good Taste)

המושג "טעם טוב" מתייחס לשיפוט האסתטי של המאה ה-19, ולפיו מי שניחנו בכלים לשיפוט אסתטי הם בני המעמד הגבוה, מפני שרק להם יש פנאי ללמוד את חוקי האסתטיקה ולרכוש את הכלים הנחוצים כדי להבחין בין טעם טוב לטעם רע. עמדה נוספת היא כי גם בתוך המעמד הגבוה לא לכולם יש יכולות זהות, וכי קיימים יחידים סגולה בעלי יכולות נדירות לשיפוט אסתטי, ורק הם מסוגלים להבחין בין עבודות בטעם טוב לכאלה שאינן בטעם טוב. השיפוט האסתטי במאה ה-19 לא שלל קישוטיות. נהפוך הוא. הקישוט נתפס כהכרחי לטעם הטוב של העיצוב או האמנות.

• יעילות (Efficiency)

יעילות היא ניצול מיטבי של משאבים, או היכולת להימנע מבזבז - יהא זה בזבז של חומרי-גלם, כסף, אנרגיה או שעות-עבודה - במהלך פעולה או ייצור של מוצר. יעילות נמדדת באמצעות השוואה בין מה שניתן לייצר ולהשיג עם כמות המשאבים שנעשה בהם שימוש, לעומת מה שיוצר או הושג בפועל.

• כלכלה מרקנטיליסטית (Mercantilism)

כלכלה מרקנטיליסטית היא כלכלה שמטרתה היא הגדלת עוצמתה של המדינה. לפי תפיסה זו, סך כל העושר בעולם הוא קבוע ולכן שגשוג המדינה (המתבטא בכמות ההון שברשותה) בא בהכרח על חשבון שגשוגן של מדינות אחרות. האמצעי העיקרי להגדלת עושרה של המדינה הוא יצירת מאזן מסחר חיובי, בו המדינה שואפת לספק את צרכיה בעצמה, מגדילה את הייצוא ככל הניתן ומטילה מסים על היבוא.

• כלכלת השוק החופשי (Free market)

כלכלת שוק חופשי היא כלכלה בה מחירי המוצרים והשירותים נקבעים בחופשיות על-ידי כוחות ההיצע והביקוש הקיימים בשוק, וללא התערבות מצד המדינה או גורם מכוון אחר. במקרים מסוימים קיימת התערבות מינימלית מצד המדינה, בעיקר בכל הנוגע לזכויות קניין.

• כרומוליתוגרפיה (Chromolithography)

כרומוליתוגרפיה היא שיטה להדפסה במספר צבעים, שהתפתחה מליתוגרפיה (הדפס-אבן) במאה ה-19. השיטה מורכבת ממספר שלבים: ציור דימוי על משטח אבן או מתכת באמצעות צבע מבוסס-שמן; מריחת חומצה מעורבת עם גומי ערבי על המשטח, באופן שמגיב עם האיזור שלא נצבע, וגורם לו להיעשות מחוספס; הרטבת המשטח במים (שנותרים רק באיזורים שהושפעו מהחומצה); מריחת צבע מבוסס-שמן על המשטח, שנשאר רק באיזורים בהם הדימוי המקורי היה; ולבסוף העברת הדימוי לנייר אשר נלחץ אל המשטח באמצעות מכש. כדי ליצור מספר צבעים, נעשה שימוש במספר זהה של משטחים. שיטה זו התאפיינה ביצירת משטחי צבע גדולים, ובכך תרמה ליצירת סגנון הכרזות שמאפיין את אותה התקופה.

• כרזה (Poster)

כרזה (או פוסטר) היא נייר מודפס ועליו דימוי ו/או טקסט (לרוב שניהם), שנתלה על קיר או משטח אנכי אחר, בעיקר ברחוב או במרחב הציבורי. הכרזה היא מדיום המזוהה מאוד עם תחום העיצוב הגרפי, וקיימת מאז המאה ה-19. פיתוחה חייב רבות להתפתחות הליתוגרפיה בצבע במאה זו, שאפשרה ייצור המוני ובכך אפשרה להדפיס כרזות רבות. מטרת הכרזה הן מגוונות - החל מפרסום מוצרים או אירועים, דרך תמיכה ברעיונות פוליטיים שונים, ועד פרסום מידע כללי לציבור - אך בכל מקרה מטרתה היא לתפוס את עיני הצופים ולהעביר מידע לקהל רחב. פיתוח הכרזה תרם להתפתחות הטיפוגרפיה, מכיוון שלייצור כרזות היה צורך בפיתוח אותיות גדולות שהיו קריאות ממרחק.

• כרזת-אובייקט (Sachplakat)

כרזת האובייקט הוא סגנון עיצוב כרזות שהתפתח בגרמניה בתחילת המאה ה-20, עם עיצוביו של לוסיאן ברנהרד (Lucian Bernhard). כרזות אלה התאפיינו קודם כל במינימליזם שלהן, בכיתוב בולט התופס את העין, משטחי צבע גדולים, הפשטה של האובייקט המתואר ומיקוד הקומפוזיציה בו ולא בסצינה מפורטת. סגנון זה היווה שינוי משמעותי לאחר סגנון האר-נובו שקדם לו, אשר התאפיין בכרזות מפורטות ומעוטרות ובטיפוגרפיה מסולסלת. הסגנון התפתח כתוצאה מפיתוחים בשיטת הכרומוליתוגרפיה, שעודדה עיצובים צבעוניים ופשוטים, וכמענה לצורך בכרזות אשר ייראו למרחוק על-ידי עוברים ושבים ברחוב וכן מכלי רכב נוסעים, אשר החלו להיכנס לשימוש נרחב בתקופה זו.

• לבני טרה-קוטה (Terracotta)

לבני טרה-קוטה (מאיטלקית: "אדמה אפויה") הינם לבנים העשויים מקרמיקה עשוית חרס הנאפית בתנור, ובעקבות כך מקבלת צבע חום-כתום אופייני, וכן כלים ויצירות שנעשות מחומר זה. טרה-קוטה שימשה את האדם החל משחר ההיסטוריה עבור הכנת לבנים ורעפים, ייצור כלים, כדים וסרקופגים, וכן ליצירת אמנות כגון פסלים וצלמיות. בגלל תכונתם נגד שריפות, לבני טרה-קוטה הפכו להיות חומר גלם מרכזי בסגנון הבנייה החדש בשיקגו לאחר השריפה הגדולה של 1871.

• ליתוגרפיה (Lithography)

ליתוגרפיה או הדפס אבן היא שיטת הדפסה שהומצאה בסוף המאה ה-18. השיטה מורכבת ממספר שלבים: ציור דימוי על משטח אבן או מתכת באמצעות צבע מבוסס-שמן; מריחת חומצה מעורבת עם גומי ערבי על המשטח, באופן שמגיב עם האיזור שלא נצבע, וגורם לו להיעשות מחוספס; הרטבת המשטח במים (שנותרים רק באיזורים שהושפעו מהחומצה); מריחת צבע מבוסס-שמן על המשטח, שנשאר רק באיזורים בהם הדימוי המקורי היה; ולבסוף העברת הדימוי לנייר אשר נלחץ אל המשטח באמצעות מכש.

• למנציה (Lamination)

למינציה היא תהליך של ייצור חומר מרובה שכבות המשמש להשגת תכונות משופרות עבור החומר המרכיב שנוצר, כגון עמידות משופרת, חוזק או נראות טובה יותר. למינציה משמשת רבות בייצור חומרי גלם לריהוט, לאריזות, עטיפות ספרים, עלוני פרסום, כרטיסי ביקור ומוצרים מודפסים נוספים.

• לקטנות/אקלקטיזם (Eclecticism)

אקלקטיזם (או לקטנות) היא גישה השואלת ממספר סגנונות או מקורות השראה ומשלבת ביניהם לכדי יצירה אחת. במקרים רבים מקורות ההשראה השונים הם סגנונות היסטוריים שונים, אשר נעשה ביניהם שילוב.

• מהנדס/ת (Engineer)

מהנדס הוא אדם אשר ממציא, מתכנן, בונה או מתחזק מבנים, מכונות ומערכות שונות. עבודת המהנדס כוללת שלבים כגון אפיון בעיות, בחינת צרכים ומגבלות ותכנון פתרון. בעבודתו המהנדס מסתמך על ידע מדעי על מנת למצוא פתרון יעיל וכלכלי לבעיה, ובכך מקשר בין תחום המחקר המדעי לבין יישומו בפועל.

• מחווה - הומאז' (Homage)

ביצירה, המונח הומאז' או מחווה זה מקרה שבו יוצר מתייחס ביצירתו חלק מיצירה של יוצר אחר: למשל רעיון, דימוי או קומפוזיציה. הומאז' מופיע בתחומי יצירה רבים, כגון ציור, ספרות ומוזיקה. באופן כללי, הומאז' מהווה מתן כבוד והוקרה ליוצר וליצירה אותם מצטטים, ונעשה בגלוי. לעומת זאת, כאשר עבודה מצוטטת בהיחבא וללא מתן קרדיט אין מדובר בהומאז' אלא בפלגיאט - גניבה ספרותית, ומעשה זה אף יכול להיחשב כהפרה של זכויות יוצרים.

• מעצב/ת (Designer)

מעצב הוא אדם העוסק בעיצוב, כלומר עוסק בהתווית תכנית עבור יצירת אובייקט מעוצב. בגלל ריבוי תחומי העיצוב, לרוב המונח "מעצב" יגיע עם תחום העיצוב הספציפי, כגון "מעצב אופנה", "מעצב גרפי" או "מעצב פנים".

• מקוריות (Originality)

מקוריות היא תכונה של דבר המאפיינת אותו כחדש וכחדשני, כדבר שלא נעשה קודם לכן ושלא מועתק ממקום אחר או נובע מחיקוי של דבר שכבר היה. לרוב, מקוריות נקשר לדבר חדשני, ייחודי ופורץ דרך (אוונגרד) בתפיסה המודרניסטית, מקוריות נחשבה לערך חיובי המאפיין עבודה טובה אשר מחדשת ומרחיבה את תחומי היצירה באותו התחום. עם זאת, ערך זה לא תמיד תפס את אותו המקום - עד המאה ה-18 מקוריות לא נחשבה כערך שיש לשאוף אליו, ודווקא חיקוי או דמיון ליצירה או תקופה קודמת נחשבו כראויים להערכה.

• נאו-גותיקה (Neo-gothic style)

התחייה הגותית (או הנאו-גותיקה) הייתה סגנון שאפיין את האדריכלות והעיצוב החלמהמאה ה-18, ובמהלך המאה ה-19. בדומה לתחייה הקלאסית שקדמה לה, הנאו-גותיקה הסתכלה לעבר ימי הביניים למטרות חיקוי או עבור השראה; אך לעומתה - היא לא שאבה השראה ממבני יוון ורומא כי אם מהאדריכלות הגותית של ימי הביניים. סגנון זה מתאפיין בצריחים גבוהים, חלונות מוארכים וקשתות מחודדות המופיעות בצורת החלונות, הדלתות ובאלמנטים עיטוריים נוספים.

• נאו-קלאסיקה (Neoclassical style)

נאו-קלאסיקה היא סגנון אמנות שרווח בצרפת בסוף המאה ה-18 ובמחצית הראשונה של המאה ה-19, והשפיע על האמנות הפלסטית, האדריכלות, המוזיקה, התיאטרון ועוד. סגנון זה מתאפיין בחיקוי, העתקה או השראה מהאמנות הקלאסית של יוון ורומא העתיקות, והחל לאחר גילויין-מחדש של הערים הרומיות פומפיי והרקולנאום, וכן כתגובת-נגד לסגנונות הבארוק והרוקוקו שקדמו לו. סגנונות אלה התאפיינו בעושר ובעיטוריות, ובניגוד להם הנאו-קלאסיקה מתאפיינת בסימטריה ובפשטות, שנחשבו לערכים נעלים ביוון וברומא.

• ניהול מדעי (Scientific management)

שיטת הניהול המדעי (ידועה גם בתור טיילוריזם) היא שיטה שמטרתה ייעול כוח העבודה, שפותחה בתחילת המאה ה-20 על-ידי פרדריק וינסלו טיילור, מהנדס אמריקאי. העקרון המרכזי של השיטה הוא תזמון מטלות בתהליך העבודה. כהמשך לפירוק כל עבודה למטלות קטנות ופשוטות, אותן ניתן לכמת וללמד בקלות שהחלה עוד במאה ה-18. בנוסף, השיטה מתאפיינת בהפרדה של תכנון העבודה מהעבודה בפועל, ובחקר זמן וניהול מדעי עבור קביעת תקנים מיטביים לכמות העבודה הצפויה מהעובד הממוצע, תכנון עמדת העבודה והגברת המוטיבציה באמצעות השכר.

• סגנונות תחייה (Revival)

באמנות, המונח סגנונות תחייה מתייחס לסגנונות אמנות המחקים או המעתיקים מסגנונות שקדמו להם, ובעיקר מסגנונות מתקופה היסטורית אחרת - זאת אומרת, שקדמו להם במאות שנים. סגנונות כאלה רווחו באירופה ובאמריקה במאה ה-19, וכוללים בין השאר את הנאו-גותיקה, הנאו-קלאסיקה והנאו-רנסאנס. הרנסאנס בעצמו הוא סגנון תחייה, שניסה להחיות את סגנון האמנות שרווח ביוון וברומא העתיקות - ואף משמעות השם "רנסאנס" היא "לידה מחדש" בצרפתית.

• סקיומורפיזם (Skeumorphism)

סקיומורפיזם הוא עיקרון עיצובי לפיו אובייקט חדש שומר על מאפיינים צורניים הנובעים מטכנולוגיית הייצור של האובייקט קודם יותר. עיקרון זה התקיים בעיצוב לאורך ההיסטוריה, וכיום מתקיים בין השאר בעיצוב וירטואלי השומר על מאפיינים ויזואליים של האובייקט הממשי עליו הוא מבוסס או שאותו הוא מחקה. קיימות לכך דוגמאות רבות בעיצוב ממשק ממוחשב, החל משימוש בתיקיות ומסמכים לסידור תוכן במחשב וכלה בעיצוב סמליל "פח המחזור" במחשב בתור פח מסמכים ממשי. מטרת העיקרון הזה היא יצירת עיצוב ממשק מוכר, על-ידי שימוש במושגים שהמשתמש כבר מכיר.

• עבודת אמנות כוללת ("Total work of art")

עבודת אמנות כוללת (מגרמנית "Gesamtkunstwerk") היא יצירה השואפת לחבר בין אומנויות שונות לכדי יצירה אחת. במקורו, המונח התייחס לעבודות מופע כגון אופרה, שצריכות לשאוף להכיל בתוכן מוזיקה, תיאטרון ואמנות חזותית כחלקים מאותו שלם. המושג קיבל ביטוי בתקופת האר נובו והיה אופייני ליצירות הכוללות את תחומי החיים. כיום, המונח מתייחס לכל פעולה אמנותית ששואפת לשלב בין אומנויות ופרידמות שונות, כגון מבנה אדריכלי שעיצובו המבני ועיצוב הפנים שלו פועלים יחדיו זה עם זה, וגם עם עיצוב הפריטים הנמצאים בתוך הבית.

• עימוד (Pagination)

עימוד הוא חלוקת תוכן טקסטואלי לעמודים נפרדים, בתוכן מודפס או אלקטרוני. בתוכנות לעיבוד תמלילים, אלגוריתמים מפרידים את הטקסט לעמודים באופן אוטומטי, ועשויים להתייחס למוסכמות עיצוב שונות כגון הימנעות מ'יתומים' ואלמנות' (שורות ראשונות ואחרונות של פסקה שמופרדות משאר הפסקה על ידי מעבר-עמוד, ונחשבות לרוב לעיצוב לא נכון).

• עיצוב (Design)

עיצוב הוא תהליך התכנון של ארטיפקט שימושי, שמטרתו בניית תכנית שתגדיר כיצד אותו הארטיפקט צריך לפעול ולהיראות, בהתאם לקריטריונים שונים כגון אסתטיקה, נוחות השימוש, תהליך הייצור ומחיר. הקריטריונים השונים תלויים במידה רבה בסוג העיצוב - למונח "עיצוב" משמעויות שונות כתלות בשדה בו עוסקים: עיצוב אופנה אינו זהה לעיצוב מוצר, ואלה שונים מעיצוב גרפי: והקריטריונים השונים בהם יש להתחשב תלויים בתחום העיצוב הספציפי. קיימים תחומי עיצוב רבים מאוד (מלבד התחומים שהוזכרו קיימים גם עיצוב משחקים, עיצוב תאורה, עיצוב פנים, עיצוב חוויה ועוד ועוד), ובתחומים מסוימים ומגוונים (כגון קדרות, כתיבת-קוד ועיצוב גרפי) גם תהליך וטכנולוגיות הייצור עצמם (ולא רק תכנון האובייקט) נחשבים כחלק מעבודת העיצוב.

• עיצוב אד-הוק (Ad-hoc design)

עיצוב אד-הוק הוא עיצוב שלא תוכנן מראש, אלא נבנה כמענה לצרכים שהופיעו במהלך יישומו. לעומת עיצוב מובנה, בו כל צרכי העיצוב נפרשים מראש, בעיצוב אד-הוק צרכי העיצוב לא ידועים מראש אלא נחשפים לאורך העבודה וכך משפיעים על תהליך העיצוב. דוגמה לכך היא עיצוב עירוני - מרבית הערים בעולם אינן תוצר של תכנון מובנה, אלא של עיצוב אד-הוק; במרבית המקרים, עיר לא מתוכננת מראש ונבנית בהתאם לתכנית אחת מוגדרת אלא מתפתחת לאורך הזמן כמענה לצרכים קיימים.

• עיצוב אופנה (Fashion design)

עיצוב אופנה הוא תחום עיצוב העוסק בביגוד, וכן בנעליים, תכשיטים ואביזרים לבישים אחרים. בדומה לשאר תחומי העיצוב, מאפיינים עיקריים בו הם שימושיות (במקרה זה - לבישות ונוחות) ואסתטיות. לעומת זאת ובשונה מתחומי עיצוב אחרים, עיצוב אופנה תלוי באופנות שמשנות בקצב מהיר יחסית (כשנה או אף פחות מכך), ולכן כחלק מתהליך העיצוב, מעצבי אופנה חוקרים גם את המגמות העתידיות באופנה המשתנה.

• עיצוב גרפי (Graphic design)

עיצוב גרפי הוא תחום עיצוב חזותי, העוסק בשילוב בין אלמנטים חזותיים (טקסט, איור ותמונה) על מנת להעביר מסר. תוצרי תחום זה הם מגוונים, וכוללים בין השאר עיצוב כרזות, עיצוב אריזות למוצרי צריכה, עיצוב טקסטים מודפסים (החל בעלונים וכלה בספרים שלמים), עיצוב עבור פרסומות ועיצוב אתרי אינטרנט וממשקים אינטראקטיביים. עם כניסת העיצוב הגרפי לעולם המחשבים והממשקים הוירטואליים, נוספו לתחום העיצוב הגרפי תחומים נוספים כגון אנימציה.

• עיצוב דמוקרטי (Democratic design)

עיצוב דמוקרטי הוא פילוסופיה עיצובית שהתפתחה תחילה כחלק מתפיסת העיצוב הסקנדינבי. אוצרים ומעצבים האמריקאיים, כמו אליוט נויס פיתחו את המושג הלאה כחלק מהתפיסה האמריקאית המודרנית משנות ה-40 של המאה ה-20, ודוגלת בכך שעיצוב טוב צריך להיות נגיש לכל. לפי תפיסה זו, על העיצוב להיות מודע ורגיש לנושאים כמו כלכלה, קיימות, איכות הסביבה ויעילות הייצור, ובכך לייצר מוצרים טובים במחיר נמוך.

• עיצוב טוב (Good design)

מושגים של עיצוב טוב כבר נדונו בשנות ה-20 המאוחרות של המאה ה-20, אבל כמושג, "העיצוב הטוב" היה תנועה שהתפתחה בארצות הברית בשנות ה-40 של המאה ה-20 ופרצה מחדש לאחר מלחמת העולם השנייה. תפיסת העיצוב הזו קודמה בעיקר על ידי המוזיאון לאמנות מודרנית בניו יורק (MoMA) באמצעות סדרת תערוכות בשם זה, שכללו רהיטים וכלי בית שעיצבו מעצבים כגון צ'רלס ריי איימס והנס וגנר.

משנות ה-50 המאוחרות נקשרה תפיסה זו לבית הספר הגרמני לעיצוב באולם (Ulm) ולשמו של המעצב הגרמני דיטר ראמס (Dieter Rams). ראמס נולד ב-1932, ועבודתו בחברת מוצרי הצריכה הגרמנית בראון וכן גישתו לעיצוב השפיעו רבות על תחום עיצוב המוצר. ראמס תמצת את גישתו לעיצוב במילים "פחות, אבל טוב יותר", והגדיר עשרה עקרונות ל"עיצוב טוב": על העיצוב להיות חדשני, שימושי, אסתטי ומובן למשתמש, ועליו לא להפריע למטרת האובייקט המעוצב; העיצוב צריך להתאפיין בפשטות, בכנות (לא להתיימר להיות משהו שהוא לא) וביסודיות (לא להשאיר אף החלטה שרירותית), וכן במשך חיים ארוך ובידידותיות לסביבה. בכך התנגד ראמס לתפיסת ההתיישנות המתוכננת (ע"ע).

• עיצוב לימינואידי (Liminoïd design)

עיצוב לימינואידי (מהמילה הלטינית limen שמשמעותה גבול או סף), משמעותו עיצוב שפועל בסף שבין קטגוריות מוגדרות ויוצר דברים בתווך שביניהן. עיצוב לימינואידי הוא עיצוב שחורג בהגדרתו מקטגוריות מקובלות, ועשוי להתבטא בצורניות אבסורדית (פרופורציות חריגות, שילובי צבעים דיס-הרמוניים), צירופי חומרים בלתי-מקובלים או אופן שימוש בלתי מוגדר בחפץ. העיצוב הלימינואידי מורכב בהגדרתו מתהליכים ומאובייקטים שחוצים את ספי המוסכמות וההגדרות בתחום העיצוב - למשל עבודות שונות שחוקרות את ההפרדה הקיימת בין דיסציפלינות האמנות והעיצוב ובכך ממקמות בשולי כל אחת מהקטגוריות הללו וחוצות את הסף ביניהן.

• עיצוב מוצר (Product design)

עיצוב מוצר הוא תחום בעיצוב תעשייתי, שמטרתו תכנון וייצור חפצים שנועדו לייצור מסחרי. מטרת העיצוב המסחרי היא ייצור של מוצר חדש באופן שיענה על צורך - המוצר צריך להיות שמיש ולעיתים לפתור בעיה. מתוקף כך, תהליך עיצוב המוצר כולל שלבים של מחקר וחיבה לאפיון הבעיה והפתרונות האפשריים לה; אפיון צורני וחומרי ותכנון של המוצר המוצע; ולבסוף בקרה ובחינה של המוצר החדש על מנת לבדוק האם המוצר פונקציונלי ועונה על הבעיה שאותה הוא ניסה לפתור - ובמידה ולא, טיובו וחזרה על התהליך עד להגעה לעיצוב הפותר את הבעיה באופן מיטבי.

• עיצוב מחדש (redesign)

עיצוב מחדש הוא תהליך של בחינה מחדשת של מראה, פונקציונליות או משתנים אחרים של אובייקט מעוצב (כגון מוצר, מבנה או מערכת) ותכנון השינויים הנדרשים בו. מטרת תהליך העיצוב מחדש הוא שהאובייקט ימלא באופן הטוב ביותר את מטרתו כפי שהוגדרה בתהליך העיצוב המקורי, או לעתים בחינה-מחדש של המטרה עצמה ושינוי העיצוב על מנת שהאובייקט יענה על מטרה אחרת.

• עיצוב מקומי (Local design)

עיצוב מקומי, בניגוד לעיצוב גלובלי, הוא עיצוב שאינו מנותק ממגמות ונטיות מקומיות (במטרה לפנות לכל המשתמשים בעולם), אלא נטוע בהן ושואף להשתמש בהן וליישם אותן. בהתאם, עיצוב זה משתמש בחומרים מקומיים ובטכנולוגיות מסורתיות הנהוגות במקום בו העיצוב נעשה (למשל באדריכלות - שימוש בחומרים מאיזור הבנייה ובשיטות בנייה האופייניות לו) וכן בדימויים ובסמלים מקומיים.

• עיצוב פנים (Interior design)

עיצוב פנים הוא תחום עיצוב החלל הפנימי של מבנה - כגון חדר בבית, או פנים מבנה ציבורי כגון משרד או בית חולים - בהתאם למטרות אותו החלל. כשאר תחומי העיצוב מטרתו העיקרית הן התאמת הפונקציונליות והנראות האסתטית של האובייקט המעוצב - במקרה זה חדר או חלל.

• עיצוב רדיקלי (Radical Design)

תנועת העיצוב הרדיקלי (ידועה גם בשם אנטי-עיצוב) הייתה תנועה אמנותית שהתפתחה באיטליה ופרחה בין שנות ה-60 וה-80 של המאה ה-20. הסגנון העיצובי של תנועה זו כלל שימוש בצבעים מוגזמים ועיוות של יחסי-גודל, ובא כתגובת נגד לאסתטיקה הפרפקציוניסטית של המודרניזם שלטענת מעצבי האוונגארד של התקופה הייתה מנותקת מהחברה. עקרונות האנטי-עיצוב כללו עיצוב שהוא ייחודי ולא אוניברסלי, זמני ולא על-זמני, וכן מוגזם ואקספרסיבי ולא רק פונקציונלי - בניגוד לעקרונות המודרניזם. העיצוב הרדיקלי בחן באופן ביקורתי את מקומו של העיצוב בתרבות העכשווית.

• פוטומונטאז' (Photomontage)

פוטומונטאז' הוא תהליך של הרכבת מספר תצלומים לכדי תמונה סופית אחת. במובן זה, פוטומונטאז' הוא עבודת קולאז' אשר מורכבת מתצלומים. תהליך הפוטומונטאז' כולל חיתוך, סידור-מחדש והדבקה של מספר תמונות על גבי משטח יחיד; בימינו, ניתן להגיע לאפקט דומה באמצעות עריכה בתוכנות-מחשב. טכניקה זו התפתחה על-ידי אמני תנועת הדאדא בתקופת מלחמת העולם הראשונה, ושימשה בין השאר ליצירת עבודות מחאה.

• פונקציונליות (Functionality)

פונקציונליות היא תכונתו של דבר ההופכת אותו למתאים במיוחד למילוי מטרה מסוימת. בעיצוב, ערך זה עומד לצד הערך האסתטי (ולעתים מתחרה בו) כחלק ממטרות העיצוב: בעיצוב מוצר לדוגמה, ערך הפונקציונליות מגדיר כמה המוצר מתאים למטרה שהוגדרה לו מראש, בעוד ערך האסתטיקה מגדיר כמה המוצר מושך ונאה למראה.

• פוסט-מודרניזם (Post-modernism)

פוסט-מודרניזם הוא סגנון ותפיסה רעיונית בעולמות האמנות, האדריכלות והפילוסופיה שהתפתח במחצית השנייה של המאה ה-20, ומתאפיין בהתנגדות ערכי המודרניזם ובאופן כללי בהתנגדות לאידאולוגיות שאפיינו את המאה ה-20. הפוסט-מודרניזם מתאפיין בהטלת-ספק, סובייקטיביות והתנגדות לרעיונות כגון קיומם של אמת, מוסר, או טבע-אדם אובייקטיביים או נכונים. באמנות, פוסט-מודרניזם התבטא בזרמים ובתנועות שהתנגדו לתנועות המודרניזם שקדמו להן, וכן בפיתוחן של צורות אמנות ומדיה חדשות, כגון שימוש באמנות-מיצב ומיצג ושימוש הולך וגובר בוידאו.

• פיוז'ן (Fusion)

פיוז'ן (מאנגלית - היתוך) הוא חיבורם של שניים או יותר דברים נפרדים לכדי יחידה אחת. בהשאלה, במגוון תחומים החל ממוזיקה ועד בישול, המונח משמש לתיאור חיבור בין מספר סגנונות ביצירה אחת.

• פס הרכבה (Assembly line)

פס הרכבה או פס ייצור הוא שיטת ייצור המונית, בו תהליך הייצור מחולק למשימות הרכבה קטנות המתרחשות זו אחר זו במספר תחנות עבודה שונות הממוקמות ברצף עד להרכבת המוצר הסופי. שיטת פס ההרכבה פותחה במאות ה-19 וה-20 על-ידי אלי ויטני והנרי פורד, והיא משמשת לייצור מכשירים מורכבים ומכונות כגון מכונות, כלי מטבח ומוצרי אלקטרוניקה. שיטה זו מאפשרת להפחית את עלויות הייצור ומאפשרת ייצור המוני.

• פסטיש (Pastiche)

פסטיש היא טכניקה אמנותית בה יצירה מצטט יצירה אחרת או ז'אנר מתקופה מוקדמת יותר - ופעמים רבות גם שילוב של מספר יצירות או ז'אנרים. בניגוד לפארודיה, בה מאפייני הז'אנר המקורי מוגזמים לצרכים קומיים, בפסטיש החיקוי אינו נעשה למטרה קומית, אלא מתוך הערצה וכבוד למקור. במקרים רבים פסטיש מערבב בין מספר מקורות, ובכך מהווה דוגמה ללקטנות (אקלקטיציזם) באמנות.

• פריט יחידני (One-off)

פריט יחידני הוא מוצר המעוצב כיחידה בודדת או כחלק מסדרה מוגבלת, בניגוד לסדרה תעשייתית הנוצרת בייצור תעשייתי רחב-היקף. פריט יחידני לרוב נוצר בבית המלאכה או הסטודיו של המעצב (בניגוד לבית חרושת או מפעל), וליוצר יש נגיעה והתערבות בתהליך ייצור האובייקט המקנים לפריט ייחודיות ומעמידים אותו בתפר שבין עיצוב לבין אמנות.

• פשטות (Simplicity)

פשטות היא ערך עיצובי, לפיו על אובייקט מעוצב להיות בלתי-מורכב, נטול קישוטיות ובכך להקל על המשתמש בו להבין אותו. לפי עקרון הפשטות, עיצוב טוב לא מכיל יותר מהדרוש, ומספק למשתמש את המידע המינימלי הנחוץ לו על מנת להבין את המוצר וכיצד להשתמש בו.

• קולוניאליזם (Colonialism)

המונח קולוניאליזם מתייחס לתופעה בה מדינה מחילה את סמכותה על שטחים ועמים אחרים, מנצלת את משאביהם לטובתה ושואפת להנחיל להם ערכים מודרניים (המוגדרים על-ידיה), כגון ערכים כלכליים, תרבותיים ודתיים. בעיקר, המונח מתייחס לתקופה הקולוניאליסטית האירופאית, שהחלה במאה ה-15 והסתיימה באמצע המאה ה-20 ובמהלכה אימפריות (ביניהן הבריטית, הבלגית, ההולנדית והצרפתית) הקימו קולוניות באפריקה, באמריקה ובאסיה.

• קומוניזם (Communism)

קומוניזם היא אידאולוגיה ותנועה פוליטית חברתית וכלכלית, שמטרתה יצירת חברה שיתופית ושיוויונית - חברה המתבססת על בעלות משותפת של כל אמצעי-הייצור, והכסף מתחלק בה שווה בשווה בין כולם ומעמדות כלכליים. בקומוניזם פלגים שונים, אך לכולם משותפת האמונה בקיומם של שני מעמדות עיקריים - מעמד הפועלים (הפרולטריון) המהווה את רוב האוכלוסיה ומעמד בעלי ההון (הבורגנות והאצולה), השולט באמצעי הייצור ובכך מנצל את מעמד הפועלים - ושהמאבק בין שני המעמדות הללו הוא המקור לתחלואות החברה.

• קלאסיקה (Classicism)

קלאסיציזם הוא סגנון מחקה או מעתיק את התקופה הקלאסית - יוון ורומא העתיקות - ורואה בערכיהן האסתטיים של תרבויות אלה כערכים נעלים שיש לשאוף אליהם. בפרט, סגנון זה שואף לעקוב אחרי העקרונות והסגנון שאפיינו את אמנות יוון ורומא, ביניהם סדר, סימטריה, הרמוניה ואיפוק.

• קפיטליזם (Capitalism)

קפיטליזם היא שיטה כלכלית בה רוב אמצעי הייצור נמצאים בבעלות פרטית, . מאפיינים מרכזיים של שיטה זו הם הזכות לקניין, מיעוט התערבות ממשלתית (כגון רגולציה ומיסוי), ותחרות בשוק.

• קרינולינה (Crinoline)

קרינולינה היא חצאית קשיחה עשויה חישוקים רחבים הנלבשת מתחת לחצאית אחרת, ותפקידה להחזיק את החצאית החיצונית תפוחה ולהרחיב את קו המתאר שלה. לאורך התפתחותה הקרינולינה הייתה עשויה מחומרים שונים, לדוגמה, עצמות לוויתנים וחישוקי מתכת. קרינולינות החלו לצבור פופולריות במחצית השניה של המאה ה-19 ונותרו פופולריות עד סוף אותה מאה, וחוו תחייה מחודשת באמצע המאה ה-20.

• רדי-מייד (Ready-made)

המונח רדי-מייד משמש כדי להתייחס ליצירה הנוצרת משימוש בחפצים מוכנים, שמסורתית לא נחשבים כחומרים מהם ניתן לעשות אמנות - פעמים רבות כי יש להם כבר שימוש מוגדר אחר. דוגמה מפורסמת לכך היא הפסל "מזרקה" של מרסל דושאן, שהיה מורכב ממשתנה עשויה חרסינה ועליה כתובה החתימה " R. Mutt 1917 " (שם המתייחס ליצרן המשתנות ממנו נלקח האובייקט). הראשונים ליצור יצירות מסוג זה היו פבלו פיקאסו ומרסל דושאן, והן רווחו לאחר מכן גם בקרב אמני תנועת הדאדא.

• שברון (Chevron)

בתורת-הסמלים, שברון הוא זווית או סימן דמוי האות הלטינית V. הסימן הוא אחד הסימנים הבסיסיים ביותר - שכן הוא מורכב אך ורק משני קווים עם זווית ביניהם - ומופיע במקומות רבים לאורך ההיסטוריה, בין השאר כדוגמה על כדים מיוון העתיקה, בדגלים שונים ובדרגות צבאיות. הסמל הופיע על מגניהם של לוחמי העיר היוונית ספרטה.

• שיטת הסרט הנע (moving Assembly line)

שיטת הסרט הנע היא שיטת ייצור שהתפתחה משיטת פס ההרכבה, והוסיפה לה סרט נע או מסוע המעביר את הרכיבים השונים בתהליך הייצור בין תחנות העבודה. שיטה זו פותחה על-ידי הנרי פורד בתחילת המאה ה-20 עבור ייצור מכוניות, וכללה מספר עקרונות: הקטנת המרחק בין תחנות העבודה ככל האפשר; שימוש במסוע, ובמידת האפשר בכוח הכבידה, על מנת להעביר את הרכיב הגמור מפועל אחד לבא אחריו; ותכנון המסלול כך שהפועל תמיד יניח את הרכיב הגמור באותו המקום, ושהמקום הזה יהיה המקום הנוח ביותר עבור היד שלו. כך, פס ההרכבה יפעל בצורה היעילה ביותר ויאפשר ייצור יעיל והוזלת עלויות.

• תמונות העולם הצף (Ukiyo-e)

תמונות העולם הצף (מיפנית: אוקיו-אה) הוא שם כולל להדפסים שנעשו בשיטת תחריט עץ ביפן במאות ה-17 עד ה-19. עליית הפופולריות של הדפסים אלה במאה ה-17 חייבת רבות להתפתחויות בטכנולוגיית ההדפס בצבע שהתרחשו בתקופה הזו ביפן ואפשרו את ייצורם הזול של הדפסים רבים. במערב, הדפסים אלה התפרסמו בעקבות פתיחת המסחר עם יפן באמצע המאה ה-19, והם השפיעו רבות על אמנים בצרפת ובמערב אירופה, שהחלו ליצור בסגנון דומה לזה שראו בהדפסים - מגמה שנקראה ג'פוניזם. ההדפסים התאפיינו במשטחי צבע רחבים ושטוחים, קווי מתאר בולטים וקומפוזיציות המבוססות על נקודות מבט מגוונות, במקרים רבים מנקודת מבט עילית. נושאים נפוצים בהדפסים אלה היו היופי הנשי, חיות ופרחים, שחקני קבוקי ומתאבקי סומו - אמנויות יפניות מסורתיות - וכן סצינות ארוטיות.

• תעמולה (Propaganda)

תעמולה היא מידע שמופץ במטרה להשפיע על קהל ולקדם עמדה מסוימת, שכנוע בצדקתה של אידיאולוגיה מסוימת, עידוד הצטרפות לתנועה וכו'. פעמים רבות על-ידי הצגת מידע חלקי או עידוד תגובה רגשית ולא רציונלית. המונח תעמולה משמש לרוב בהקשרים פוליטיים, ובעיקר בהתייחס למשטרים אשר משתמשות בתעמולה מול אזרחיהן; אך הוא יכול לשמש גם בהתייחס לגופים אחרים כגון ארגונים, חברות והתקשורת אשר עשויים להפיץ תעמולה לצורכיהם.

זיגוראת:

<https://en.wikipedia.org/wiki/File:SumerianZiggurat.jpg>

קרינולינה:

https://he.wikipedia.org/wiki/%D7%A7%D7%95%D7%91%D7%A5:Cutaway_sketch_of_crinoline.gif

דנדי:

https://he.wikipedia.org/wiki/%D7%A7%D7%95%D7%91%D7%A5:Walk_in_the_Tuileries_Gardens._A_dandy_of_the_Year_VIII.jpg

כרזת-אובייקט:

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Bernhard_Priester_matches.jpg

or:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Julius_Klinger_M%C3%B6hring_Kronleuchter_1908.jpg

or:

<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Opelposter.jpg>

שברון:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Able_Cadet.svg

בלקטר:

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Rudolf_Koch_gebrochene_Schriften.png

or:

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Old_English_typeface.svg

or:

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Fraktur_alte_schwabacher.png