



## דהיום

יום עיון

4

המסלול **אודות עיצוב** בתכנית לתואר שני בעיצוב תעשייתי בבצלאל מקדיש אחת לשנתיים את תכנית הלימודים לרעיון על מרכזי. מטרת המהלך האקדמי היא להעמיק את הדיאלוג בין פרקטיקה לתיאוריה, ולייצר דיון מושגי, מחקרי ומעשי מורכב ומקיף. בשנת 2009 התרכזה תכנית הלימודים בנושא "הערות שוליים", וב-2011 נחקר המושג "בתיקון". השנה נבחר המונח "דהיום" (up(to)date) כמושג מרכזי למחקר ולדיון.

מה מאפיין את התקופה שבה אנחנו חיים? מהי רוח הזמן? האם ניתן לדבר על רוח הזמן בתרבות שאמצעיה משתנים מרגע לרגע? יום העיון, שפתח את שנת הלימודים ב-1.11.12, עסק במשמעות של המושג "דהיום" בהיבטים שונים – היסטוריים, חברתיים, מגדריים, עיצוביים ופילוסופיים.

בהרצאה הפותחת עסק **ד"ר ברוך בליך**, מן המחלקה להיסטוריה ותיאוריה בבצלאל, בתלותו הפילוסופית של המושג 'דהיום' במושג 'עבר', והצביע על העכשווי כתהליך הזקוק לנוכחות האתמול. גם **ד"ר דרור פימנטל**, מן מחלקה להיסטוריה ותיאוריה, תהה בהרצאתו האם ניתן להתעלם מן העבר, ולחיות בהווה מתמיד ונטול היסטוריה, או שמא ממשותו של העבר מאיימת לפרוץ ולהנכיח את עצמה כעתיד היחידי האפשרי.

**מיכל איתן**, ראש התכנית לתואר שני בעיצוב תעשייתי בבצלאל, הצביעה על מוגבלותם של מדדי צמיחה וקידמה לאומיים, המשמשים ככלי מקובל להערכת מדיניות ולהשוואה בין מדינות כיום, וסקרה מדדים אלטרנטיביים למדידת איכות חיים. **ד"ר איתן אלירם**, נציג האוניברסיטה סינגולריטי, שנסודה על ידי סוכנות החלל האמריקאית נאס"א וחברת נוגל, הציג פרויקטים

מרכזיים של האוניברסיטה בתיעול טכנולוגיות משנות עתיד לטובת התמודדות עם אתגריה הגדולים של האנושות – רעב, עוני, בערות, מידבור, מגפות ועוד.

העיתונאי **דני רובינשטיין**, מומחה לסכסוך הישראלי-פלסטיני, תיאר את שקיעת הרשות הפלסטינית ועליית החמאס כתהליך פוליטי המלווה את סופו של רעיון שתי המדינות. **ד"ר נרי הורביץ**, יו"ר חברת אגורא מדיניות המיעצת לממשלה בנושא מדיניות חברתית בכלל ובחברה החרדית בפרט, תיאר את השינוי שעוברת החברה החרדית דהיום בתחומי הדעת, הטכנולוגיה והמודעות לשינוי. מצד אחר, **פרופ' דפנה כרמלי**, מן החוג לסיעוד באוניברסיטת חיפה, המתמחה בהיבטים פוליטיים של מגדר ובריאות, תיארה את מדיניותה של מדינת ישראל בתחומי ההולדה, ואת המאמצים לעידוד ילודה יהודית לעומת פתרונות אחרים כמו אימוץ.

**אילנית קבסה**, מנהלת חדשנות ופיתוח עסקי בקוצת אסם נסטלה וחוקרת טרנדים, הצביעה על השפעת הטכנולוגיה המתקדמת והרשתות החברתיות על תחום חיזוי הטרנדים, ותהתה על משמעות של המושג טרנד בעולם שמשתנה מרגע לרגע. **יובל סער**, כתב העיצוב של עיתון הארץ, עסק בשינויים שעובר עולם העיצוב בצל המשבר הכלכלי העולמי והמהפכה הדיגיטלית. סער הצביע על מגמת שינוי בתחומי האחריות של המעצב, שהפך – עם המשבר הכלכלי והשינויים הדיגיטליים המהירים – גם ליזם וליצרן.

את פאנל ההרצאות סיימו המשורר **יצחק לאור**, שדיבר על השירה העברית בעידן מות המרכז, ועל השפעת המרחק בין המרכז הספרותי לאופי השירה; והעיתונאי **דרור פויר**, שתיאר את מחאת העיתונאים בעידן של התפתחות טכנולוגית והיעדר סולידריות כלכלית. **זאב טנא**, מוזיקאי ומהנדס מזון, חתם את יום העיון הגדוש בהופעה "נוצה לתמיד", בליווי **שמיל פרנקל**.

יום העיון הופק והונחה על ידי **ד"ר טל פרנקל אלרואי** ממסלול אודות עיצוב. תכני יום העיון הציפו שאלות ודילמות רלוונטיות לחיים בישראל ובעולם דהיום, וייצרו בסיס רחב לדיון מתמשך לאורך שנת הלימודים כולה.

5

> > the transformations in the design world in light of the global economic crisis and digital revolution. Saar pointed at the shift in the responsibilities of the designer, who has turned – with the economic crisis and fast digital transformations – to an entrepreneur and manufacturer.

7 The symposium was concluded with the poet **YITZHAK LAOR** who spoke about Hebrew poetry at the age of the demise of the center, and the influence of the distance from the literary center on the character of the poetry, and the journalist **DROR FEUER** who talked about the protest of the journalists at an age of technological development and lack of economic solidarity. **ZEEV TENE**, a musician and food engineer, closed the packed symposium with the performance “Feather for Ever”, with the accompaniment of **SHMIL FRENKEL**.

The Conference was Produced and Directed by **DR. TAL FRENKEL ALROY** from “About Design” program. The subject discussed in the symposium brought to the fore questions and dilemmas pertinent to contemporary life in Israel and around the world, and formed a broad base for an ongoing discussion throughout the academic year.



# Up(to)date

## Symposium

9

The **ABOUT DESIGN PROGRAM** in the Master of Industrial Design dedicates its curriculum every other year to a central theme. The purpose of this academic approach is to strengthen the dialogue between practice and theory, and generate a complex and exhaustive conceptual, research-based, and practical debate. In 2009 the curriculum focused on the subject of "Footnotes" and in 2011 we explored the concept "Under Repair". This year, we chose the expression "Up(to)date" as a key concept for research and discussion. What characterizes the times we live in? What is the spirit of the times? Can we speak of the zeitgeist in a culture whose means are changing from one moment to the next? The symposium, which launched the academic year on November 1st 2012, addressed the meaning of the, addressed the meaning of the term "up(to)date" from the different perspectives of history, society, gender, design, and philosophy.

In the first talk of the day **DR. BEN BARUCH Blich** from the Department of History and Theory at Bezalel addressed the philosophical dependency of the term "up(to)date" on the term "past," and pointed at the contemporary as a process that needs the presence of yester day.

**DR. DROR PIMENTEL** from the Department of History and Theory at Bezalel also wondered in his talk whether one can ignore the past and live in a constant present that has no history, or does the reality of the past threaten to erupt and make itself present as the only possible future.

**MICHAL EITAN**, head of the Master of Industrial Design program at Bezalel, pointed at the deficiencies of national growth and progress indexes, commonly used as tools for evaluating policies and drawing comparisons between countries, and reviewed alternative indexes for measuring wellbeing.

**DR. EITAN ELIRAM** from the Singularity University founded by the American space agency NASA and Google, presented the university's major projects of channeling future-altering technologies for the benefit of tackling the grand challenges facing humanity - hunger, poverty, illiteracy, desertification, plagues, and more.

Journalist **DANNY RUBINSTEIN**, an expert on the Israeli Palestinian conflict, described the decline of the Palestinian Authority and the rise of Hamas as a political process that accompanies the demise of the two states idea. **DR. NERI HOROWITZ**, chairman of Agora Policy Company which consults the government on social policy in general and in the Jewish Orthodox society in particular, related the transformation that the Orthodox society is currently undergoing in the fields of knowledge, technology, and awareness to changes. From a different outlook,

**PROF. DAPHNA CARMELI** Birenbaum from the Department of Nursing at the University of Haifa, specializing in political aspects of gender and health, talked about the Israeli state pronatalist policy, and the efforts invested in raising fertility rates in the Jewish population, instead of other solutions like adoption.

**ILANIT KABESA**, director of innovation and business development at Osem-Nestlé and a trends researcher, pointed at the influence of advanced technology and social networks on the field of trends prediction, and raised questions concerning the meaning of the term "trend" in a world that is in constant flux. Haaretz' design journalist **YUVAL SAAR** addressed

8

>>

## בוגרים/ות <

אילן בנעים

יעל ברנע גבעוני

יריב גולדפרב

יהונתן הופ

רועי וספי ינאי

דניאלה זילברשטיין אסלן

יעל סבן פרקש

ודים פרוקופייב

מורן שור

## סימן חיים

### אילן בנעים

מנחה: גלית שבו

12

כחלק מהנוף העירוני, הבניין, בעיני, מדומה לגוף האדם. אני מתרכז במצבו החי, בניסיון ההישרדות שלו; בהתפתחות הטבעית, האורגנית, הלא מודעת לעצמה, של החזית. באמצעות הוספת אלמנטים חזותיים תלת ממדים, אני שולח הזמנה למתבונן בו להבחין בקמטים ובשינויים שהוא עובר. אלמנטים אלו מבקשים לאפשר הסתכלות חדשה על הקיים. האם החוסר השלמות של הג'ונגל העירוני הישראלי הוא יפה? האם הוא נעוץ בתפיסה היהודית, במנהגי זיכרון, בהנחת אבן פינה? סימני הדרך, שאני מוסיף לחזית, הם הזמנה אישית להבחין בשכבות החיים של הבניין, ולראותן כיופי בלתי נפרד ממנו. סימני דרך חזותיים אלו פותחים אפשרויות חדשות בפני חזית הבניין, ומציעים התפתחות אינסופית, שתושפע בעצמה על ידי התערבות הציבור, גורמים חיצוניים ופגעי הזמן.

**גוף הבניין** הבניין מתקיים כמערכת אורגנית חיה, משתנה ודינאמית. כמו האדם, הוא עובר תהליך טבעי של הזדקנות, נשלט על ידי איסדר שמשתלט עליו: הוא נסדק ומתקמט, נפגע ומצטלק, מקבל חיזוקים ומפתח גידולים. כמו אדם מזדקן, הוא מרוויח את הקמטים שלו ביושר.

**מוות** באמצעות הזנחה או חניטה. בראשון נשמרים המבנה וחזיתו במצב סטטי, חסר שימוש, מבנה חרב שננטש ונותר מאחור. בשני עוברת החזית מתחת פנים שלא תואמת לגיל המבנה. הבניין נראה צעיר כמו בהדמיה ממוחשבת בתלת ממד.

**היופי בכיעור** חוסר-אסתטיקה כיופי הוא ניגוד לתרבות הצריכה בעולם המערבי. לעומת תיאוריות מזרחיות כמו וואבי-סאבי, דיקטטורת הסימטריה של תרבות ההמונים המערבית לא מותירה מקום לאופי.

13

**לא מושלם, פגום** "משחרב בית המקדש תיקנו חכמים שהיו באותו הדור שאין בונים לעולם בנין מסוייד ומכוויר כבנין המלכים, אלא טח ביתו בטיט וסד בסיד, ומשייר מקום אמה על אמה כנגד הפתח, בלא סיד" [דברי הגמרא אצל הרמב"ם]. העיסוק באסתטי נתפס מאז ומעולם בעין חשדנית על ידי יהדות.

**הלא מושלם הישראלי** החזון הישראלי כרדיפה אחרי הסיפוק הפרטי; השלטת הרצון האישי על הבניין הציבורי. במקום וואבי סאבי, "וואבי סבבי": מקומי שזורם עם הסביבה.

**עדות** חזית הבניין מתפקדת כמקור ארכיאולוגי, אנתרופולוגי והיסטורי לשכבות הזמן שהיו. הבניין הוא עד החווה "על בשרו" את השינויים התרבותיים, הפוליטיים, הכלכליים.

**כאוס** ההתנהלות הטבעית, האורגנית כביכול, של המבנה, מיצרת תחושה אנושית, נעימה. הכאוס הופך את החזית למוצר מעניין, חי ונושם. הדיאלוג בין הפרטים מקיים צרכים בסיסיים שמייצרים אסתטיקה מקומית.

**אינטראקטיביות** חזית הבניין היא קנבס, תשתית לדיאלוג עם קהל. בני האדם מסמנים טריטוריה באמצעות טביעות אצבע. אינטראקטיביות מאפשרת שיתוף פעיל של קהל הצופים בהצגה.

**סימן חיים** חוטי טלפון, כבלים, מנועי מזגנים – כולם צלקות פעילות, עדויות לקיום טכנולוגי, לחיים מתקדמים של הבניין.

**יבלות** שרידים לא שימושיים, זכר לחיים אחרים: מסגרת למזגן, מתלה למנוע, חוט חשמל קרוע. חפצים נטושים שנשארים על החזית ללא תכלית.

סוקני דרך בחזית הבניין  
Solskin Peel??s





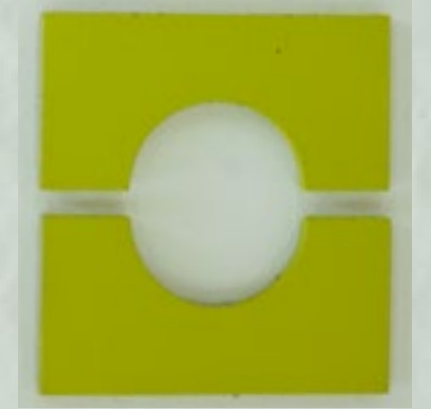
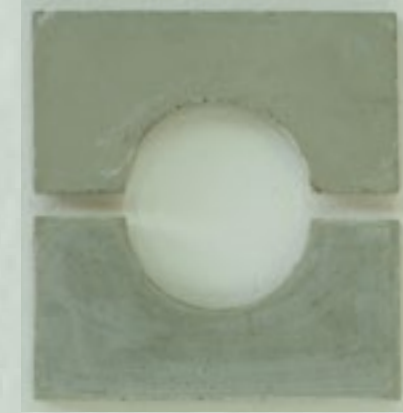
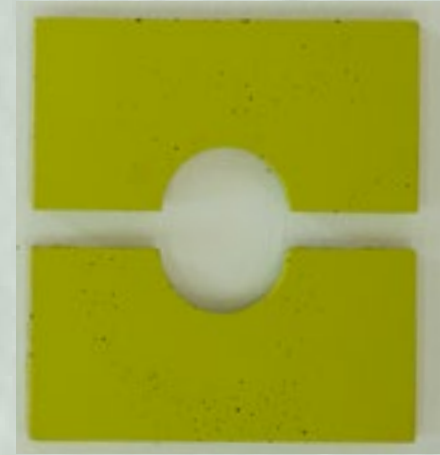
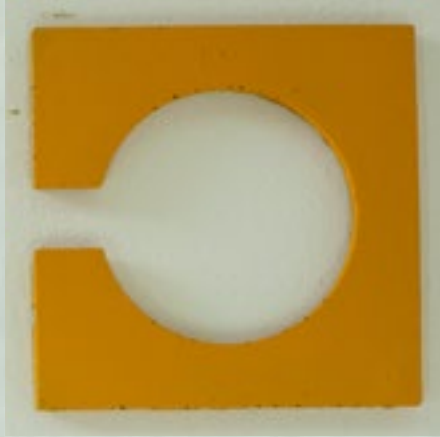
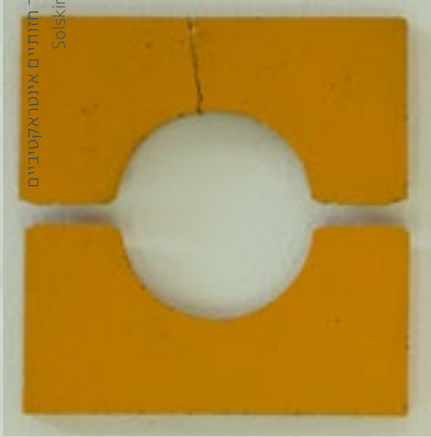
אלמנט חזונית יזום, המתווסף לסמיני החיים על הבניין  
Solskin Peel??s





סימני דרך חוזרים אותו אקטוביים  
Solskin Peel??s

19



18

## Signs of Life

Ilan Benaym

Advisor: Galit Shvo

21

As part of the urban landscape, for me the building is comparable to the human body. I focus on its living state, its attempt to survive; the natural, organic, unaware evolution of the façade. By adding three dimensional visual elements, I extend an invitation to anyone looking at it to notice the wrinkles and the transformations it undergoes. These elements wish to allow a new way of looking. Is the imperfection of the Israeli urban jungle beautiful? Is it rooted in Jewish thought, commemoration practices, the laying of the cornerstone? The marks that I add to the façade are a personal invitation to notice the layers of the building's lines and see them as beauty that is inseparable from it. These visual marks open new possibilities for the building's façades, and offer an infinite evolution that will be subjected to the intervention of the public, external elements, and the damages of time.

**THE BODY OF THE BUILDING** The building exists as a living, changing, and dynamic organic system. Like man, it undergoes a natural process of aging, governed by the chaos that takes over it: it cracks and wrinkles, is damaged and scarred, reinforced and grows tumors. Like an aging man, it earns its wrinkles.

**DEATH** Through neglect or embalming. In the first, the structure and its façade are kept in a static, unused state, an empty ruined structure that was left behind. In the second, the façade receives a facelift that is incongruent with the age of the building. The building looks young, like a three dimensional computer imaging.

**THE BEAUTY IN UGLINESS** The unaesthetic as beauty is a contradiction to the consumerist culture of the Western world. Unlike eastern world views such as wabi-sabi, the dictatorship of symmetry in Western mass culture leaves no room for character.

**IMPERFECT, DAMAGED** *"Once the holy Temple was destroyed, the sages of that generation declared that we should never build a building that is completely plastered and rendered like the [style of] buildings of kings, rather one plasters his house with plaster, and renders it with a coating, and leaves a space of one Ammah {45cm} by one Ammah adjacent to the entrance without coating."* [Shulchan Aruch 560:1]

**THE ISRAELI IMPERFECTION** The Israeli vision as the pursuit of personal gratification; imposing personal will over the public building. Instead of wabi-sabi, "wabi-sababi", the local that goes with the flow of the surroundings.

**TESTAMENT** The building's façade functions as an archeological, anthropological, and historical origin of the layers of past times. The building is a witness that experienced the cultural, political, and economic changes "in the flesh".

**CHAOS** The natural, supposedly organic conduct of the structure produces a human, pleasant feeling. Chaos turns the façade into an interesting, living and breathing product. The dialogue between the details meets basic needs that produce local aesthetics.

**INTERACTIVITY** The building's façade is a canvas, a platform for a dialogue with the public. People mark territory using fingerprints. Interactivity allows the audience's active participation in the play.

**SIGN OF LIFE** Telephone lines, cables, air conditioning engines, all are active scars, testaments to a technological existence; the advanced life of the building.

**WARTS** Dysfunctional residues, traces of a different life: an air conditioner frame, an engine suspension, a torn electric wire. Abandoned objects left on the façade without any function.

20

## חיים<sup>2</sup> באלומיניום: צעצועי רצפה

יעל ברנע גבעוני

מנחה פרופ' חנן דה לנגה

22

המניע: רצון להנצחה דינמית ומלאת חיים הנתונה להשפעת הזמן, בזיקה לדואליות החיים והמוות; מתן אופי וחיים חדשים (חיים שניים) לדמויות משפיעות בחיי. אפיון הדמויות דרך מחקר צורני, ניסוי ועיצוב משפחת צעצועי אלומיניום. תנועת הצעצוע על הרצפה גורמת לחיכוך ובלאי, שהם ביטויי הזמן. למה אלומיניום? האסתטיקה של האלומיניום מסקרנת: מתכת רכה לעיבוד, קלה ובהירה בעלת דימוי תעשייתי. הדגשים על איור תלת־מימדי, חמלה, רגש והומור, בין שלם לפגום. מה גורם להיקשרות לצעצוע? מה גורם לו להיות נוגע ללב? חוסר תפקוד, מצב פיזי ירוד, טכניקת ייצור לא נאותה ועליבות הניכרת במוצר החדש; סימני בלאי השורטים את מעטה הסטריליות הראשונית וגורמים לצעצוע להיות שייך. לך.

**זיכרון ובלאי** מיכלי זכרון: סרקופאגים, כדי אפר ומיכלי פלסטיק אטומים הם אובייקטים המאחסנים זיכרון.

**חזרתיות ושינוי** "העצמי מתפתח ומתממש באמצעות אקטים של חזרה, שבהם הוא מחזיר את עצמו לעצמו. כשהוא חוזר אל רגעי העבר, הוא מתיך אותם בהווה, ועל ידי כך מחדש אותם, משנה אותם ומשתנה באמצעותם." (ד"ר דפנה בן צבי, הארץ, גלריה, 9 בדצמבר 2012)

**"אמנות חיילים"** מימית אלומיניום/איקונת פולחן/נרטיב. מתח בין תעשייתי לרומנטי, טביעת אצבע אנושית בעבודת יד בתוך הקשר היסטורי. 1915. מלחמת העולם הראשונה. חיילים מתחפרים בשוחות המופגזות, חרדים ומשתעממים, מייצרים מזכרות לאהובות הרחוקות. אלומיניום מחלקי צפלין, מימיות ומסטינג, הופך ממוצר תעשייתי ומנוכר לאובייקט אישי וחד פעמי.

**אספנות אלומיניום** פריטים נדירים חושפים תהליכי עיבוד ונרטיב ייחודיים לאלומיניום. ארטיפקט אתנולוגי: צמיד רגל מאורטיני. השלטון הקולוניאליסטי הביא לאפריקה כלי צבא ובישול מאלומיניום שהפך ל"כסף של עניים" – חומר זמין, רך לעיבוד, לצרכי יומיום ופולחן.

**צעצוע** הצעצוע השלם הופך לפגום ושייך לבעליו בקשר בעלות, שליטה וסימון שייכות.

**תנועה, מפרק, צורה** ניסוי ומחקר פיזי. התנועה המקרטעת חזרתית אך לא רציפה, שונה לכל גוף. התנועה מחייה ומדגישה את אופייה של הדמות. המפרק הוא נקודת התורפה אך בו זמנית נקודת החוזק הויזואלית והתנועתית. זהו המרכז הקובע של הצורה. הצורה איסימטרית, מגבירה את הקרטוע. החלקים בעלי שוליים מעוגלים, זיכרון לקו הפרדה ויזואלי המשפיע על התנועה. חיבור החלקים בעזרת מחברי אלומיניום בהשראת מסטינג צבאי, לשוניות וחריצים מנוסרים מעולם צעצועי הפח האספניים.

**פני שטח** עיבוד תעשייתי וידיני של לחצנות מתכת, עם שריטות ושאריות אבקת גרפיט, שיוו לצורות גימור מחוספס יומיומי, נטול חגיגות ומתבלה. חריצים, שריטות אקראיות ולכלוך נועדו להגביר את תחושת הזמינות והפגיעות.

**זהות איקונית** שימוש בחומרים נוספים וב"רדי מייד" מבדל את הדמויות ומייצר זהות איקונית אוטונומית. גודש פונפוני צמר צבעוניים בעבודת יד וחרוז פרסי להמחשת אנתרופולוגיה ושמחת חיים (אמא). תנועת מטוטלת ורגל מכאנית ביטוי למחשבה רציונלית שקולה (אבא); פקעת מצונפת בקפידה היא סליל חוטי תפירה מבהיק (סבתא); צפצפת מסיבות חד פעמית וחיבור גמיש מבטא את אופי הקשר הזוגי (זוג); לולאות חזקות וגמישות המאפשרות נשיאה (חבר שרגא); ספלול אנודייזד וכנפוני זהב הם ביטוי לאהבת קיטש וחמלה (אני); מברשת ליטוש קשיחה היא שפם חשדן (חתול עקיבא).

**טקסונומיה** מין: צעצוע / סוג: מכאני / משפחה: צעצועי רצפה מאלומיניום / סדרה: מוגבלת / תתי־מחלקה: מקרקשים / מחלקה: מקרטעים / מערכה: שרועיים / ממלכה: אלומיניום.

**צעצועי אלומיניום** משפחה קטנה ואקסצנטרית, הכוללת טיפוסים שונים בסכנת הכחדה. מאופיינים (לדעתם) בהומור עצמי ומזג נעים. זזים על

23



25



<<

גחונם בתנועה אקראית ומקרטעת. מאפיינים פיזיים: עשויים אלומיניום, לא ממושמעים, מתלכלכים, נשרטים ונחבלים בקלות. מפיקים קולות של רטנון, צקצוק, טרטור, אנפוף, קרקוש. למעשה אלו ביטויי רעב לתשומת לב. מתחבבים על בעליהם בשל זמינותם וצניעותם. סביבת מחייתם הטבעית על קרקע, רצפה או משטח. זעים רק כשיש סיבה, דחיפה קלה תספיק, תודה. לעתים ממשיכים לזוע. לעתים לא. עלולים לשקוע במים מתוקים (אך לא בדיכאון).

**משפחה** אבא, מישקה ברנע: רציונלי, בעל חוש הומור נבזי, אסטרטג, מניע לפעולה. ציטוט: "חסרה אינפורמציה", "חתיכת חניוק"; "אמא, אביבה ברנע: אוהבת חיים, כריזמטית, אנתרופולוגית, יצירתית. ציטוט: "יוליקה"; "סבתא: חכמה, יצרנית, מדויקת. בעלת חוש הומור דק ושקט פנימי. ציטוט: "לשיכור, טיפה חבל"; "זוג: מושך ומרפה, מרחיק ומקרב, מאהב ומעצבן, הזוג הוא ישות שקולה ודינמית. ציטוט: "?!"; "חבר: מעשיר, נאמן, מכיל. ציטוט: "קרקוב"; אני: מקרטעת בעצב, גלמודה, ממולאת. ציטוט: "אני יתומה"; חתול: ערמומי, רעב ורטנוני. ציטוט: "תעיפו את הכלב"; אוגר סיבירי: ווכחן, ניצל מאבא רצחוני. אין ציטוט.

24

...ые шелковые платки выпускает фабрика носовых платков «Сиху».

...ые народными коммунами города Ханчжоу, все полнее удовлетворяют потребности народных масс.



27

После создания народной коммуны на для еды и корзины фабрике «Канла» процентов, а ассортимент выпускаемой  
На снимке: передовая работни



Yael Barnea Givoni יעל ברנע גבעוני Graduates תלמידי/ות

תהליכי עבודת הנדסאי ייחודיים לאלומיניום  
Solé et Feelf?s

26

DE FONTE D'ALUMINIUM POUR LA FABRICATION DES BAGUES, en 191



29



צבעוני רצפה: תנועתיות לא רציפה וחבריים מעולם המסטינג  
Solskin Peel??s



28

31



30



>>

and flexible loops that facilitate carrying (Shraga, friend); anodized pipevine and golden wings are an expression of the love of kitsch and compassion (me); a rigid polishing brush is a suspicions mustache (Akiva, cat).

**TAXONOMY** Species: toy / genus: mechanical / family: aluminum floor toys / series: limited / subclass: rattling / class: disjointed / phylum: outstretched, kingdom: aluminum.

**ALUMINUM** toys A small eccentric family, includes different endangered types. Considered (or rather consider themselves) as having a good sense of humor about themselves and an easygoing manner. Move on their bellies in random, disjointed movement. Physical attributes: made of aluminum, undisciplined, prone to tarnishing, easily scratched and bruised. Produce sounds of complaining, hissing, clacking, rattling, ratcheting, rattling. In fact those are expressions of a hunger for attention. Endear themselves to their owners thanks to their accessibility and modesty. Their natural habitat is the ground, floor or surface. Move only when there is a reason, a small shove will do, thank you. At times they go on moving. At times they don't. May sink in fresh water (but not in depression).

**FAMILY** Father, Mishka Barnea (Mishka Bilateria): rational, has a malicious sense of humor, strategist, motivator. Quote: "there is not enough information", "you little hnyok"; Mother, Aviva Barnea (Aviva Musea): life loving, charismatic, anthropologist, creative. Quote: "Eulika"; Grandmother (Miriam Gindel): smart, productive, precise, has a subtle sense of humor and inner calm. Quote: "for a drunk, a drop is a shame"; Couple (Duodea Normal): pulls and lets go, pushes and brings closer, lover and annoyance, the couple is a balanced and dynamic being. Quote: "?!"; Friend (Aradus Shraginian): enriching, loyal, accepting. Quote: "Krakow"; Me (Collectia Barnea): gloomily disjointed, lonely, stuffed. Quote: "I am an orphan"; Cat (Akiva Platinum Ganavium): sly, hungry, and grumpy. Quote: "get the dog out of here"; Siberian hamster (Froyke Assasina): argumentative, saved from homicidal father. No quote.

33



32



## Floor Toys: Secondary Life in Aluminum

Yael Barnea Givoni

Instructor: Prof. Hanan de Lange

35

Motivation: a desire for a dynamic and lively commemoration subjected to the influence of time, with an affinity to the dualism of life and death; giving new character and life (second life) to influential figures in my life. Characterizing the figures through a formal research, experimentation, and the design of a family of aluminum toys. The movement of the toy on the floor causes friction and wear, which are manifestations of the passing of time. Why aluminum? The aesthetics of aluminum is intriguing: malleable metal, light in shade and weight with an industrial image. Emphasis on three-dimensional illustration, compassion, emotion, and humor, between the intact and the damaged. What induces a bond with a toy? What makes it touching? Dysfunction, deteriorated physical state, inadequate production technique, and wretchedness apparent in the new product; wear marks that scratch the initial cloak of sterility and make the toy belong. To you.

**MEMORY AND WEAR** Memory receptacles: sarcophagi, urns, and sealed plastic containers are objects that store memory.

**REPETITION AND CHANGE** "...The self evolves and manifests through acts of repetition, with which it regains itself. When it returns to the moments of the past, it fuses them with the present, and thus restores them, modifies them, and is transformed by them." (Dr. Dafna Ben Zvi, Haaretz, Gallery, 9 December 2012)

**SOLDIERS' ART** Aluminum canteen / ritualistic icon / narrative. Tension between industrial and romantic, human fingerprint in manual craft

within a historical context. 1915. First World War. Soldiers burrowing in the bombarded trenches, anxious and bored, make souvenirs for faraway loved ones. Aluminum from parts of zeppelin, canteens, and mess tins, is turned from an industrial, cold product to a personal, singular object.

**ALUMINUM COLLECTING** Rare items reveal work processes and a narrative that are unique to aluminum. Ethnological artifact; Mauritian ankle bracelet, the colonial regime introduced to Africa aluminum weapons and kitchen utensils which became the "poor man's silver" – available, malleable material for everyday and ritualistic needs.

**TOY** The intact toy becomes damaged and belongs to its owner in a connection of ownership, control and marks of belonging.

**MOVEMENT, JOINT, SHAPE** Physical experiment and research. The fidgety movement is repetitive yet disjointed, different in each body. The movement brings to life and underscores the character of the figure. The joint is the vulnerable point but at the same time the visual and motoric point of strength. It is the establishing center of the shape. The asymmetrical shape intensifies the fidgeting. The parts have round edges, harking back to the visual dividing line that affects the movement. Connecting the parts with aluminum connectors inspired by military mess tins, tabs, and grooves sawn off collectible tin toys.

**SURFACE** Industrial and manual processing of metal spinning, with scratches and graphite dust residues, gives the shapes a rugged and everyday finish, ordinary, and susceptible to wear and tear. Grooves, random scratches, and dirt are meant to enhance the feeling of accessibility and vulnerability.

**ICONIC IDENTITY** Use of additional materials and "ready-mades" distinguishes between the figures and produces an autonomous iconic identity. Plethora of colorful handmade wool pompoms and Persian bead to illustrates anthropology and joie de vivre (mother); pendulum movement and mechanical leg expresses rational, sound thought (father); carefully rolled up ball is a shining coil thread (grandmother); plastic party horn and a flexible connection expresses the nature of the couple's relationship (couple); strong

34

## לשחק בקקי יריב גולדפרב

מנחה: איל אליאב

36

הפרויקט "לשחק בקקי" מבקש לנצל את נוכחותו של אורגניזם זמין אך נעלם מן העין במרחב הציבורי, ולחשוף אותו כפוטנציאל חומרי וסימבולי. דרך צואת הכלבים, המחקר מבקש לשאול על היחסים בין חומר ודימוי, על הגבולות הסימבוליים שנושא חומר, ועל התמודדות המעצב עם משמעויותיו התרבותיות העודפות. האם ניתן לנתק את צואת הכלבים מתחושת הדחייה שהיא מעוררת? האם שינוי צורה – המרת דימוי מקובל בדימוי אחר, מוכר ומזמין יותר – משפיע על היחס לחומר? "לשחק בקקי" מציע פלטפורמה פתוחה, מחוץ לגבולות הנורמה והשגרה, ליצירה ספונטנית במרחב הציבורי, ולמחשבה מקורית על מערכת היחסים שלנו עם הסביבה.

**קיימות** "לא ברור אם הושגה המטרה של איתגור הנורמות החברתיות וההתנהגותיות. אבל לפחות הניצול של טכנולוגיית הדפסת תלת מימד בפרויקט הזה לא מזיק כמו אקדח הפלסטיק המודפס שהצליח לעבור בבדיקות ביטחוניות. תודה לאל על אנשים שמתמשים בטכנולוגיה הזו כדי להפוך את כדור הארץ למקום נקי ושפוי יותר." [www.greenprophet.com](http://www.greenprophet.com)

**טרנספורמציה** "קקי הוא חלק עיקרי בחיים של כולם אבל הוא לא דבר שנרצה לשחק איתו. מהריח שלו ועד לטקסטורה, שום דבר שקשור לצואה אינו מושך. הפרויקט מבקש לאתגר את הדחייה ולשנות את הגישה שלנו לקקי על ידי שינוי חומרי וצורני." [www.en.Startwork.com](http://www.en.Startwork.com)

**התבוננות** "הפוקוס העיקרי היה יצירת לבני משחק של ילדים, משחק עם אפשרויות סידור רבות. 'לשחק בקקי' עוזר להעלות את המודעות של אנשים לסביבה שלהם. פסלי הקקי המיניאטוריים מוקמו בכמה מוקדים בתל אביב

37

ועוצבו בדמותם. כתזכורת לאנשים שהולכים על פניהם יומיום להסתכל פעם נוספת במקום להתעלם." [www.designboom.com](http://www.designboom.com)

**שכבות** "כאשר היסטוריונים יבחנו את ההיסטוריה של הדפסת תלת מימד, הפרויקט הזה יוכל להיות תחת הכותרת: 'השימוש חסר הטעם ביותר בטכנולוגיה', צואה בהדפסת תלת מימד. ישנם אנשים שמתמשים בהדפסת תלת מימד כדי למדל ארכיטקטורה חדשה ואמיצה, לבנות רגל תותבת לברזל קטוע רגל או לבחון אוכל לאסטרונאוטים. לשחק בקקי לעומת זאת מסתמך על הטכנולוגיה כדי להדפיס תבניות לדחיסת קקי של כלבים וליצור צורות גיאומטריות. למה לעשות זאת? משום שזה חלק מפרויקט גמר באקדמיה, ובאקדמיה אין תמיד הגיון. אבל ישנו רובר נוסף והוא ביקורת על כל הדברים במרחב האורבאני שנלקחים כמובנים מאליהם בתוך הרעש והזמזום של כוורת העיר." [www.theatlanticcities.com](http://www.theatlanticcities.com)

**הומור** "חוש הומור מיוחד וקקי יוצרים קומביניציה מהנה לאנשים מסוימים. תבניות שתוכננו דיגיטלית וייוצרו במדפסות תלת מימד הופכות פסולת לא אטרקטיבית לצורות מזהות ואובייקטים שונים. השימוש הגרוט ביותר בטכנולוגיית הדפסת תלת מימד." [www.bluelarix.com](http://www.bluelarix.com)

**חומר נעלם** "הרעיון לפרויקט נולד מתוך תסכול ממקומו של היוצר בעולם העיצוב התעשייתי. המושג קקי מטופל בעולם האמנות מזה זמן, אך לא מהתייחסות אליו כחומר גלם. בתל אביב יש כ-18 אלף כלבים רשומים, כאשר כל אחד מהם מחרבן בממוצע כ-300 גרם קקי ביום. בסך הכל כחמישה טונות וחצי של צואה טרייה נוצרת בעיר מידי יום. אין לנו מושג איפה הקקי מסתובב וקיים, זה חומר נעלם." **טיים אוט תל-אביב**





# Playing with Poop

Yariv Goldfarb

Advisor: Eyal Eliav

43

The project "Play with Poop" seeks to exploit the presence of an available, yet invisible to the eye, organism in the public space, and expose it as a material and symbolic potential. Through dog feces, the research addresses questions surrounding the relationship between material and image, the symbolic borders of the material, and the designer's attitude towards its excessive cultural meanings. Is it possible to separate dog feces from the feeling of repulsion it triggers? Does the transformation of shape – the conversion of one common image to another, more familiar and welcoming image – affect the attitude towards the material? "Play with Poop" offers an open platform outside the boundaries of the norm and routine, for a spontaneous creation in the public space, and original reflection on our relationship with our surroundings.

**SUSTAINABILITY** "It is unclear whether the goal of challenging the social and behavioral norms was accomplished. But at least the use of three dimensional printing technology in the project is not as harmful as the printed plastic gun that managed to pass the security check undetected. Thank god for people who use this technology to make the Earth a cleaner, saner place." [www.greenprophet.com](http://www.greenprophet.com)

**TRANSFORMATION** "Poop is an integral part of everybody's life, yet it is not something we would like to play with. From its smell to its texture, nothing about feces is attractive. The project wishes to challenge the

42

repulsion and change our attitude towards poop through a material and formal transformation." [www.en.51artwork.com](http://www.en.51artwork.com)

**OBSERVATION** "The main focus was the creation of children's building blocks, a game with multiple possible arrangements. "Playing with Poop" helps raise people's awareness to their surroundings. The miniature poop sculptures were placed at central spots in Tel Aviv and were shaped in their image, as a reminder for people passing by them every day to look at them once again instead of ignoring them." [www.designboom.com](http://www.designboom.com)

**LAYERS** "When historians will look at the history of three dimensional printing, this project could fall under the headline of "the most tasteless use of technology." Three dimensional printed feces. Some people use three dimensional printing to model brave new architecture, build a prosthetic for a legless duck, or test astronauts' food. "Playing with Poop" on the other hand makes use of the technology in order to print molds for compressing dog poop and creating geometric shapes. Why would you do that? Because it is a part of a final project in the academy and the academy does not always make sense. But there is another layer which is a criticism of everything in the urban space that is taken for granted in the noise and buzzing of the city's hive." [www.theatlanticcities.com](http://www.theatlanticcities.com)

**HUMOR** "A special sense of humor and poop make for an enjoyable combination for certain people. Digitally designed molds manufactured by three dimensional printers turn unattractive waste to identifiable shapes and different objects. The worst possible use of three dimensional printing technology?" [www.bluelarix.com](http://www.bluelarix.com)

**DISAPPEARING MATERIAL** "The idea for the project emerged from a frustration about the place of the maker in the world of industrial design. The term "poop" has been treated in the art world for quite some time, but not as raw material. In Tel Aviv there are about 18 thousand registered dogs, each produces about 300 grams of poop a day per average. All in all some five and a half tons of fresh feces is produced in the city every day. We have no idea where the poop is at the moment. It is a disappearing material." *Time Out Tel Aviv*

## מודל לחיקוי

### יהונתן הופ

מנחה: פרופ' חנן דה לנגה

44

בפרויקט זה נבחנו הדינמיקה בין עולם הקרמיקה לעולם העיצוב התעשייתי, על ידי חיבור בין שיטות לעיצוב וייצור משני התחומים. כצעד ראשון פותחה שיטה חדשה המשתמשת במודלים מקרטון ביצוע, מהסוג בו משתמשים מעצבים, בבואם לבחון צורה. מצאתי דרך לצקת חומרים קרמיים שונים לתוך מודלים אלו, שאותם ניתן לשרוף בתנור, לזנג ולטפל בהם בדיוק כמו בכל אובייקט קרמי אחר. שיטה זו חשפה בפני גשר חדש ומפתיע בין מודל, צורה ותבנית ייצור, וגם הצביעה על האפשרות, לייצר בקלות, תבניות חד פעמיות ליציקת קרמיקה. בשלב הבא השתמשתי בתוכנת Google SketchUp (תוכנה חינמית ופופולרית ביותר לעיצוב בתלת מימד) ובחיתוך לייזר. השימוש בתוכנת CAD 3D יצר חיבור מעניין אף יותר בין הצורה הווירטואלית, שמעוצבת בתוכנת הדמיה ממוחשבת, לבין חפץ מוחשי מקרמיקה, שנוצק לתוך תבנית קרטון בחיתוך לייזר. גילוי חשוב נוסף היה שצבעי אנדרגלייז, בהם נצבע הקרטון, הועתקו בתהליך היציקה אל החומר הקרמי. תגלית זו היא בגדר שיטה חדשה ומהירה להדפסת משי, שלא היתה קיימת קודם, ומאפשרת הדפסת דגמים ותמונות על גבי היציקה. המחקר ותגליותיו הובילו ליצירת ארבע סדרות נפרדות של אובייקטים: סדרה החוקרת את אפשרויות השימוש בטכניקת ההדפסה, תוך דיאלוג בין המוצר הקרמי – כלי שולחן קרמיים – לבין תבניות נייר מתכלות; סדרה של פריטים הבוחנת את הקשר בין שימוש במודל תלת מימדי ממוחשב לבין כלי קיבול קרמיים; שלושה בנייני מגורים מינאטוריים – העתק מוחשי של בתים בעזה – שהוכנו לפי מודלים לשימוש ציבורי מתוך Google Earth; קומקום תה שהוכן בעזרת קובץ 3D ציבורי, שהורד ממערכת Google 3D Warehouse.

45

**מיומנות** על הפער בין תפיסת העולם בעיצוב קרמי לבין תפיסת העולם בעיצוב תעשייתי אפשר להצביע אולי דרך השאלה "איפה נמצאת המיומנות?". אשף הקרמיקה הוא זה שיכולותיו המיוחדות באות לידי ביטוי בייצור החפץ, במגע עם החומר, ואשף העיצוב הוא זה שיכולותיו מתבטאות בתכנון החפץ, במודל התלת ממדי או במודל הקרטון.

**מודל** במודלים קטנים מנייר או מקרטון יש לפעמים חיות אדירה, אנרגיה ויופי, שהולכים לאיבוד ככל שהחפץ עובר עיבוד והכנה לייצור.

**תבנית** רגע האמת, כמו חתונה ברבנות. במידה רבה, בגלל ההשקעה הגדולה שהתבנית מצריכה, היא הופכת להיות הנקודה שבה תהליך היצירה מפסיק להיות קליל וזורם, ומתחיל להיות רציני ומחייב.

**מקור** אותו רגע מזוכך שבו אנחנו רואים, בעיני רוחנו או במציאות, את הדבר האחד שעונה על כל הצרכים, המאווים והאילווצים שלנו.

**ייצור** תהליך של יצירת העתקים פחותים לאיזשהו מקור.

**סדרה** אוסף של יחידים שמתייחסים, כל אחד בדרכו, לאיזשהו מקור.

**high tech** נראה שההגדרה לטכנולוגיות המכונות "עילית" היא כמעט שאלה של אופנה ואקסקלוסיביות. אם לפני שנים בודדות חיתוך לייזר נחשב לטכנולוגיה גבוהה, כיום, כשהוא נוכח בכל נגריה, הוא נחשב כמעט מיושן.

47



46









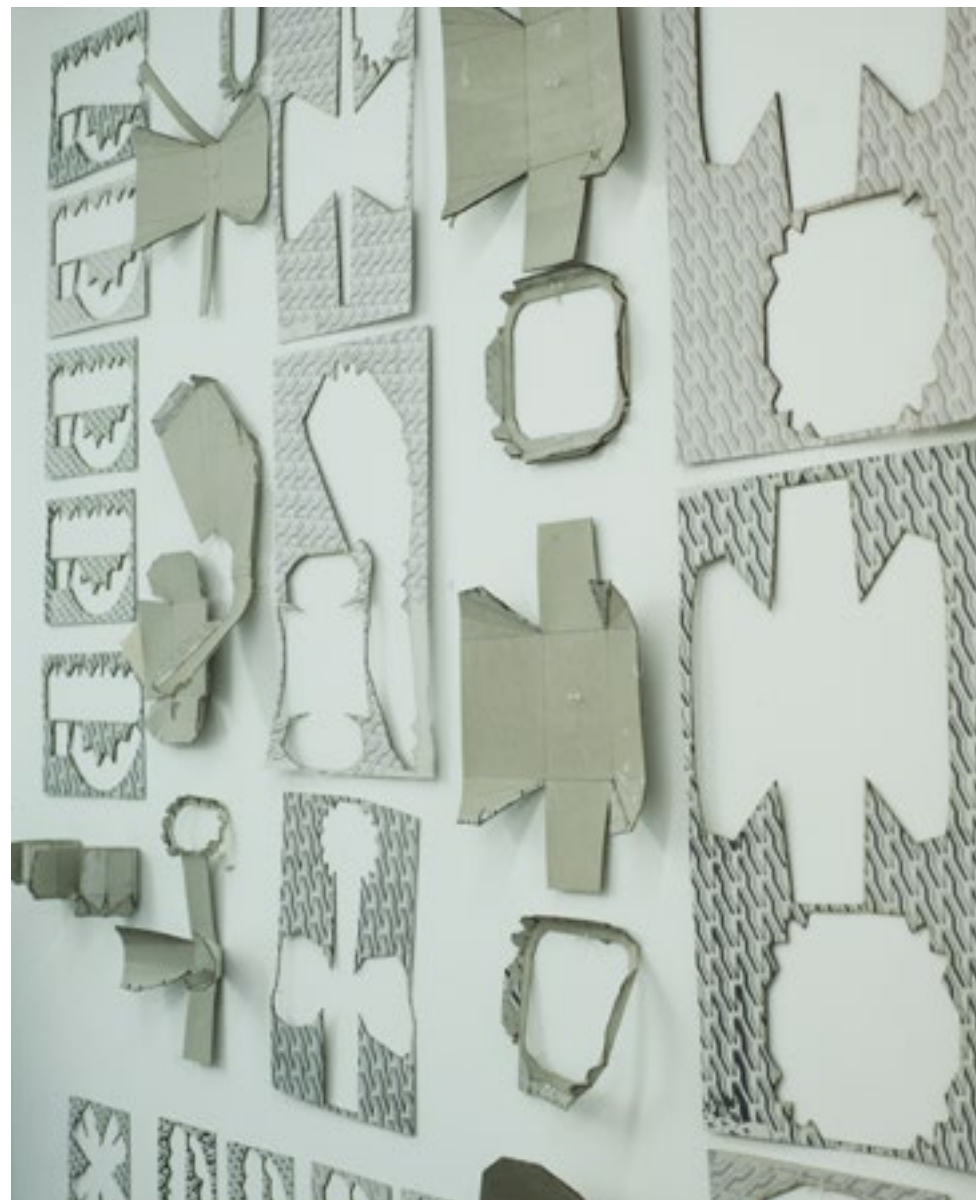
51



תבניות קרטון בחיתוך לייזר ליצירת קרמיקה  
Solskin Peel??s



העתקת הדפסים מן הקרטון אל היציקה הקרמית  
Solskin Peel??s



55



54

## Role Model

### Johnathan Hopp

Advisor: Prof. Chanan de Lange

57

This project examined the dynamics between the world of ceramics and the world of industrial design, by integrating design and production methods from both disciplines. The first step was the development of a new method that uses models made of cardboard, of the type that serves designers to test a shape. I found a way to cast ceramic materials in these models, which can be fired in the kiln, glazed, and treated just like any other ceramic object. This method opened before me a new and surprising bridge between model, shape, and production mold, and also pointed to the possibility of easy production of disposable molds for ceramic casting. In the next step I have used Google SketchUp software (free and highly popular 3D design software) and laser cutting. The use of CAD 3D software created an even more interesting association between the virtual shape, designed on a computerized imaging software, and the tangible ceramic object, cast in a laser cut cardboard mold. Another important discovery was that underglazes, with which the cardboard was painted, were transferred onto the ceramic material in the casting process. This discovery constitutes a new and quick method of silk printing, which did not exist thus far, and facilitates the printing of patterns and images on the casting. The research and its discoveries led to the creation of four separate series of objects: a series that explores the possibilities embodied in the printing technique, through a dialogue between the ceramic product - ceramic tableware - and disposable paper molds; a series of items that examine the link between the use of a computerized three-dimensional model and ceramic vessels; three miniature houses - tangible replicas of houses in

Gaza - based on royalty free models from Google Earth; a teapot made using a public 3D file, downloaded from Goggle 3D Warehouse.

**SKILL** It is perhaps possible to point at the gap between the outlook of ceramic design and the outlook of industrial design through the question: "where is the skill?" The ceramic master is the one whose special abilities are manifested in the production of the object, in his physical treatment of the material, while the master designer is someone whose abilities are expressed in the planning of the object, in the three-dimensional model or the cardboard model.

**MODEL** In the small paper or cardboard models there are sometimes immense vitality, energy, and beauty, which are lost as the object undergoes processing and preparation for production.

**MOLD** The moment of truth, like a wedding at the Chief Rabbinate Office. To a large degree, due to the efforts that go into the making of the mold, it becomes the point in which the creation process stops being light and effortless, and starts being serious and committing.

**ORIGIN** That moment of clarity in which we see, in our mind's eye or in reality, the one thing that answers all our needs, desires, and restrictions.

**PRODUCTION** A process of creating lesser replicas of one original or another.

**SERIES** A collection of individuals that address each in his own way, an original of sorts.

**HIGH TECH** It seems that the definition of "high" technologies is almost a question of trends and exclusivity. If a couple of years ago laser cutting was perceived as high technology, today - when it can be found in any woodshop - it is considered almost dated.

56

## לתפוס ציפור

### רועי וספי ינאי

מנחה: גלית שבו

58

ציד היה אמצעי חשוב במלחמת הקיום בתקופות קדומות, וקבוצות ששלטו בו הבטיחו לעצמן חיי שגשוג ובטחון. מיומנויות שבהן השתמש האדם לצרכי הישרדות, הפכו לידע רדום בתקופתנו. החברה המודרנית והחיים העירוניים הרחיקו את האדם מהטבע ולהיפך. כיום, כשכל המזון הדרוש לנו נמצא בהישג יד, אין לנו עוד צורך בציד כדי להתקיים. האם נשאר בנו הדחף הקדום? כיצד הוא מתבטא במרחב העירוני? באילו כלים ניתן לעוררו? המחקר, שבוחן את המיומנות העתיקה בהקשר תרבותי מודרני, מציע מבט אירוני על מלחמת הקיום במרחב העירוני דהיום.

**ידע רדום** נתק והתרחקות בין האדם לטבע, כתוצאה ממגמות עיר גוברות, הוביל לשימוש מועט ולניוון של יכולות ומיומנויות בסיסיות, שאפיינו חברות קדומות. לקולקטיב האנושי ידע רב בנושאי זמן, התמצאות, תזונה, תקשורת ובריאות. כדי לשרוד, האדם הממוצע זקוק למעט ידע לעומת חברו הקדום.

**מרחב עירוני** הסביבה העירונית הנחילה לנו מיומנויות חדשות להתמודדות עם אווירה עמוסה, הנעה במהירות. היא עוטפת אותנו ומאלחשת את חושינו תחת עומס ויזואלי וקולי רב. רובנו נעים ממקום למקום עם מטרה או יעד מוגדרים מראש, לא מודעים לסביבתנו.

**טבע עירוני פראי** למרות הניסיונות ליצור סביבה סינטטית, מנותקת מן הטבע הפראי, ומותאמת לצורכי האדם, מחלחל הטבע אל תוך העיר ומתקיים בה לצד בני האדם. בסביבה האורבנית הצפופה, מעשה ידי האדם, אלמנטים רבים שאיננו נותנים עליהם את הדעת: מזגן מטפף, צינורות ביוב צמודי קיר, סורגים, עמוד חשמל מסופף, צלחת לוויין, אנטנה, מרזב חלוד, דודי שמש. בעלי

59

חיים לא מתורבתים נתפסים על ידינו כסוג של טבע פראי שנקלע לאזור עירוני. טבעי בעינינו יותר שציפור תקנן על ענף, מאשר על מרזב הבולט מהקיר. האם גם לציפור? האם מזגן תלוי או ארון חשמל פתוח יכולים לשמש כענף?

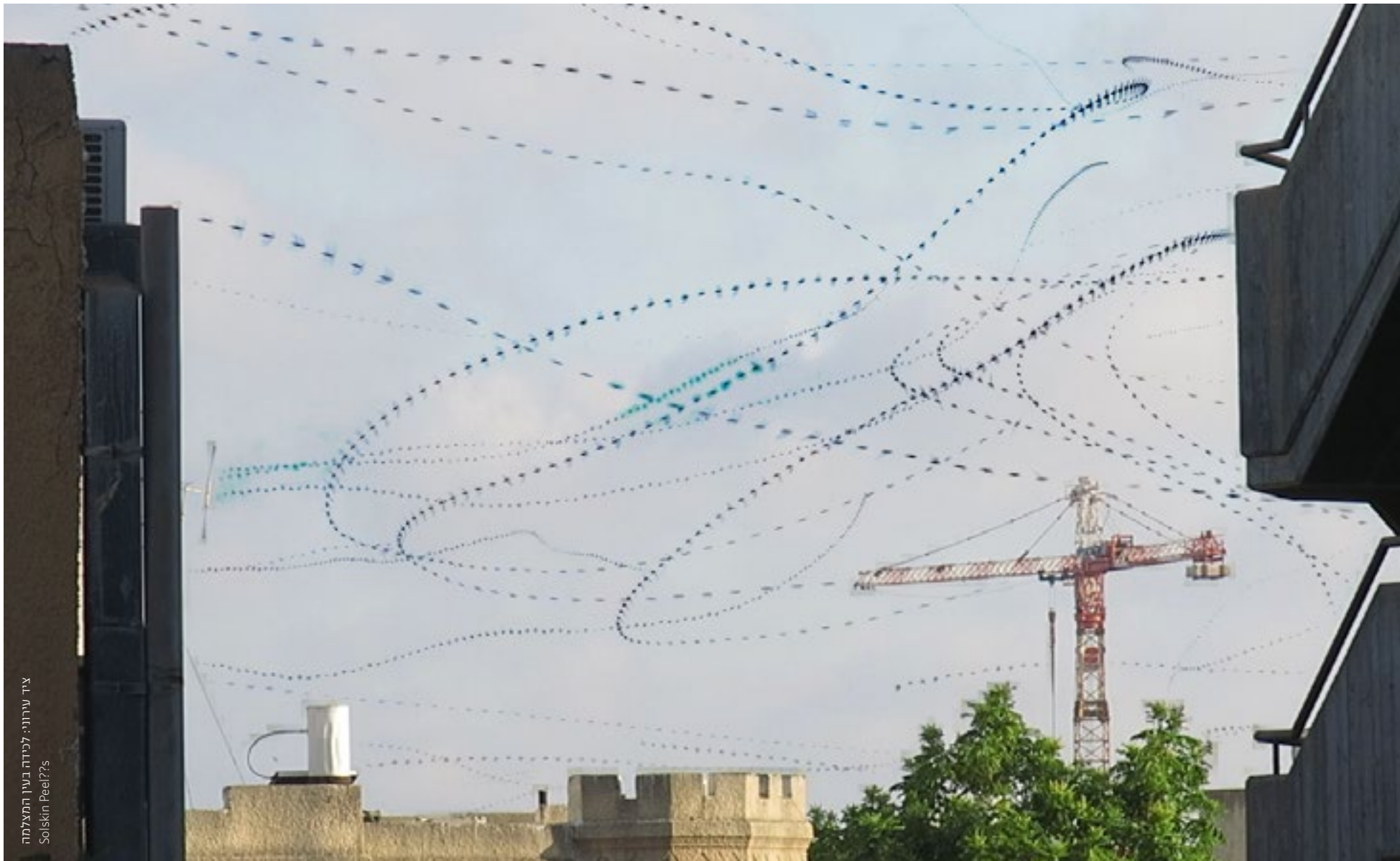
**צייד עירוני** לצורך הפרויקט הפכתי לצייד לכמה חודשים. התמקדתי בציפורים, כמרכיב עיקרי בטבע הפראי שבלב הסביבה האורבנית. מטרת הציד היתה המהות ולא הציפור עצמה; הטרף היה רגע התייעוד, הלכידה בעין המצלמה. עבודת הצייד הפכה למטאפורית בעידן שבו עוקבים באמצעות ציורים וצילומים.

**מלכודות דימוי** במעבר לדמות הצייד העירוני הוחלף הטרף בדימוי תמונה, צליל או תנועה, ובהתאם לכך עוצבה שיטת הלכידה. במלכודות שיצרת מפעילה הציפור עצמה את המצלמה באופנים שונים. בזמן שהיא ממשיכה במעופה, הדימוי שלה נתפס, נלכד ומונצח כתצלום על גבי נייר. ההפעלה העצמית מציפה את השאלה הרלוונטית ביותר בעידן טכנולוגי שבו הכל מתועד: מי הטרף ומי הצייד?

**ציוץ לטקסט** במלכודות הצליל הגברתי את קול ציוצן של ציפורי העיר, במטרה לפצות על הרעש שסביבן. כדי לתת לצליל ביטוי מוחשי, תרגמתי את הציוץ לטקסט קריא באמצעות תוכנת המרה. המלכודת מוקמה בין ענפיו של עץ עירוני, והטקסט הודפס ונפלט ממנה כקבלה בתחתית הגזע. כך הונגש ציוץ הציפור לעוברים ושבים.

**חוויית צייד** צילום טבע ופעולת צייד חולקים עקרונות פרקטיים משותפים, כמו המתנה ממושכת, תזמון ודריכות. חוויית הציד שלי נוצרה בשני מעגלים עוקבים: המלכודת שאורבת לציפור כדי לצלמה, ואני שאורב לרגע הצילום כדי לצלמו.

**Shooting a bird** לתפוס ציפור: לירות בה ולצלם אותה. משחק מילים שיוצר כפל משמעות. במעשה הציד שלי אוחדו המשמעויות: בזמן שניצודה בתוך מסגרת התמונה הצונחת לרגלי העץ, הציפור המשיכה במעופה.



63



62





מלכודת דימוי: הציפור מפעילה את המצלמה  
Solskin Peeli??s







67



66

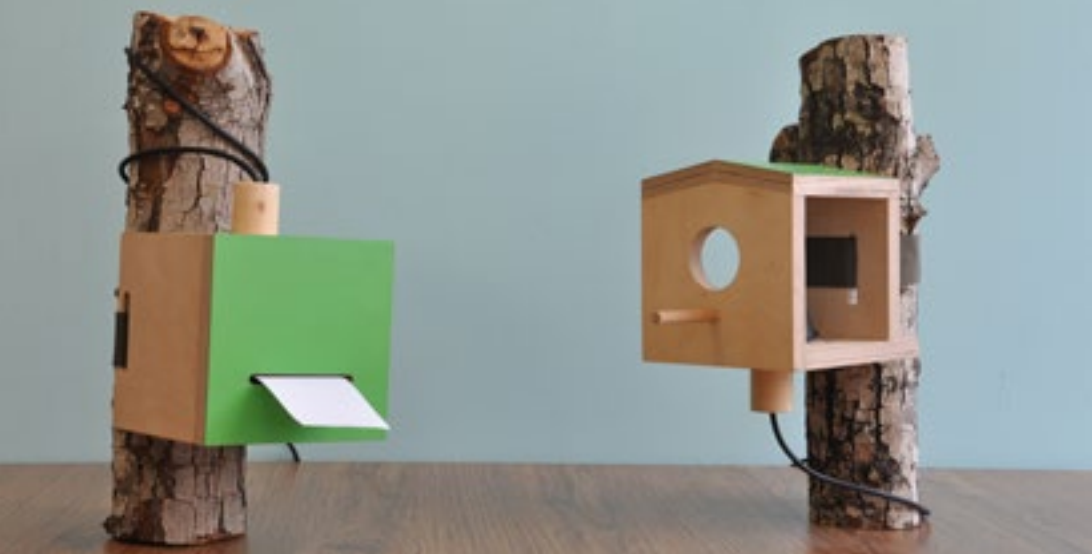




71



70



# Shooting a bird

Roi Vaspi Yanai

Advisor: Galit Shvo

73

Hunting was an important means in the fight for survival in ancient times, and groups that controlled it assured their prosperity and wellbeing. Skills that man had used to survive became dormant knowledge in our day and age. Modern society and urban life distanced man from nature and vice versa. Today, when all the food we require is within reach, we no longer need to hunt in order to survive. Is the ancient urge still in us? How is it expressed in the urban space? What tools can awaken it? The research, which examines the ancient skill in a culturally modern context, offers an ironic look at the war for survival in today's urban space.

**DORMANT KNOWLEDGE** Disconnect and distance between man and nature, as a result of growing trends of urbanism, led to little use and deterioration of basic skills and abilities typical of ancient societies. The human collective has a vast knowledge about time, orientation, nutrition, communication, and health. In order to survive, the average man needs little knowledge in comparison to his primordial counterpart.

**URBAN SPACE** Urban environment taught us a new skill set for dealing with a busy, fast paced environment. It envelops us and numbs our senses under a visual and vocal overload. Most of us move from place to place with a predetermined purpose or destination, oblivious to our surroundings.

**WILD URBAN NATURE** Despite the attempts to create a synthetic environment, detached from wild nature and adapted to human needs, nature seeps into the city and coexists in it alongside mankind. In the crowded. We

perceive undomesticated animals in manmade urban environments as a kind of wild nature that found its way to an urban area. In our mind it is more natural for a bird to nest on a branch than on a drain sticking out from the wall. But is it also more natural for the bird? Can an air-conditioner or an open fuse box serve as a branch?

**URBAN HUNTER** For the purposes of the project I became a hunter for several months. I focused on birds, as a main element in the wild nature at the heart of the urban environment. The aim of the hunt was the essence rather than the actual bird; the prey was the moment of documenting, capturing in the eye of the camera. The hunter's work became metaphorical at an age when you follow with Tweets and photographs.

**IMAGE TRAPS** In the transition to the character of the urban hunter, the prey was replaced by an image – photograph, sound, or motion, and the method of capturing was designed accordingly. In the traps I have created, the bird itself activates the camera in different ways. While it continues its flight, its image is captured and immortalized on paper as a photograph. The self-activation brings to the fore the most relevant question in a technological era in which everything is documented: who is the prey and who is the hunter?

**TWEET TO TEXT** In the sound traps I amplified the chirping of the city birds, in an effort to compensate for the ambient noise. In order to give the sound a tangible expression, I translated the tweets to a legible text using conversion software. The trap was set up between the branches of an urban tree, and the text was printed and emerged as a receipt at the bottom of the trunk. Thus, the chirping of the bird was made available to passersby.

**THE HUNTING EXPERIENCE** Photographing nature and hunting share common practical principles, such as a prolonged wait, timing, and alertness. My hunting experience was created in two consecutive circles: the trap lying in wait for the bird to take its photograph, and I lying in wait for the moment of the photograph in order to capture it.

**SHOOTING A BIRD** To capture a bird with a gun / with a camera. A play on words that creates a double meaning. In my practice of hunting, the meanings became one: while it was captured in the frame of the photograph dropping at the foot of the tree, the bird continued on its flight.

72

## רישומים של זיכרון דניאלה זילברשטיין אסלן

מנחה: פרופ' חנן דה לנגה

74

תמיד חששתי, שאם אשאל את אבי על התקופה ההיא, זה יגרום לו צער מיותר, שהרי נאמר כבר הכול. אבל באחד מביקוריו בארץ החלטתי להעז ולשאול. להפתעתי הוא החל לספר, לפרט בשטף, להזכיר שמות. אני גמעתני כל מילה וכתבתי את דבריו במשך שעות ארוכות. כשרציתי להקליט אותו כבר היה שוב על המטוס, בדרכו הרחק מכאן.

כבר יותר משנתיים שאני מתעדת את שיחותיי עם אבי, תמיד ממרחק, דרך מיילים, שיחות טלפון וסקיפ. במשך הזמן הצטרפו לשיחות שלושה רישומים, בהם צייר את זיכרונותיו כילד. רישומים אלו נתנו עוגן לשיחות בינינו. בעקבותיהם יצרתי חפצים של זיכרון, עיבוד בחומר לתקופה של ילדות, לשנים בצל השואה, מאז שנרצחה אמו והוא בן שלוש.

**זיכרון** יש הזוכר, ויש המזכיר. כאן, אני בתפקיד האומן־מעצב שמזכיר את זיכרונותיו של אבי. סיפור אישי של אדם קרוב, אך לא הסיפור שלי. אבי, בן 74, שיתף אותי בזיכרונותיו מגיל שלוש עד גיל חמש, כפי שחווה אותם בתור ילד. בעזרת שיחות, הקלטות ורישומים מהזיכרון ניסיתי להבין מה עבר עליו בתקופת המלחמה.

**רישומים** הדיאלוג עם אבי על הסיפור שלו – שמעולם לא שיתף בו אף אחד – היה קשה. הרגשתי את הפערים בין המציאות שלו לבין התמונה שמצטיירת לי. ביקשתי שיצייר לי את זיכרונותיו. לאחר חודשיים קיבלתי את הרישום הראשון: המסתור. אחר כך נוספו שני רישומים: עגלת הצי'פס וזיכרון הכפר. הם היו מדויקים בצורה מצמררת.

**ילדות** העבודה מתייחסת לפרק זמן מוגדר בחייו של אבי, תקופת ילדותו בצל מלחמת העולם השנייה. כדי להיות נאמנה לרוח התקופה האובייקטיבים

מוצגים על גבי סחרחרה, שמסתובבת באמצעות מנואלה ידנית: אזכור למתקני השעשועים שהיו נפוצים אז באירופה. לסחרחרה מחובר פנס, המפיל את צללי האובייקטים על קירות החלל, כמו בתיאטרון לילדים.

**טראומה** זיכרונותיו של אבי מתקופת ילדותו הם זיכרונות טראומטיים, חוויות שהיה מעדיף לשכוח. השיחות החזירו אותו לחוויות שהדחיק, שביקש לשכוח כל חייו, אבל באופן אירוני הוא זוכר אותן בדיוק מזעזע. למדתי שאנשים פוסט טראומטיים נוטים לזכור לפרטי פרטים חוויות ומראות מן האירוע.

75

**שבריריות** הזיכרון הוא שברירי, מחורר, תלוש מן הקרקע. ציוריו של אבי רשומים בקו דקיק ועדין, ללא בסיס יציב, כאובייקט מרחף. את השבריריות ביקשתי לתרגם באמצעות פעולה של רידוד לוח כסף עד לנקודה שבה הוא מתחיל להתפורר ולהיעלם. כמו בזיכרון, החלו להיווצר חורים גם בחומר, העבודה שזורה בחוטי ברזל דקיקים, שבבוא היום יחלידו, יתמזגו עם המתכת, או יעלמו עם הזמן.

**פחד** חוויית הפחד של אבי מתורגמת בעבודה באמצעות צלליות גדולות של האובייקטים, מעין "פנס קסם" המייצר מפלצות על גבי הקיר. האובייקט התמים, קטן כמיניאטורה, הופך לצל גדול ומאיים.

**שכבות** זיכרון מורכב משכבות של אירועים וחוויות, עמודים שמאוגדים לספר זיכרונות, דפי תמונות שמצטרפים לאלבום. ובתקשורת של אבי עימי: שכבות של רישומים, מילים, טקסטים ומיילים, שכבות של מתכות דקיקות.

**בית** עד גיל תשע לאבי לא היה בית. היו מקומות מסתור, לרוב בחברת אנשים זרים, בחדרים ובמקומות לא שגרתיים. האובייקט 'מנזר' בנוי כקונטור של בית, אך אין בו פתחים. האובייקט 'מסתור' בנוי כפינה של חלל, קצה של מרחב שיכול היה להיות בית.

**נוודות** אבי גדל בצל בריחה מתמדת, בתזוזה ממקום למקום, במחבואים ובזהויות בדויות. לאחר המלחמה גר בבית יתומים. גם כיום אין לו מקום של קבע, אין לו בית, הוא נווד.

**תקווה** הרגע שבו ראה מטוס בריטי מפזר דפי כסף באוויר, נחרט בזיכרון אבי כרגע של שמחה ותום. הרגשתי שעבור אבי, שאסף את הדפים למשחק ילדותי, היה זה רגע נדיר של חופש, קסם ותקווה.

77



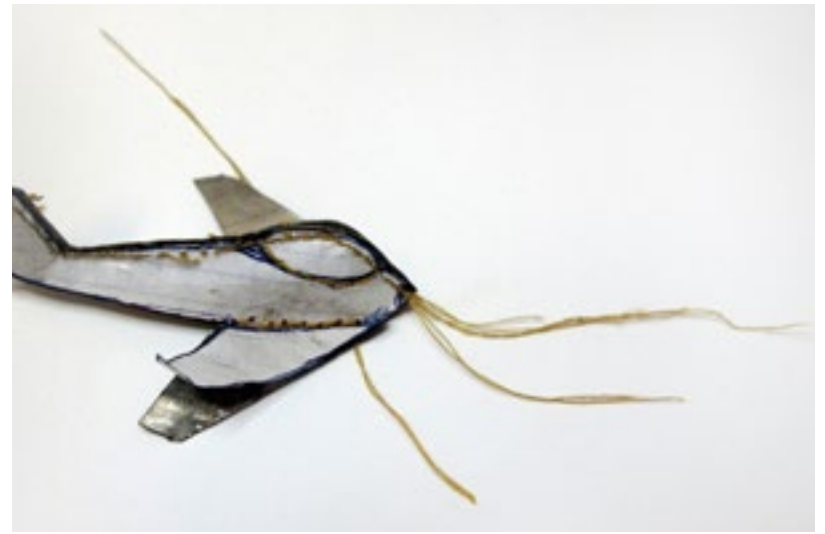
תפוצים של זיכרון: כסף מרודד, חוטי ברזל  
Soliskin Peel??s

76

79



78







>> And in my father's communication with me: layers of drawings, words, texts, and emails, layers of wafer thin metals.

**HOME** Until the age of nine, my father did not have a home. There were hiding places, mostly in the company of strangers, unusual rooms and places. The object Monastery is constructed as a contour of a house, which does not have any openings. The object Hiding Place is constructed as a corner of a space, an edge of an expanse that could have been a home.

83

**NOMAD** My father grew up in the shadow of a perpetual flight, moving from one place to another, in hiding places and assumed aliases. After the war he lived in an orphanage. Even today, he has no permanent residence, he has no home, he is a nomad.

**HOPE** The moment he saw a British airplane scatter silver leaves in the air was etched in my father's memory as a moment of joy and innocence. I felt that for my father, who collected the leaves for a childish game, it was a rare moment of freedom, magic, and hope.



ארנק זיכרון: הקיפור נחפץ שמור, עבור אביה של דניאלה  
Solskin Peel??s

82

## Drawing of Memories

Daniella Zylbersztajn Aslan

Advisor: Prof. Chanan de Lange

85

I always feared that if I would ask my father about that period, it would cause him unnecessary grief, since everything was already said. But in one of his visits to Israel I decided to pluck up the courage and ask. To my surprise he started telling, elaborating with gusto, mentioning names... I drank in every word and wrote everything for long hours. When I wanted to record him, he was already on the airplane, on his journey faraway from here. For over two years I have been documenting my conversations with my father, always from a distance, through emails, conversations over the telephone and Skype. Over time, the conversations were joined by three drawings, in which he sketched his memories as a child. These drawings provided an anchor to our conversations. Based on them I have created objects of memory, a material processing of a childhood, years spent in the shadow of the Holocaust, from the time his mother was murdered when he was three years of age.

**MEMORY** There is the person who remembers, and the person who reminds. Here, I assume the role of the craftsman-designer who reminds my father's memories. A personal story of a close person, yet not my own. My father, 74 years old, shared his memories from the age of three to the age of five, as he experienced them as a child. With the help of conversations, recordings, and drawings from memory, I tried to understand what he had been through during the war.

**DRAWINGS** The dialogue with my father over his story – which he had never shared with anyone – was tough. I felt the gaps between his reality and

the image taking shape in my mind. I asked him to paint me his memories. After two months I received the first drawing: the hiding place. Later, two other drawings were added: the chips cart and the memory of the village. They were chillingly accurate.

**CHILDHOOD** The work addresses a repressed period of time in my father's life, his childhood in the shadow of the Second World War. In order to be faithful to the spirit of the time, the objects are presented on a merry-go-round, operated by a manual crank: a reference to the playground facilities that were widespread in Europe at the time. The merry-go-round is fixed with a flashlight, which casts the shadows of the objects on the walls of the space, like in a children's theater.

**TRAUMA** My father's childhood memories are traumatic memories, experiences he would rather forget. The conversations took him back to experiences he repressed and wished to forget his entire life, yet ironically recalls with shocking accuracy. I have learned that posttraumatic people tend to remember in great detail experiences and memories from the event.

**FRAGILITY** Memory is fragile, perforated, rootless. My father's drawings are sketches in a fine line, without any solid base, like a floating object. I sought to translate the fragility by hammering a silver plate to the point of disintegration. Like in the memory, holes started to appear in the material as well. The work is interwoven with thin iron threads, which will eventually rust, blend with the metal, or disappear.

**FEAR** My father's experience of fear is translated in the work through large silhouettes of the objects, like a magic lantern that conjures up monsters on the wall. The innocent, miniature objects, turn into a large intimidating shadow.

**LAYERS** Memory is composed of layers of events and experiences, leaves bound into a memoir book, pages of photographs that join to make an album.

84

## גנטיקה של חפץ

### יעל סבן פרקש

מנחה: נטי שמיע עופר

86

כשגיליתי שאני בהיריון שאלתי את עצמי איך אוכל לספר או להעביר חלקי זיכרון ומורשת מסבתא שלי רבקה לבתי יערה. זיכרון סבתא מהול בסיפורים ובפתגמים שהיו שזורים בפיה, בתבשילים הייחודיים שהיתה מכינה, בהבעות פניה שדיברו בלי מילים. מול אלו, ישנה ערימת החפצים שנותרו אחרי מותה. חלקם משמעותיים, נושאי סיפור, אחרים – סתמיים – מצאו את דרכם לזבל בעת פינוי דירתה. ניסיתי להבין האם ישנה אפשרות לבטא זיכרון באופן מוחשי, לאפשר לחפץ שהיה בבעלותה לבטא משהו מההווה שלי. רציתי לתאר את השרשור שהוא נושא, מתוך אמונה שהוא מתווה היבטים בזהות שלי, שתעבור דרכי לדור הבא.

כשסבתי נפטרה, נדמה היה שמכל חפצי הבית התעניינה המשפחה רק בכלי הנחושת שהיו ברשותה. כלים עשויים פליז, בעיטורי נחושת וכסף הנקראים "עבודת דמשק", את רובם יצר הדוד יעקב, שאצלו גדלה מילדות. הכלים חולקו באופן שווה והוגרלו בין ילדיה, המוצאים בהם משמעות גדולה בהרבה מערכם הכספי: הם אוסרים להוציא את הכלים מן הבית. האילוץ הטכני הזה הניע את עבודתי: היה עלי למצוא דרכים לשעתק את המידע בביתם. כמו בספריה או בארכיון סגור, נאלצתי לבצע העתקה ידנית של המידע במקום. על מנת לשעתק את הכלים חיפשתי אחר הדי.אן.אי של החפץ, אחר התמצית והמהות של המידע שהוא מוסר, ושאני רוצה לזכור. באמצעות המרה ושיבוש של כלי הנחושת, ביקשתי להתחקות אחר המבנה האמורפי של הזיכרון המשפחתי, להחיות ולבטא את הנרטיב המשפחתי באמצעים ובחומרים חדשים. הפרויקט, שעוסק בחפצי מורשת, בוחן האם ניתן לזקק גנטיקה של ירושה, מורשה וזיכרון מתוך חפצים.

87

**אדם-חפץ-זהות** בפתיחת המחקר בחנתי את הקשר הרגשי בין אנשים לחפצים באמצעות שני שאלונים: שאלון פתוח לבירור מושגים כגון סנטימנטליות, זיכרון, שיח בין חדש וישן, מעבר מדור לדור; ושאלון סגור לבחינת מאפייני הקשר הסנטימנטלי של אנשים לחפציהם.

**זיכרון** חיבור בין חוויה אמורפית מופשטת לבין חפץ ומבע פיזי שהוא מכיל בתוכו. ילדות, אוכל, מרפסת, חופש, שמש, זמן, כישרון (מושגים אישיים שתרמו הנשאלים לשאלון).

**מורשת** תפקיד החפץ בהעברת ידע מדור לדור. פיצוח המטען הגנוטי של החפץ בניסיון לשמר או לשבש את המקור שעובר בירושה. התהליך הסובייקטיבי שעובר החפץ המקורי באמצעות שיבוש, המרה ושימור, והפיכת התוצאה ל"ירושה" החדשה.

**ירושה** האם היא החפץ הפיזי או הזיכרון שהחפץ אוצר? האם ניתן לייצר חפץ חדש, המבטא ערכים שקיבלנו בירושה?

**שייכות** רצון להיות חלק מהשרשור הבין דור, מתוך הבנה שהמידע המסורתי הוא סובייקטיבי, וכל אדם מתאר את העבר בהתאם למציאות שהוא חפץ לזהות.

**גנטיקה של החפץ** שעתוק, שכפול, שיבוש: שיטות המרה שונות של החפץ המקורי אל אובייקט יחידני חדש. החיים החדשים שהולידו השעתוקים חיברו אותי לנרטיב המשפחתי, יותר מאשר הנרטיב המקובל.

**עמלנות** מלאכת יד: נקודת ייחוס אסתטית. החפץ המקורי נעשה בעמלנות. כיצד משמרים ומורישים את החוויה הטקטילית לחפצים שנעשו בעקבותיו?



91



90







שיבוש, המרה ושימור חוויה חושית של הפץ  
Solskin Peel??s



## Genetics of Objects

Yael Saban Farkash

Advisor: Nati Shamia Offer

97

When I found out I was pregnant I asked myself **how could I recount or convey fragments of memory and heritage from my grandmother Rivka to my daughter Yaara.** The memory of my grandmother is mixed with stories and proverbs that were always on her lips, the unique dishes she used to prepare, her expression that spoke volumes without words. Against these, there is a pile of objects left after her death. Some are significant; tell a story, others – nondescript – found their way to the trash in the clearing of her apartment. I tried to understand whether there was a possibility to express memory in a tangible way, allow an object she owned to express something in my present. I wanted to portray the continuity it embodies, in the belief that it outlines aspects of my identity that will pass from me to the next generation. When my grandmother passed away, it seemed that of all the household objects the family was only interested in the copperware she owned. Brass objects, adorned with copper and silver in a technique called Damask inlay, most of which were made by Uncle Jacob, who raised her from childhood. The copperwares were distributed equally between her children, who find in them significance that outweighs the monetary value: they do not allow anyone to take them outside the house. This technical stipulation motivated my work: I had to find ways to reproduce the information in their houses. Like in a library or a restricted archive, I had to perform a manual copying of the information on site. In order to reproduce the copperwares I searched for the object's DNA, the essence of the information it conveys and that I wish to remember. Through conversion and distortion of the copperware, I sought to trace the amorphous

structure of the family's memory, bring to life and express the familial narrative using new means and materials. The project, which deals with bequeathed objects, examines whether it is possible to distill the genetics of legacy, heritage, and memory from objects.

**MAN-OBJECT-IDENTITY** At the beginning of the research I examined the emotional connection between people and objects through two questionnaires: an open questionnaire dealing with sentimentality, memory, dialogue between old and new, and the transition from one generation to the next; and a closed questionnaire that examined the characteristics of the sentimental relationship between people and their belongings.

**MEMORY** A connection between an abstract amorphous experience and an object and physical expression it embodies. Childhood, food, balcony, holiday, sun, time, talent (personal notions the subjects added to the questionnaire).

**LEGACY** The role of the object in passing on knowledge from one generation to the next. Cracking the DNA of the object through disruption, conversion, and preservation, and turning the outcome into the "new" legacy.

**INHERITANCE** Is it the physical object or the memory it holds? Is it possible to produce a new object, which expresses values that were passed on to us?

**BELONGING** A desire to be a part of the intergenerational chain, in the understanding that traditional knowledge is subjective, and each person describes the past according to the reality he wishes to see.

**THE OBJECT'S DNA** Duplication, replication, distortion: different methods of converting the original object into a new singular object. The new life that the duplicates brought about connected me to the family's narrative, more than the common narrative.

**MANUAL CRAFTSMANSHIP** An aesthetic point of reference. The original object was created through manual craftsmanship. How can you preserve and pass on the tactile experience to the objects made after it?

96



## chesses!

### ודים פרוקופייב

מנחה: איל אליאב

98

תרבויות חיידקים משמשות את האנושות בפיתוח תחום המזון משחר ההיסטוריה: לחמים, גבינות ויין הם דוגמאות לשימוש בחיידקים מתורבתים. בהוספת כמות מדודה של שמרים לקמח וקבל בצק, בערבוב אבקת כבד עוף לחלב ניצור גבן. מידת השליטה בתרבויות משתנה בתהליכים שונים: שימוש בלתי מכוון בתרבות משאיר את המלאכה לגורמי הסביבה (חום המטבח, לחות המערה); שימוש מכוון שולט בתהליך באופן חלקי על ידי מדידת כמויות. תחום ה-food-design מבקש לשלוט על התהליך באופן מלא. מטרת הפרויקט היתה לעצב חדשנות אסתטית בתחום מסורתי בן אלפי שנים. במרחב של כללים וחוקים, שנוסחו במשך דורות על דורות של ייצור גבינות עם עובש, ביקשתי לפתוח שדה חדש של התנסויות וערכים. התשוקה לעצב את גידול העובש כתהליך נשלט, ולכפות עליו סממנים תרבותיים – שבטיים? חברתיים? סגנוניים? – היא גם התמודדות עם שאלות ומתחים נרחבים יותר באשר לאחריותו של המעצב כיום, כבורא וכיצרן אינדיבידואל.

**קעקוע** החדרת עובש לגבינה כמו פיגמנט לתוך עור. רצון להנציח דימוי קבוע לכל אורך חיי הגבינה.

**תעשייה מקומית** בני האדם מייצרים גבינות מאז ימי המהפכה החקלאית. גם כיום, כשרוב תהליכי ייצור המזון הם תעשייתיים – יצרנים פרטיים ממשיכים לייצר גבינות למסחר ולשימוש עצמי.

**Food Design** תחום הפועל במקביל לתעשיית המזון, ומדגיש את הצד הרעיוני והאסתטי של האוכל.

99

**טעם** לגבינות עם עובש יש טעם מיוחד שלא כולם אוהבים. כדי לאהוב צריך להבין. כדי ליהנות מגבינה צריך לדעת איך לאכול גבינה.

**עובש** אחד האורגניזמים העתיקים ביותר שמלווים את האנושות. הוא משמש כמרכיב חשוב בתעשיות מגוונות, כגון מזון ותרופות.

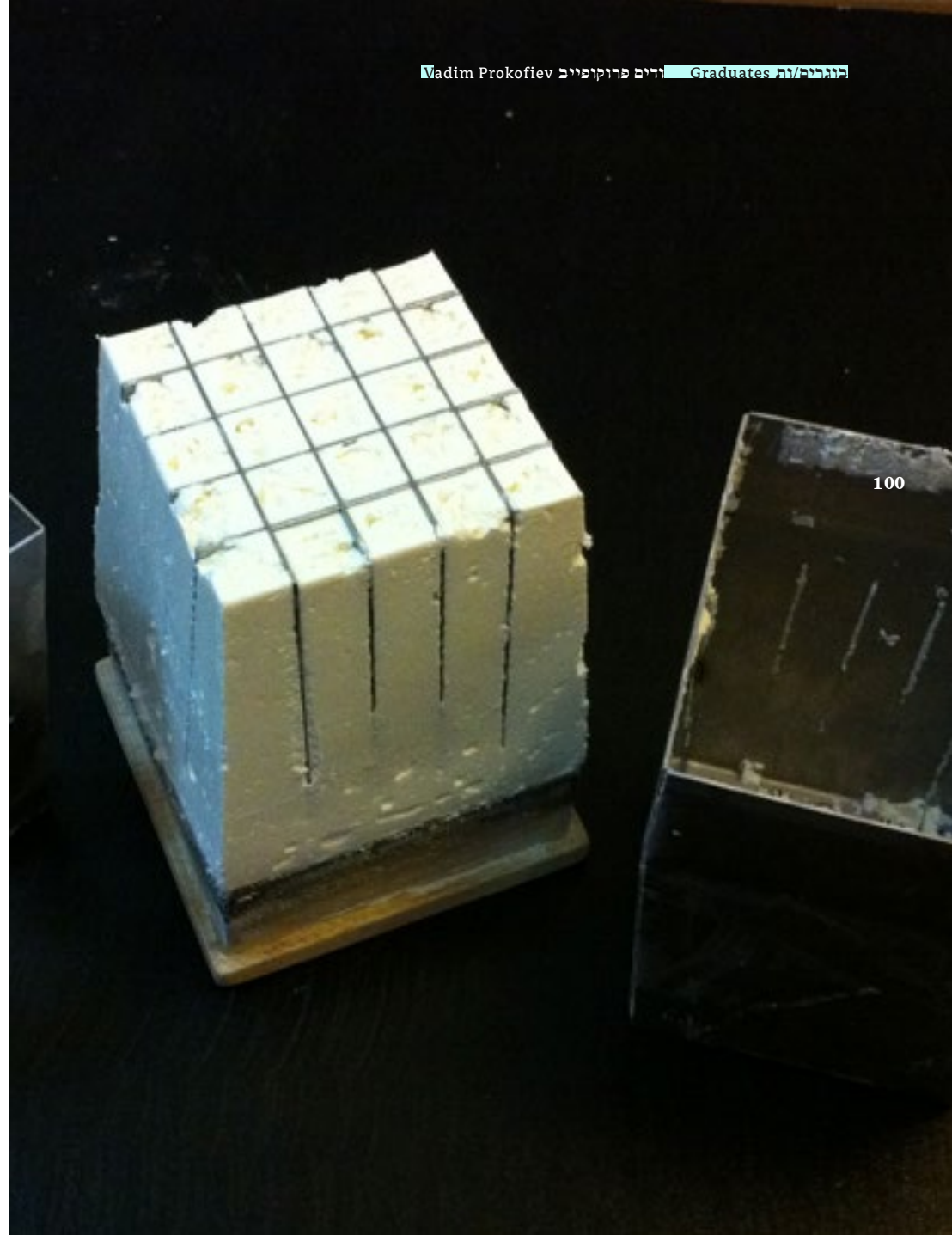
**תהליך טבעי** עובש הוא אורגניזם מורכב, העובד כמושבה שיודעת לקיים את עצמה, לפלוש לשטחים פוריים ולהילחם באויבים. לעובש רצונות משלו. היה עלי לבנות מערכת יחסים שבה אני מספק את צרכיו והוא את צרכי.

**מסורת** ייצור גבינות עם עובש ואומנות הקעקוע – שתי מסורות מפותחות שהושפעו מגורמים מקומיים, חברתיים, תרבותיים. באמצעות הדיאלוג ביניהן ביקשתי לבנות קומה חדשה במסורת עתיקה.

**pattern** בעולם החי והצומח ניתן למצוא דפוסים חוזרים (patterns). תחום העיצוב משתמש בהם כביטוי לתפיסת עולם אסתטית. הניסיון לשחזר דפוס גיאומטרי חוזר, כביטוי לשליטה על העובש, היווה חלק מרכזי בפרויקט.

**מחקר** הניסיון לקבע דפוס חוזר של עובש על גבינה הוא חדשני. לא מצאתי עדויות לניסיון כזה בעבר. משום כך תהליך העבודה כולו היה בבחינת ניסוי וטעיה.

**בישול** לייצור הגבינה פניתי לתהליך המסורתי הבסיסי. השתמשתי בחלב לא מפוטר ובמתכונים עתיקים, ללא תוספת חומרים מודרניים. הגבינות בושלו ויושנו כפי שהיה נהוג במשך מאות שנים.



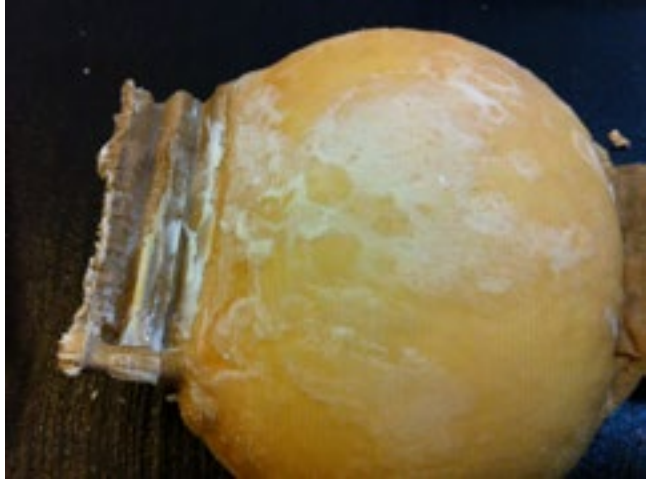
103



102



105



104



# cheeses!

## Vadim Prokofiev

Advisor: Eyal Eliav

107

Bacteria cultures have used humanity in gastronomical developments since the dawn of history: breads, cheeses, and wines are examples of using cultured bacteria. Adding a measured quantity of yeast to flour will give us dough, mixing chicken liver powder with milk will give us curd. The extent of control over the cultures varies in different processes: an unintentional use of culture leaves the work to the elements (the temperature of the kitchen, the humidity of the cave); an intentional use controls the process to some degree by measuring quantities. The field of food design wishes to have full control over the process.

The aim of the project was to design aesthetic innovation in a traditional millennia-old field. In a domain of rules and laws, formulated by generations of makers of cheeses with mold, I sought to open a new field of experimentations and values. The desire to design mold- growing as a controlled process, and impose on it cultural (tribal? social? stylized?) signs, is also an opportunity to address broader questions and tensions concerning the responsibility of the contemporary designer, as a creator and an individual manufacturer.

**TATTOO** Inserting mold to cheese like pigment to skin. A desire to immortalize a permanent image for the duration of the cheese's life.

**LOCAL INDUSTRY** People have been making cheeses since the agricultural revolution. Even today, when most of the food production processes are industrial - private makers continue to make cheeses for trade and self-consumption.

**FOOD DESIGN** A field operating in parallel to the food industry, which emphasizes the conceptual and aesthetic aspects of food.

**TASTE** Cheeses with mold have a unique taste that not everyone loves. In order to love you need to understand. In order to enjoy cheese you need to know how to eat cheese.

**MOLD** One of the ancient organisms accompanying humanity. It serves as an important component in diverse industries such as food and pharmaceuticals.

**NATURAL PROCESS** Mold is a complex organism, working as a colony that knows how to sustain itself, invade fertile areas, and fight enemies. Mold has a mind of its own. I had to establish a relationship in which I provide its need and it provides my needs.

**TRADITION** The making of blue cheese and the art of tattooing - two elaborate traditions influenced by local, social, and cultural factors. Through the dialogue between them I sought to add a new tier to an ancient tradition.

**PATTERN** In the world of flora and fauna there are patterns. The field of design uses them as an expression of an aesthetic worldview. The attempt to recreate a recurring geometric pattern, as a manifestation of control over the mold, formed a central part of the project.

**RESEARCH** The attempt to fix a recurring pattern of mold in cheese is innovative. I did not find evidence that such an attempt was made previously. Therefore the entire work process was a study through trial and error.

**COOKING** For the making of the cheese I turned to the basic traditional process. I used unpasteurized milk and ancient recipes, with no added modern materials. The cheeses were cooked and aged as was traditionally practiced for centuries.

106

## Urban Informer

### מורן שור

מנחה: איל פריד

108

בעולם שבו הלחיצה על "לייק" מדמה שינוי, וגורמת לנו סיפוק והרגשת שייכות לקבוצה, עצמות דיגיטליות הן הטקטיקה הנגישה והקלה ביותר ליישום. הן דורשות מיומנות בסיסית, ואינן מחייבות השקעת זמן. עם זאת, גם אם ל"לייק" יש משמעות בעצם מהותו, ספק אם יש בו כוח ממשי: המשתמש מרגיש שהוא תומך במטרה, אך אין בכוחו לקדם את המטרה בפועל. "לייק" הוא סימן, אמצעי, הבעת תמיכה בהתארגנות חברתית - הפגנה, למשל - שהיא המחולל הגורם לשינוי בפועל. האם ניתן לשנות את המערך שמפעילה הרשת החברתית? כיצד אפשר לחבר את העולם הדיגיטלי לעולם הפיזי באופן ישיר, ולהוביל את המוטיבציה האקטיביסטית הישר אל השטח? הפרויקט ביקש לעצב מערך סימון חדש, שבו המשתמש מייצר בזמן אמת מידע רחב לגבי טריטוריה מקומית: התרחשות חריגה, אירוע חברתי, מקרה אלימות, פחי מיחזור, וכדומה. שיתוף בין משתמשים ערניים, המעורים בסביבתם, מייצר רשת חברתית מקומית חיה, המעמידה מידע עדכני ורלוונטי לרשות התושבים.

**Street** המעגל הפנימי ביותר שלנו הוא הבית שלנו. מקום העבודה, מקומות בילוי, הם המעגלים שעוטפים אותו. הרחוב מקשר בין כל המעגלים הללו. הרחוב מתפקד כמתווך.

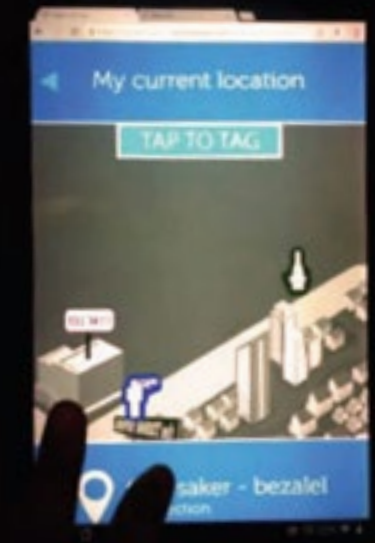
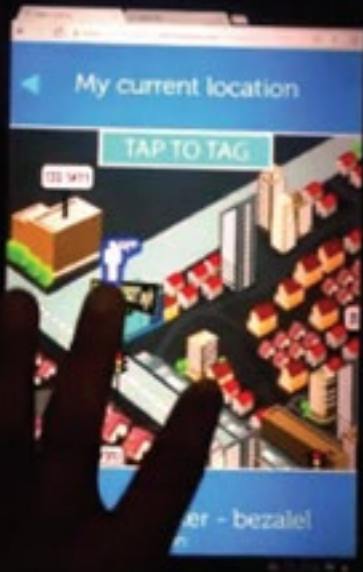
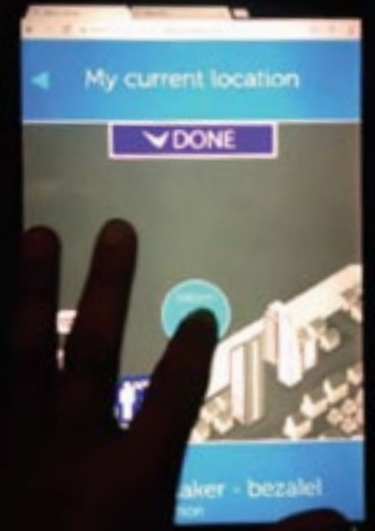
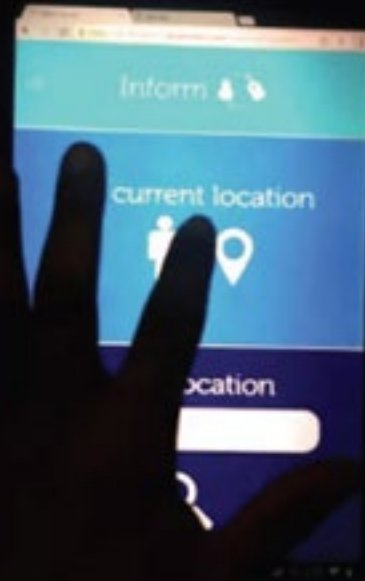
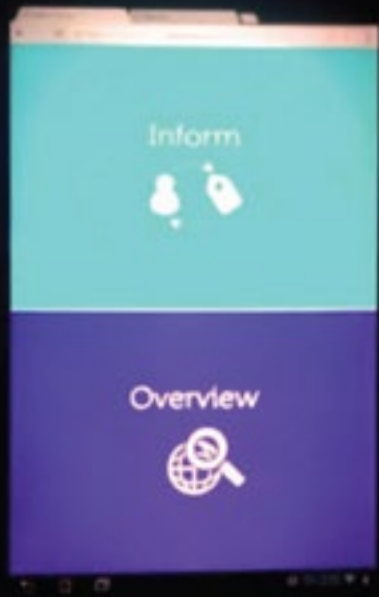
**Social network** הרשת החברתית מאגדת בין אנשים, ומעבירה מידע מהיר ביותר באופן ויראלי. החיבורים בין המשתמשים גדלים בצורה מעריכית (אקספוננציאלית).

**Digital** הפורמט הדיגיטלי מהווה אמצעי נגיש ליצירת מידע ולשיתוף המוני. הפורטל הוא כר נוח לשיבושים יצירתיים (האקינג), ליישום הדיגיטלי על הפיזי ולהיפך. הכלאה בין השניים יכולה לשרת מטרות נעלות יותר.

109

**Code** הקוד הדיגיטלי מציע פלטפורמה לביטוי קודים החברתיים. האם ניתן לאגד בין הקוד הדיגיטלי לקוד החברתי, ולקדם חברה שיתופית טובה ומשוכללת יותר?

**TUI tangible user interface** ממשק משתמש מוחשי, שימוש בסביבה הפיזית למתן ביטוי למידע דיגיטלי.



יצור מידע רחב לטריטוריה מקומית בזמן אמת  
Solskin Peel??s

# Urban Informer

Moran Shor

Advisor: Eyal Freed

113

In a world where clicking on the "like" button simulates change, and gives us satisfaction and a sense of belonging to a group, digital petitions are the easiest and most handy tactic to execute; they require rudimentary skills, and do not take up much time. Nevertheless, although the "like" in its essence has meaning, it is doubtful that it has any real power: the user feels he is supporting the cause, yet it does not have the power to promote the cause in practice. The "like" is a sign, a means, a show of support in a social organization - a demonstration, for instance - which is the generator that brings about change in actuality. Is it possible to change the layout introduced by the social network? How is it possible to connect the digital world to the physical world directly and lead the activist motivation straight into the field? The project sought to design a new system of indication, in which the user produces in real time extensive data about a local territory: an irregular occurrence, a social event, an act of violence, recycling bins, etc. Sharing between attentive users, versed in their surroundings, weaves a live and local social network, which set up an updated and relevant information for use of the residents.

**STREET** Our innermost circle is our home. The place of work and places of leisure are the circles that surround it. The street connects these circles. The street functions as a mediator.

112

**SOCIAL NETWORK** The social network brings people together and quickly relays viral information. The connection between the users grows exponentially.

**DIGITAL** The digital format serves as an accessible means for creating information and sharing on a large scale. The portal is an easy platform for creating disruptions (hacking), digital application on the physical and vice versa. The fusing of the two can serve higher goals.

**CODE** The digital code offers a platform for expressing social codes. Is it possible to bring together the digital code and the social code, and promote a better and more sophisticated sharing society?

**TUI** Tangible user interface. The use of a physical environment for expressing digital information.



## מעבדות מחקר <

רמיקס

הפואטיקה של העיצוב

משקל עודף

אוצרות לעיצוב

מחקר וכתובה בסביבת עיצוב

עיצוב עכשווי

The Designtist Lab

אינסטיטוט אאוט

סמינר אורח: סדנה לעיצוב פומנציאלי

115

## GRADUATES >

Moran Shor

Vadim Prokofiev

Yael Saban Farkash

Daniella Zylbersztajn-Aslan

Roi Vaspi Yanai

Johnathan Hopp

Yariv Goldfarb

Yael Barnea Givoni

Ilan Benaym

114

## רמיקס

גלית שבו ומאיה בן דוד

116

תפיסות קוד פתוח וטכנולוגיות מתהוות של הדפסה תלת מימדית מאפשרות גמישות וזילות של יצירה, ומגלמות פוטנציאל תגובה לתופעות העולם המרושת: התאמה, הסתגלות וחשיבה מחודשת על תהליך הפיתוח. יוצרים מתחומים רבים נדרשים לשאלות הקשורות בבעלות על יצירה, דפוסי צריכה, ייצור והפצה, לצד הצגת כישורים חדשים כמו איסוף, עריכה מחדש, הצגה ואוצרות.

בסדנה בחנו כיצד מתמודדת היצירה העכשווית עם תהליכים אלו, המאפשרים חשיבה עיצובית חדשה, שיתופי פעולה מגוונים, ומעברים גמישים בין העולם הווירטואלי לעולם הממשי.

**שיתופיות** יצירה משותפת לשניים או יותר, במהלכה יצירתו של האחד היא נקודת ההתחלה של האחר. לעיתים זוהי מתודה מחקרית: תהליך בו אין שליטה מוחלטת על התוצר הסופי, והמניע אינו מנוסח או מוגדר מראש. השיתופיות מחייבת התייחסות שונה לתוצר ולבעלות עליו. תקשורת, הבנה הדדית ושחרור שליטה יאפשרו רגעים של גילוי והפתעה בזכות מעורבות יוצר נוסף בתהליך. w

**רמיקס** שימוש מודע ביצירה קיימת כחומר גלם, על ידי התערבות, שיבוש ומניפולציה. להבדיל מ-"רדימייד", השאיפה ברמיקס היא ליצור דבר חדש, הנושא את ה"דיאנאיי" של המקור, אך כמעט בלתי אפשרי להתחקות אחר עקבותיו. / ע.מ. 5 /

**יצירה בקוד פתוח** יצירת פלטפורמה וניסוח מערכת כלים וחוקים ראשונית לפעולת משתמשים יוצרים אחרים. היוצר מתווה באמצעות המערכת את טבעם, אופיים ושפתם של סך התוצרים האפשריים משימוש בה, אך אינו

יכול לשלוט על התוצרים העתידיים שיתפתחו מיצירתו שלו. במצב כזה, היכן נמצאים גבולות הבעלות על היצירה, ומתי היא מסתיימת? / ע.מ. 6 /

**מתכון** רצף פעולות מוצע ליצירת עיצוב, או ניסוח שיטה, השואפת לתוצר בעל איכויות נשלטות. מתוך רצון לערב אנשים רבים בעשיית העיצוב, ובמטרה לשמור על איכות המוצר, המעצב מנסה להגדיר את "המהלכים הנכונים", שיובילו את המשתמשים היוצרים לתוצר בעל מאפיינים רצויים. המתכון הוא סוג תוצר חדש, המאפיין עיצוב בעידן פוסט דיגיטאלי. / ע.מ. 7 /

**מערכת** תוצר או התנהלות של משתנים הקשורים אחד בשני, כשיחסייהם מעוגנים על ידי סדרת קווים מנחים. המערכת מבוססת על מספר משתמשים שלעיתים אף הם מעצבים/יוצרים, ותוצריה אינם מחוייבים לפורמט של אובייקט. במידה מסוימת, עיצוב של מערכת מבקש לשחרר שליטה ובעלות על תוצר סופי יחיד ומוחלט. / ע.מ. 8 /

**מדיום** עיסוק באמצעי או במתווך, המבטא את הצורך בתרגום רב מימדי של הטקטילי לווירטואלי ולהיפך, בתקופה בה החוויות היומיומיות שלנו מורכבות ממימד פיזי וממימד דיגיטאלי כמעט בו זמנית. עירוב העולמות הזה, שהוא חלק מרוח הזמן, מייצר אמצעים חדשים, שהם מיזוג או הכלאה בין הפורמטים הללו, ומעמיד תפישות חדשות. / ע.מ. 10 /

**ייצוג** יצירה המדמה דבר קיים. הדבר עצמו מונח בעזרת תחליף, המיוצר, בדרך כלל, במדיום שונה. הייצוג יוצר אשליה בעזרת התחזות, והוא סובל מעיוות ואיבוד נתונים, המייצרים קונפליקטים ושאלות של זהות. / ע.מ. 12 /

**הדפסה** טכנולוגיה המאפשרת הנכחה של תכנים, שמקורם במרחב הדיגיטאלי, במרחב הפיזי, הקונקרטי, ללא מגע יד אדם. ההדפסה מייצרת טקטיליות וסמנטיקה מזן אחר. היא מושפעת מתרבות ומחומריות דיגיטאליות ועדיין נמצאת בתהליך התהוות ופיענוח. / ע.מ. 13 /

**עריכה** תפיסת המעצב כמייצר אמירה או מסקנה מתוך חומר קיים, ולא דווקא כמייצר תוכן ראשוני. הפעולה דורשת סינון מתוך שפע גדול של אובייקטים ועשייה ושזירתם באופן קוהרנטי, כך שיעוררו מחשבה חדשה. העליה העצומה בכמות המידע ובנגישות אליו מדגישה את חשיבות פיתוח כלי העריכה והאוצרות כחלק מכלי העיצוב היום. / ע.מ. 14 /

117

## רמיקס REMIX

**מיכל לובל-קורן** > באמצעות מערכת קשרים מלאכותיים ומחברים קרים נקשרים תאים אורגניים, כגון שערות וציפורניים, מגוף אדם אחד לגוף אדם אחר. מעשה זה של רמיקס מנסח מחדש תחושת אינטימיות, ומעורר שאלות על מהות הקשר בין אנשים קרובים, שאינם מחוברים ב"קשר דם".

**Michal Lubell-Koren** > A system of artificial links and cold connectors are used in order to attach organic cells, like hair and fingernails, from one human body to another. This act of remix reformulates a sense of intimacy, and generates questions about the essence of the relationship between close people, who are not connected "by blood".



## שיתופיות SHARING

**יפעת הולנדר-אמר** > מילון מונחים תחבירי לתכנון עבור ילדים, שנוסח באמצעות שיתוף ילדים בתכנון חדריהם. התמקדות בדיאלוג עם ילדים כמקור לאיתור ולפיענוח מאפייני חשיבה ילדית, במטרה לנסח כלים מקוריים לתכנון מנקודת מבטם, ולא מעמדת המוצא המקצועית המקובלת.

**Ifat Hollender Emmer** > A syntactic glossary for planning for children, devised by involving children in the planning of their rooms. Focusing on the dialogue with children as the source of recognizing and deciphering the characteristics of childish thought, in the aim of formulating original tools for planning from their point of view, rather than the common professional standpoint.



### מתכון RECIPE

**מירי מזרחי** > צלחות הנייר הן פלטפורמה לעיסוק בקונפליקט. המתכון מתבטא בניסוח גריד ומיוונים המבטיחים דגם הרמוני ומאוזן. אל תוך הגריד, שמירי יצרה, יכולים יוצרים שונים להזין "שחקני קונפליקט" אחרים. המתכון "יבטיח" יצירת דגמים הרמוניים, כביטוי לשאיפה לחיים של דו קיום. מירי בחרה להדגים את מהלכי האיזון דרך חיבור דוגמאות איראניות וישראליות לכדי דגם חדש.

**Miri Mizrahi** > The paper plates are a platform for dealing with the conflict. The recipe is expressed in the formulation of a grid and doses that assure a harmonious and balanced pattern. Different makers can feed other "conflict players" into the grid created by Miri. The recipe will "guarantee" the creation of harmonious patterns, as an expression of the aspiration to live in coexistence. Miri chose to demonstrate the balancing acts through the connection of Iranian and Israeli patterns into a new pattern.



### יצירה בקוד פתוח OPEN SOURCE CREATION

**מורן שור** > אפליקציה המאפשרת למספר משתתפים ליצור סיפור בהמשכים. מי מחליט מתי הסיפור נגמר - הכותב הראשון? האחרון? ומי מחליט מיהו האחרון?

**Moran Shor** > An app that allows several participants to create a serial story. Who decides when the story ends - the first author? The last? And who decided who is the last?

מערכת SYSTEM

**מיכאל צינזובסקי** > הפרויקט מציע כלי לשיתוף מוזיקה, שהוא אקראי ותלוי במקום ובאנשים שנוכחים בו. הנחת היסוד היא כי שיתוף בקובצי מוזיקה, כפי שאנו מכירים אותו כיום, נשלט הן על ידי תאגידים והן על ידי הקיבוען שלנו עצמנו. הכלי שמציע מיכאל מעודד גיוון ומאפשר חשיפה לעולמות מוזיקליים, שספק אם היינו מגיעים אליהם באופן עצמאי.

**Michael Tsinzovsky** > The project "Social Random Sharing" offers a music-sharing tool, which is random and dependant on the site and the people in it. The premise is that sharing music files as we know it today is governed both by corporations as well as our own stagnation. The tool Michael offers encourages diversity and allows exposure to musical worlds we probably would not have arrived to on our own.



מדיום MEDIUM

**יהונתן הופ** > פרויקט שעוסק בתהליכי המרה בין מדיה דיגיטלית וייצור פיזיים (חיתוך בלייזר ויציקה קרמית). המודל הווירטואלי התלת מימדי הראשון – קומקום אייקוני – הועתק על ידי יהונתן, נפרש ותורגם ממודל לאובייקט קרמי, ומאובייקט למודל דיגיטלי, וחוזר חלילה, מספר פעמים. השיבוש שנלווה לתהליך ההמרה, ועירוב השפות והטכניקות, חושפים את המדיום עצמו כמסר.

**Jonathan Hopp** > A project that deals with processes of conversion from digital media to physical production (laser cutting and ceramic casting). The first three dimensional virtual model – an iconic teapot – was copied by Jonathan, spread, and translated from a model to a ceramic object, and from an object to a digital model, and back again, several times. The distortion that accompanied the conversion process and the mixing of languages and techniques, expose the medium itself as the message.

ייצוג REPRESENTATION

**תמרה בן ארצי וג'בום ג'ונג** > אובייקטים שתוכננו בכלים דיגיטליים, הודמסו על נייר וקופלו, הפכו לייצוגים פיזיים של עצמים טבעיים – עלים ואבנים. הנייר מדמה את האבן והעלה באופן מתעתע: האבן המקופלת קלה כנוצה, והעלה חסר ריח. המתח שנוצר בין מראית העין לחומריות המפתיעה הוא מקור הכוח של הפרויקט, הבוחן את היחסים בין טבעי למלאכותי ובין מקור למראית עין.

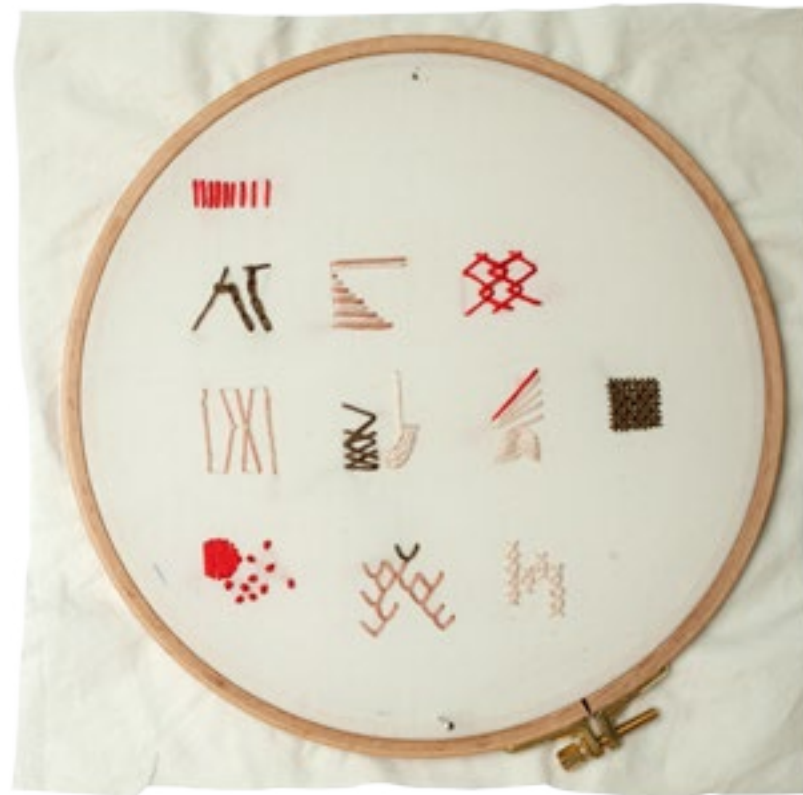
**Tamara Ben-Artzhi and Jaebom Jeong** > Objects planned using digital tools, printed on paper, and folded, became physical representations of natural objects – leaves and rocks. The paper simulates the rock and leaf in a deceptive manner: the folded rock is light as a feather and the leaf is odorless. The tension between appearance and the surprising material attributes serves as the project's source of strength in its examination of the relationship between the natural and artificial, and between origin and appearance.



**עריכה EDITING**

**מעין לויצקי** < הפרויקט "mixedmedia" הוא מעשה רפלקטיבי, ארס פואטי, שבו יצירה עוסקת בתהליך יצירתה באמצעות טכניקה המבטלת את עצמה. בשונה מן המקובל, משמעות המושג "טכניקה מעורבת" בעבודה זו הוא פירוט השלבים והטכניקות שנאספו מאנשים שונים. כל שלב נחשב ליצירה בפני עצמה או צעד בדרך ליצירה גדולה יותר.

**Maayan Levitzky** > The project "Mixedmedia" is a reflective, self referential act in which a piece addresses its creation process through a self canceling technique. The meaning of the term "mixed media" in this work is different than the common one, and refers to the itemization of the stages and techniques gathered from different people. Each stage is considered a creation in its own right, or a step on the way to a bigger creation.



**הדפסה PRINTING**

**דנה בן שלום** < "שפת הפייסבוק" נבחנת בפרויקט זה כתופעה אנושית, תוצר ישיר של שימוש בטכנולוגיות דיגיטאליות. תרגום השפה הדיגיטלית, לפורמט תלת מימדי מודפס, חושף אותה כנוכחות פיזית וכמרחב חדש, המתקיים ונחווה מחוץ לתיווך המסך.

**Dana Ben Shalom** > The language of Facebook is examined in the project as a human phenomenon, a direct product of the use of digital technologies. Translating the digital language to a printed three dimensional format, exposes it as a physical presence and a new expanse, found and experienced outside of the mediating screen.

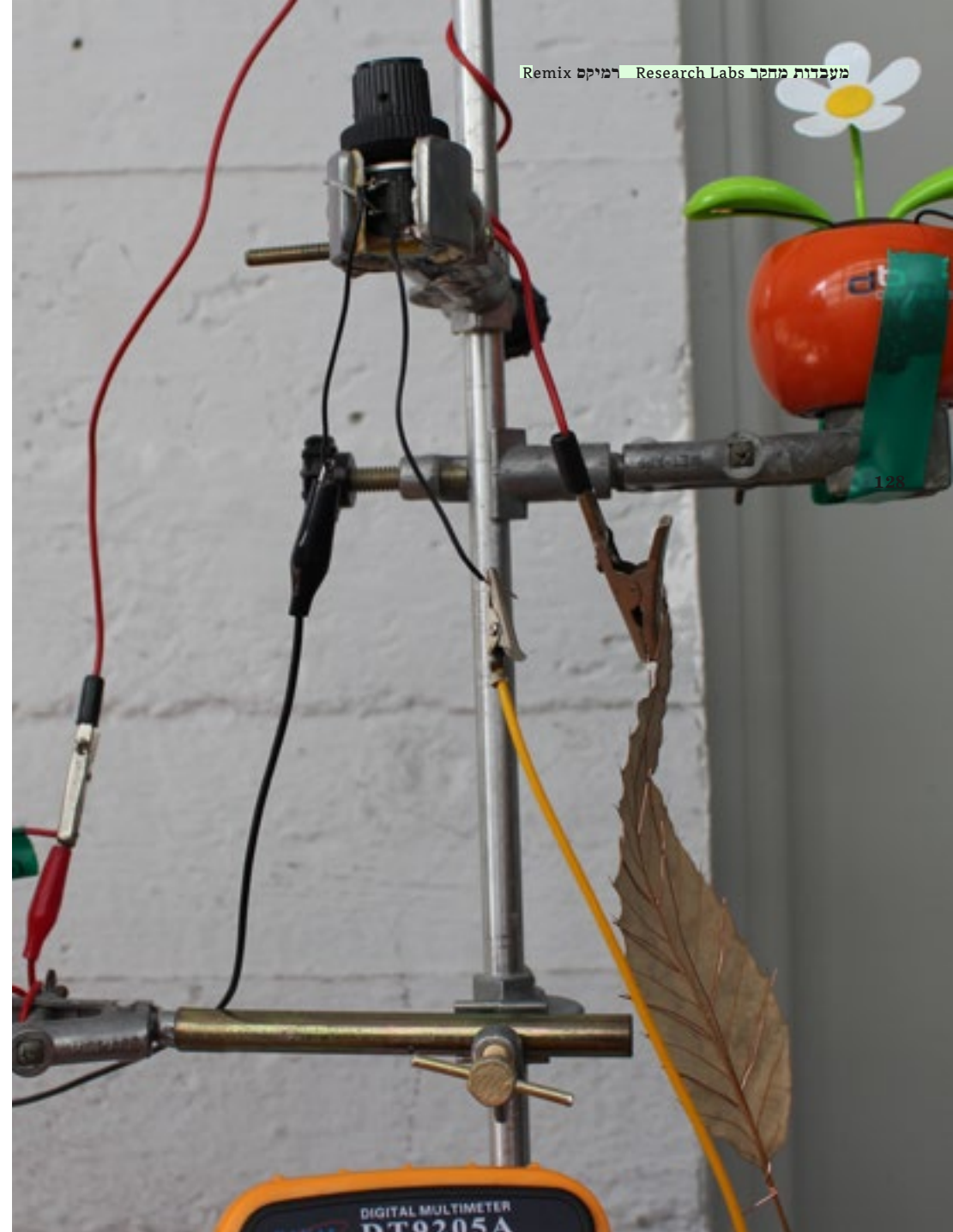
>>

**REPRESENTATION** A creation that simulates an existing thing. The thing itself is manifested through a substitute, usually produced in a different medium. The representation creates an illusion through imitation, and suffers distortion and loss of data that bring about conflicts and questions of identity. / p. 101 /

**PRINTING** A technology that allows the presentation of contents that originates in the digital space in the physical and tangible space, without the touch of a human hand. Printing produces a different kind of tactility and semantics. It is influenced by the digital culture and materiality and is still undergoing a process of formation and deciphering. / p. 101 /

**EDITING** The perception of the designer as the generator of a statement or conclusion from existing material, rather than the producer of primal contents. The action requires sorting through a multitude of objects and practices, and interweaving them coherently, so that they will evoke new thought. The tremendous rise in the quantity of data and its accessibility emphasizes the importance of developing editing and curating skills as part of the tools of contemporary design. / p. 101 /

129





# Remix

Galit Shvo and Maya Ben David

131

Open source concepts and forming technologies of three dimensional printing allow flexibility and fluidity of creation, and embody a potential response to the phenomena of the networked world: adjustment, adaptation, and rethinking of the development process. Makers from many disciplines have to address questions concerning ownership of creation, patterns of consumption, production, and distribution, alongside the demonstration of new skills like gathering, reediting, presenting, and curating.

In the workshop we examined how contemporary creation deals with these processes, which facilitate a new way of thinking about design, diverse collaborations, and flexible transitions between the virtual world and the physical world. / p. 101 /

**SHARING** A collaborative creation by two or more people, in the course of which the creation of one is the starting point of the other. At times it is a research methodology: a process in which there is no complete control over the end product, and the motivation is not formulated or defined in advance. Sharing requires a different attitude towards the product and its ownership. Communication, mutual understanding, and relinquishing control will allow moments of discovery and surprise thanks to the involvement of another creator in the process. / p. 101 /

**REMIX** A conscious use of an existing piece as raw material, by interfering, distorting, and manipulating. In contrast with the use of "ready-

mades", the aspiration in the remix is to create something new that carries the original's DNA, while it is almost impossible to indentify its traces. / p. 101 /

**OPEN SOURCE CREATION** Creating a platform and formulating an initial set of rules and tools for the use of other users-makers. With the system the creator delineates the nature, character, and language of the total possible products as a result of its use, but cannot control the future products that will evolve from his own creation. In such situations, where should we mark the lines of ownership over the piece, and when does it end? / p. 101 /

**RECIPE** A proposed sequence of activities for the creation of a design, or formulation of a method, which aspires to a product of controlled qualities. In the desire to involve as many people as possible in the creation of the design, and in the aim of maintaining the quality of the product, the designer attempts to define the "right procedures", which will lead the creating/makers users to a product with the desired characteristics. The recipe is a new kind of product, typical of design in the post digital era. / p. 101 /

**SYSTEM** Product or conduct of interlinked variables, whose relationships are anchored in a series of guidelines. The system is based on a number of users that at times are also designers/creators, and its products are not committed to the format of an object. To a certain extent, the design of a system wishes to relinquish control and ownership over a single and complete end product. / p. 101 /

**MEDIUM** Addressing the means or mediator that expresses the need for a multidimensional translation of the tactile to the virtual and vice versa, at a time when our daily experiences are composed almost simultaneously of a physical dimension and a digital dimension. This mixture of worlds, which is a part of the spirit of the times, produces new means, which are the merger or crossbreeding of these formats, and generates new perceptions. / p. 101 /

130

## הפואטיקה של העיצוב: מחקר יוצר

ד"ר טל פרנקל אלרואי ושרה אוסלנדר

132

חפצים מספרים סיפור. מה הם מספרים, ואיך? באיזה סביבות והקשרים הם מתקיימים? אילו מסרים הם נושאים, ועד כמה מודע המעצב לכוחם? מהו מעצב־חוקר וכיצד הוא משמש כמבקר תרבות? הקורס פועל כמעבדה אקטיבית למחקר עיצוב ומישמוע אובייקטים בתוך הקשרים שונים, באמצעות פרקטיקה רחבה של קריאה וכתבייה: ניתוח ופרשנות של טקסטים קאנוניים מתחומי הפילוסופיה, הספרות והאמנות; התוודעות לקורפוס הולך וגדל של מחקרי עיצוב בינלאומיים; מחקר שטח בכלים איכותניים; זיהוי תופעות חברתיות, תרבותיות ופוליטיות, ותרגום כל אלו למחקר יוצר:

**קריאה** הכל קריא: אותיות, תווים, חפצים, תופעות. כולם סימנים אשר להם שפה, תחביר, היגיון פנימי, אמצעי ביטוי, כוונות ומשמעות. קריאה טובה היא כישור נרכש, המלמד להתבונן, לשאול, להבחין בקולות שונים, לנתח, להסיק וליצוק משמעות, לנסח עמדה מקורית ויצירתית, לכתוב. / ע.מ. 13 /

**התבוננות** הסתכלות בוחנת על תופעה, אובייקט או סביבה, מתוך מחשבה חוקרת ומעמיקה, במטרה להבחין במובן מאליו. / ע.מ. 5 /

**המובן מאליו** השגרתי, הרגיל, היומיומי, זה שהפך שקוף לעינינו עד שהוא נסתר מאיתנו. / ע.מ. 6 /

**הזרה** להסיר את המבט האוטומטי, הבקיא בדברים ובשפה, ולהתבונן כאילו בפעם הראשונה. מחוץ למבט המוסכם אפשר לזהות את הפרטים שנעלמו מעינינו, את קיומם כשלעצמם. / ע.מ. 6 /

133

**לנסות להבין** ברוח המחשבה של קליפורד גירץ, להניח מראש שאף פעם לא נבין לגמרי. מכאן, להתבונן בדריכות, בסקרנות, לשאול שאלות. להישאר תמיד קצת זרים לדברים. / ע.מ. 8 /

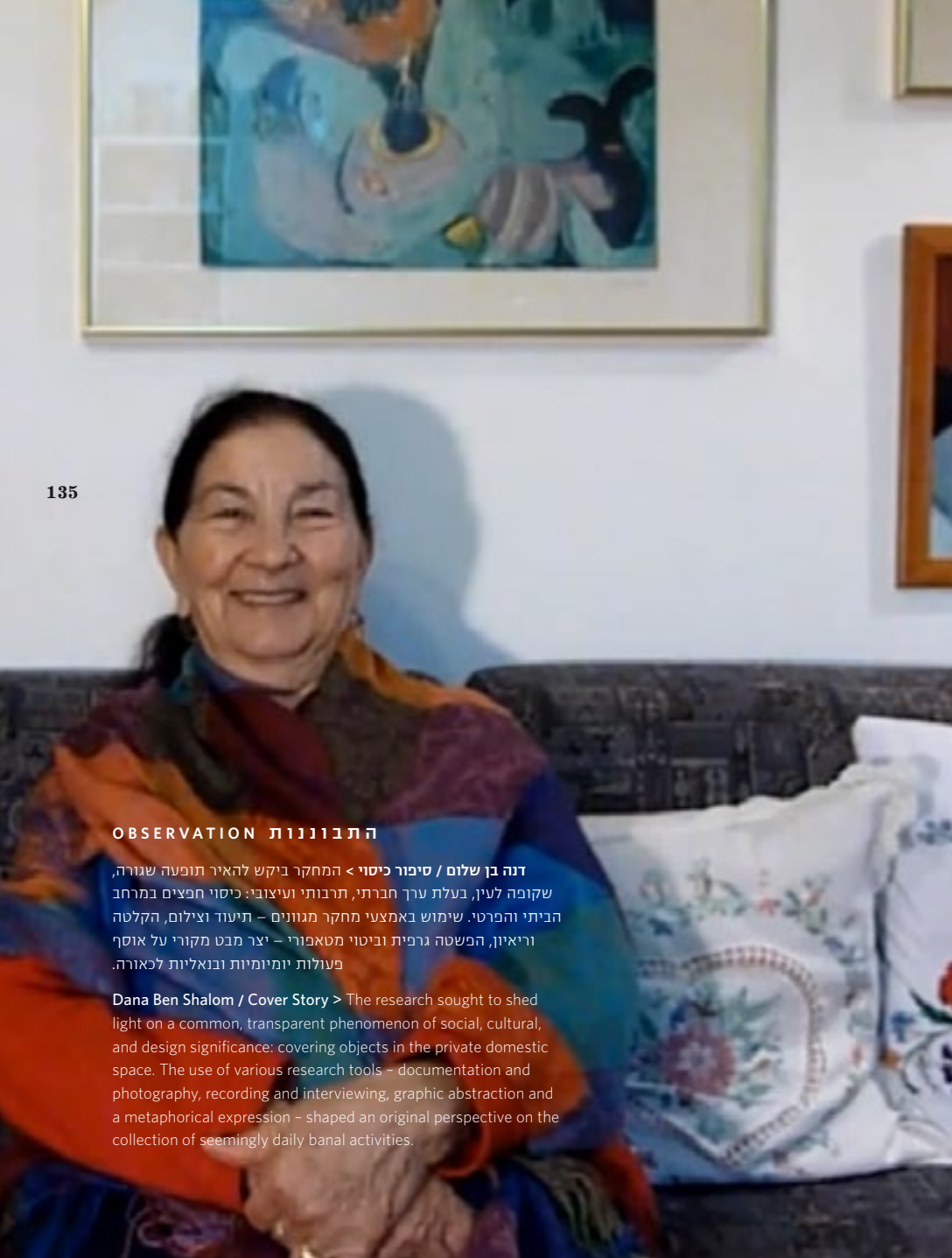
**רב־קוליות/דיאלוגיות** בהתאם לשימוש במושג "פוליפונית" של מיכאיל באחטין, לנסות ולזהות את הקולות השונים שמרכיבים את האובייקט ואת הסביבה שבה הוא מתקיים: נקודות מבט שונות, לעתים סותרות, שמתלכדות בו; הקשרים מגוונים; שכבות זמן ומקום; ציטוטים מכוונים ואקראיים. / ע.מ. 10 /

**מיפוי** מיפוי ריכוז סוגי המידע השונים שנאספו בתהליך המחקר, פרישה, בחינה, ניפוי, זיהוי ערך מוסף. / ע.מ. 12 /

**ערכים** חילוץ משמעויות, העולות מתוך רובדי המידע שנאסף, וניסוחם כמתווה ליצירה. / ע.מ. 6 /

**נקודת מבט** ביטוי של תפיסת העולם המצויה במושא המחקר. על הקורא מוטל לפענח את נקודת המבט של הטקסט, ולנסח את העמדה של עצמו לקראת כתיבה. / ע.מ. 6 /

**נרטיב** האידיאולוגיה המשתמעת של הטקסט, המורכבת מן הערכים ומן נקודת המבט שהם יוצרים. הנרטיב טווה את אופי הסיפור וחומריו: מי מספר, מה הוא מספר, ואיך הוא מספר. / ע.מ. 6 /



135

### התבוננות OBSERVATION

**דנה בן שלום / סיפור כיסוי** > המחקר ביקש להאיר תופעה שגורה, שקופה לעין, בעלת ערך חברתי, תרבותי ועיצובי: כיסוי חפצים במרחב הביתי והפירטי. שימוש באמצעי מחקר מגוונים – תיעוד וצילום, הקלטה וריאיון, הפשטה גרפית וביטוי מטאפורי – יצר מבט מקורי על אוסף פעולות ימיומיות ובנאליות לכאורה.

**Dana Ben Shalom / Cover Story** > The research sought to shed light on a common, transparent phenomenon of social, cultural, and design significance: covering objects in the private domestic space. The use of various research tools – documentation and photography, recording and interviewing, graphic abstraction and a metaphorical expression – shaped an original perspective on the collection of seemingly daily banal activities.

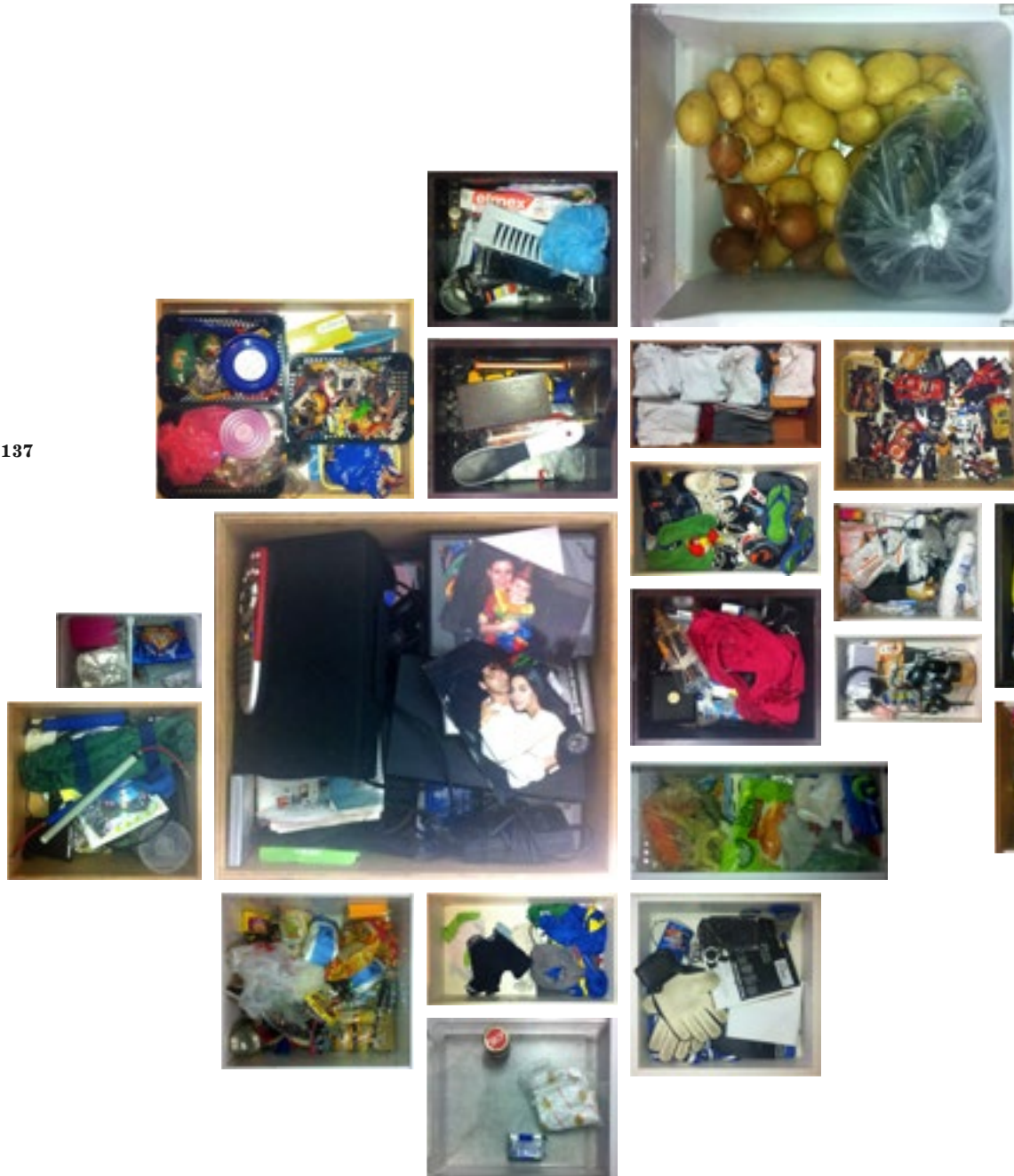


134

### רב־קוליות POLYPHONY

**אירית גילן / רצים קדימה** > המחקר על תרבות הריצה, הפופולרית כיום, הוליד התבוננות מורכבת מתוך נקודות מבט שונות. מה שנראה כקבוצה הומוגנית, אוסף של אנשים בתלבושת זזה, התפרק לסיפור אנושי מרובה נרטיבים.

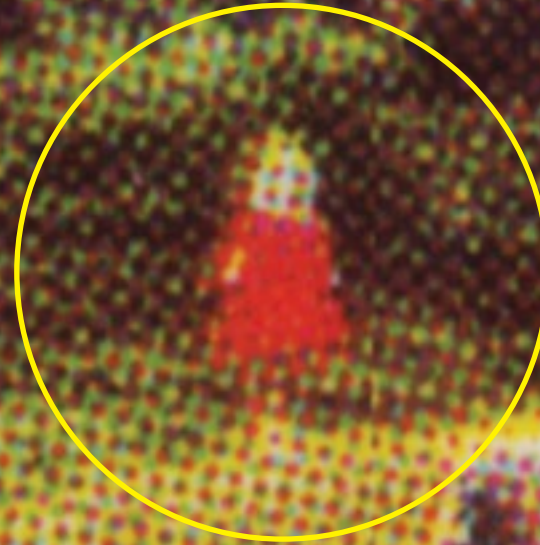
**Irit Gilan / Running Forward** > A research on the trendy cultural phenomenon of jogging, led to complex examination from different points of view. What seems like a homogenous group, a collection of people in identical outfits, disintegrated into a human story with multiple narratives.



המובן מאליו THE OBVIOUS

דניאל אוחנה / עשרים ותשע > פרויקט המתעד באופן אובססיבי את כל המגירות בבית משפחתו של דניאל, 29 במספר. פורמט המחקר – גלויה מצולמת – כופה שפה אחידה על אוסף המגירות, ומייצר הצלבה מכתיעה בין שני אובייקטים, גלויה ומגירה. נקודת המבט של התצלום – תקריב מזווית עלית – מייצרת תחושה של קלסטרופוביה, ומאלצת את הצופה לקחת חלק פעיל בחוויית החשיפה, הנועה בין סקרנות, זיהוי עצמי ומבוכה.

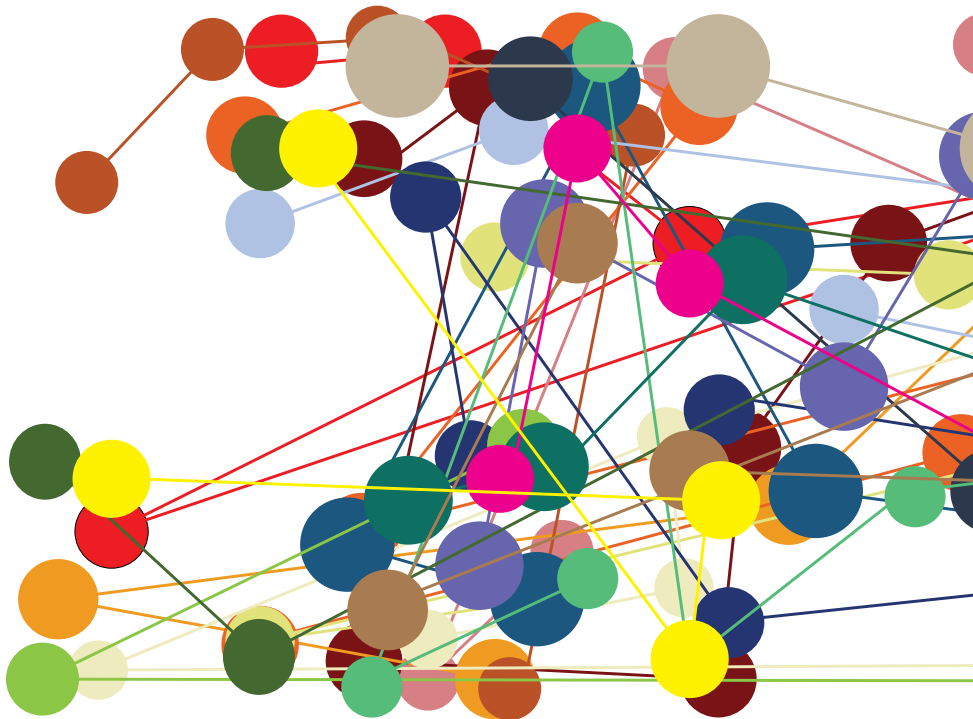
Daniel Ohana / Twenty Nine > A project that obsessively documents all the drawers in Daniel's family home, 29 in total. The format of the research - a photographic postcard - imposes a uniform language on the collection of drawers and produces a surprising juxtaposition of two objects, a postcard and a drawer. The photograph's point of view - an overhead close-up - produces a claustrophobic feeling, and forces the viewer to take an active part in the experience of exposure, which shifts between curiosity, sympathy, and embarrassment.



### לנסות להבין TRYING TO MAKE SENSE

**מעין לויצקי / גלויות >** התחקות אחר השפה של הגלויה כפורמט ויזואלי וטקסטואלי. המחקר מנתח אוסף גלויות משנות ה-60 וה-70, ושואל על מידת הרלוונטיות של הגלויה כיום: איזה ספקטקל ראוי לה – נוף מרהיב, מגדל מגורים או פיגוע טרור המוני; מה היא לוכדת, וכיצד היא מנציחה את הבנאליות של האנושי.

**Maayan Levitzky / Postcards >** Reviewing the language of the postcards as a visual and textual format. The research analyses a collection of postcards from the 1960s and 1970s, and looks into the relevance of the postcard today: what spectacle is worthy of it – a spectacular view, an apartment building, or a massive terrorist attack; what does it capture and how does it immortalize the banality of the human.



**MAPPING מיפוי**

**אנט לוזר / אושה 3** > ניסיון לברר את ההיסטוריה והארכיאולוגיה הפרטיים של הבית שבו גרה אנט, ברחוב אושה 3 בשכונת נחלאות בירושלים, המשמש כמעין קומונה לסטודנטים בתכניות חילופין. מסע של סטודנטית מברלין בעקבות בעלי החפצים שנזנחו בחצר האחורית.

**Annett Loeser / 3 Usha** > A look into the private history and archeology of Annett's place of residence at 3 Usha Street in the Jerusalemite Nachlaot neighborhood, which serves as a commune of sorts for exchanges students. A journey of a student from Berlin in the trail of the owners of the objects discarded in the backyard.



**קריאה READING**

**יפעת הולנדר אמר / גפרורים** > חקירה חומרית, מורפולוגית וגרפית של קופסאות גפרורים, שנאספו במשך שנים ממשעדות, מלונות ואתרי תיירות שונים.

**Ifat Hollender Emmer / Matches** > A material, morphologist, and graphic study of match boxes, collected over the years from restaurants, hotels, and different tourist sites.

## The Poetics of Design: Creative Research

Dr. Tal Frenkel Alroy and Sarah Auslander

143

Objects tell a story. What do they tell, and how? In what environments and contexts do they exist? What messages do they carry, and to what extent is the designer aware of their power? What is a design-researcher and in what way does he act as a cultural critic? The course operates as an active laboratory for design research and for giving meaning to objects within different contexts, through a broad perspective of reading and writing: analysis and interpretation of canonic texts from the disciplines of philosophy, literature, and art; introduction to a growing corpus of international design studies; field research with qualitative tools; identifying social, cultural, and political phenomena, and translating all of these to creative research:

**READING** Anything can be read: letters, notes, objects, phenomena. All are signs that have a language, syntax, internal logic, means of expression, intentions, and meaning. Good reading is an acquired skill, which teaches to observe, ask, detect different voices, analyze, deduce and imbue meaning, formulate an original and creative position, write. / p. 101 /

**OBSERVATION** A probing gaze into a phenomena, object, or environment, from an inquisitive and profound thought in the aim of detecting the obvious. / p. 101 /

**THE OBVIOUS** The mundane, ordinary, everyday, what has turned invisible to us to the point of becoming hidden from us. / p. 101 /

**DE-AUTOMATIZATION** Removing the automatic gaze, proficient in objects and language, and looking as though for the first time. Outside the conventional gaze it is possible to detect the details that escaped us, their existence in themselves. / p. 101 /

**TRYING TO MAKE SENSE** In the spirit of Clifford Geertz, presume that we would never fully understand. From this point, look attentively, inquisitively, ask questions. Always remain slightly extraneous to things. / p. 101 /

**POLYPHONY/DIALOGUE** In accordance with Mikhail Bakhtin's use of the term "polyphony", try and recognize the diverse voices that comprise the object and the surroundings in which it exists: different, at times contradictory, points of view that coalesce in it; diverse contexts; layers of time and place; intentional and random references. / p. 101 /

**MAPPING** Collating the different types of data gathered throughout the research process, laying them out, examining, eliminating, and identifying their added value. / p. 101 /

**VALUES** Extracting meanings that emerge from the layers of collected data, and formulating them as an outline for the work. / p. 101 /

**POINT OF VIEW** Expression of a worldview found at the subject of the research. The reader is given the task of deciphering the text's point of view, and formulating his own position before writing. / p. 101 /

**NARRATIVE** The implied ideology of the text, composed of the values and the points of view they form. The narrative merges the nature of the story and its materials: who is telling the story, what is he telling, and how does he tell it. / p. 101 /

142

## עיצוב עכשווי

ד"ר אורי ברטל ויובל סער

144

קורס זה מציג מבט רחב על שדה העיצוב במאה ה-21, ועל היסודות השונים היוצרים אותו. במהלך הסמסטר מוצגות המגמות, התיאוריות, המוסדות והמעצבים המובילים את תרבות העיצוב היום. בצד היכרות עם הכוחות המרכזיים המניעים את התחום כיום, נבחן מקומו של העיצוב כמכשיר בעל עוצמה תרבותית, המעמיד אידיאולוגיה, שמשפיעה על הדרך שבה אנו תופסים את עצמנו ואת העולם סביבנו.

**עכשווי** מה שקורה בעולם העיצוב בשלוש השנים האחרונות, עם דגש עם השנה האחרונה: תערוכות, שבועות עיצוב ברחבי העולם, פרסומים ועוד.

**דיזיין ארט** עיצוב שמשתמש באסטרטגיות חזותיות של עולם האמנות.

**עיצוב נרטיבי** עיצוב שעוקב אחרי סיפורים ואגדות, ועוסק בפנטזיה.

**עיצוב רדוקטיבי** עיצוב שעוסק במינימליזם וחוקר עיצוב מינימליסטי, מאז הבאהאוס ועד היום, על כל גווניו: רטרו, צנוע, מינימליסטי, מינימליזם אינטנסיבי.

**קראפט עכשווי** חזרה לחומר ולנגיעה בחומר לאחר המהפכה הדיגיטלית של שנות ה-90. מגע היד של המעצב במוצר לצד מחקר של מתודולוגיות ידניות. / ע.מ. 13 /

**אסתטיקה דיגיטלית** עלתה בשנות ה-90 עם השקת Windows 5 והשפיעה על עיצוב התוצרים הסופיים.

145

**עיצוב פתוח** בהשפעת האינטרנט התפתח עיצוב המפריד בין חומר למידע, המאפשר לציבור רחב נגישות והפעלה אישית של אינפורמציה דיגיטלית. / ע.מ. 13 /

**ביולוגיה סינתטית** עיצוב באמצעות פיתוחים סינתטיים של מנגנונים ביולוגיים, בתהליך המשפיע הן על המוצר והן על האסתטיקה שלו.

**עיצוב טבע ותרבות** הדיכוטומיה הבעייתית טבע/תרבות בתוך עולם המוצרים ובתוך ההקשר האקולוגי לכאורה שלהם. הבחנה בין טבע לתרבות ובין טבע לטבעי: הטבעי מתקיים בתוך התרבות והוא תמיד תוצר של עיבוד. / ע.מ. 13 /

**עיצוב גלובאלי** גלובליזציה והשפעתה על עולם העיצוב: תוכנות דיגיטליות, מיזוגי חברות, החלפת כספים, תערוכות ענק, הגירה ואובדן זהות לאומית.

**עיצוב גלוקאלי** בעקבות הטשטוש והמחיקה של הזהות המקומית והלאומית, חיפוש אחר שפה חדשה, המושפעת מן הלוקאלי והגלובאלי כאחת.

**mass customization** תהליכי אימוץ והתאמה אישיים של מוצרים בעקבות השתלטותו של הייצור ההמוני על עיצוב המוצר. / ע.מ. 13 /

**עיצוב ותרבות הצריכה** המעצב כמנהל סימנים בתקופה שבה הצרכנים מרוקנים את המוצר מן הפונקציונליות שלו ומקדשים את הסימן החברתי שהוא נושא.



147 **מאס קסטומיזיישן / MASS CUSTOMIZATION**

**יעל הולנדר / פרוטזות** > אם בעבר ייצגה הפרוטזה פיצוי פיזי על אובדן וחוסר, כיום היא מהווה פוטנציאל להעצמה. המחקר מציג את הגורמים הטכנולוגיים והתרבותיים המובילים בעיצוב דימייה של הפרוטזה החדשה, ואת תפקידו המרכזי של המעצב בשינוי תודעת החברה.

**Yael Holander / prostheses** > While previously the prosthesis represented a physical compensation for loss and lack, today it holds a potential for empowerment. The research presents the leading technological and cultural factors in shaping the image of the new prosthesis and the central role of the designer in transforming the perception of society.

?? / ??  
עיצוב / עיצוב

146

**ביולוגיה סינתטית / SYNTHETIC BIOLOGY**

**יפעת הולנדר / תפקיד המעצב במעבדה הביולוגית בעידן העכשווי** > בשנים האחרונות חברו עיצוב ומדע יחד כדי לאפשר גילויים של מכניזם ותופעות נסתרות ולתוכם לעולם. מעצבים מהווים חוליה מרכזית בגישור בין הערטילאי והאבסטרקטי במחקר, לדרישות הריאליות בעולם האמיתי, תוך נסיון לבסס את תפקידו של המדע דרך חווית העיצוב. המחקר התמקד בשלוש מגמות עכשוויות בתחום העיצוב הביולוגי: ביומימטיקה, ביוארט וביולוגיה סינתטית.

**Ifat Hollender Emmer / the function of the designer in the contemporary biology laboratory** > In recent years design and science have joined forces in order to allow the discovery of mechanism and latent phenomena and mediate them to the world. Designers form a central link in bridging the ephemeral and abstract research and the actual demands of the real world, while attempting to establish the role of science through the design experience. The research focused on three contemporary trends in the field of biological design: biomimicry, bioart, and synthetic biology.

?? / ??  
עיצוב / עיצוב



?? / ??  
כיתוב / כתוב

### קראפט עכשווי CONTEMPORARY CRAFT

מיכאל צינזובסקי / על טרנד המייקרוס < המחקר בוחן את היחסים בין מעצב המוצר, התעשייה וצרכי העיצוב כיום, דרך ניתוח המגמה העכשווית של הקמת פסי ייצור זעירים או ביתיים.

Michael Tsinzovsky / on the makers trend > The research examines the relationship between the product designer, the industry, and contemporary design needs, through the analysis of the contemporary trend of setting up small or domestic production lines.

### עיצוב פתוח OPEN DESIGN

נאורה ציגלר / "עיצוב פתוח" בטכנולוגיית הדפסה בתלת ממד < המחקר בוחן את השפעת הטכנולוגיה של הדפסה בתלת מימד על מערכת היחסים בין היצרן לצרכן, כסממן למהפכה תעשייתית שלישית.

Neora Zigler / "open design" in 3D printing technology > The research examines the influence of 3D printing technology on the relationship between the manufacture and the consumer, as an effect of a third industrial revolution.

151



**עיצוב טבע ותרבות**

**NATURE AND CULTURE DESIGN**

**דנה בן שלום / אוכל כחומר גלם בעיצוב ניסיוני וקונספטואלי עכשווי** > יותר ויותר מעצבים משתמשים במזון כחומר גלם וככלי עבודה בעיצוב. המחקר בחן שלוש מגמות עכשוויות עיקריות: 1. אוכל כסממן של תרבות זהות: שאלת זהותו של המעצב בעידן הגלובליזציה. 2. צורה עוקבת טעם: ריענון וחיידוש שיטות מחקר בעיצוב ניסיוני, דרך מתודולוגיות של בישול. 3. אוכל כחומר גלם חדש: בין אקולוגיה וקיימות לעודפות ובזבוז.

**Dana Ben Shalom / food as a raw material in contemporary experimental and conceptual design** > More and more designers use food as a raw material and a design tool. The research examined three central contemporary trends: 1. Food as a marker of culture and identity - the question of the designer's identity at the age of globalization; 2. Shape follows taste - refreshing and renewing research methods in experimental design, using methodologies of cooking; 3. Food as a new raw material - between ecology and sustainability to surplus and waste.

150



אורי זוננשניין איזנברג / קליפות סולסקין  
Ori Sonnenschein Eizenberg / Solskin Peels

## Contemporary Design

Dr. Ori Bartal and Yuval Saar

153

This course offers a broad look at 21st century design, and the different elements that comprise it. Throughout the semester we look at the trends, theories, institutions, and designers that lead today's design culture. Alongside the introduction to the central forces that drive the field today, we examine the place of design as a tool that holds cultural power, which produce an ideology that impacts the way we perceive ourselves and the world around us.

**CONTEMPORARY** What is going on in the design world in the last three years, with an emphasis on the last year: exhibitions, design weeks around the world, publications, and more.

**DESIGN ART** Design that employs the visual strategies of the art world.

**NARRATIVE DESIGN** Design that follows stories and fairytales and deals with fantasy.

**REDUCTIVE DESIGN** Design that deals with minimalism and explores minimalist design, from Bauhaus to this day, on all its shades: retro, simple, minimalist, intense minimalism.

**CONTEMPORARY CRAFT** Return to material and working with material after the digital revolution of the 1990s. The touch of the designer's hand in the product alongside the research of manual methodologies. / p. 101 /

**DIGITAL AESTHETICS** Emerged in the 1990s with the launch of Windows 5, and influenced the design of the end products.

152

**OPEN DESIGN** The influence of the Internet paved the way to design that separates material from information, which allows the general public access and personal operation of digital information. / p. 101 /

**SYNTHETIC BIOLOGY** Design using synthetic developments of biological mechanisms, in a process that influences both the product and its aesthetics. / p. 101 /

**NATURE AND CULTURE DESIGN** The problematic dichotomy nature/culture in the world of products and their supposedly ecological context. The distinction between nature and culture and between nature and the natural: the natural takes place within culture and is always a product of processing. / p. 101 /

**GLOBAL DESIGN** Globalization and its influence on the world of design: digital software, mergers of corporations, transactions, massive expos, immigration, and loss of national identity.

**GLOBAL DESIGN** In the wake of blurring and erasing local and national identity, a search for a new language, which is influenced by the local and global alike.

**MASS CUSTOMIZATION** Personalized processes of adapting and customizing products following the domination of mass production on product design. / p. 101 /

**DESIGN AND CONSUMER CULTURE** The designer as a director of signs at a time when consumers deplete the product of its functionality and reverse the social sign it carries.

## אוצרות לעיצוב

גלית גאון ומיה דבש

154

הקורס איפשר לסטודנטים להתנסות בתהליך פיתוח תערוכה חדשה, משלב גיבוש הקונספט, דרך מחקר רחב ועד להצעות הגשה לפרגמנטים בתערוכה. הסטודנטים התנסו הלכה למעשה במחקר עבור התערוכה "ללא מעצורים – 100 זוגות אופניים אייקוניים" במזיאון העיצוב חולון. הסרטים התיעודיים שייצרו הסטודנטים במהלך הקורס מוצגים בתערוכה.

**תשתית מיתית** תשתית אל'זמנית, חלק מתת מודע קולקטיבי. האובייקט מופקע מחד פעמיותו ונתפס כמגלם יסוד אוניברסלי ואל זמני. היסודות האגדתיים-מיתיים מעגנים את התפתחות האירועים במקורות עמוקים שמעבר למגבלות הידיעה: מקורות דתיים, על טבעיים וקדמוניים. לדוגמה, התבוננות באופניים דרך המיתולוגיה היוונית. בחירה לאפיין דמות כקנטאור – גזע של יצורים בעלי פלג גוף עליון של אדם ופלג גוף תחתון של סוס.

**הזרה** דה אוטומטיזציה, הפיכת המוכר ללא מוכר, שחרור האופן המורגל בו אנו קולטים דברים, ריענון הדברים המקובלים והחזרת החיות: לשמוע את רחש הגלים ולהחזיר לאבן את אבניותה. לדוגמה, התבוננות באופניים על ידי פירוקם לרכיבים, התבוננות בהתפוצצות של אופניים על קיר.

**מקרי קיצון** כמו דמויות משנה בסיפור, שתפקידם לסייע לשאר מרכיבי הסיפור, להניע את הדמויות הראשיות לפעולה, ולעזור בבניית הרקע החברתי והאנושי של הסיפור, כדי להאיר את הכול באור הרצוי. לדוגמה, פנייה לדוגמאות הקיצוניות והגרוטסקיות ביותר מאירה את האובייקטים-דמויות באור חדש.

155

**ציר זמן** שיטה שנועדה להמחשה חזותית של אירועים היסטוריים וקיומם של אישים על ציר הזמן. תמונה של פעילויות מפתח ואבני דרך. קו דמיוני המתאר את המאורעות שקרו בעבר נותן כלים לניתוח מקור חזותי וטיפוח חשיבה תהליכית. לדוגמה, האופניים ככלי לשחרור האישה על ציר הזמן.

**התאמה אישית** פריט תפור למידה כמו חליפה מחייט. עשייה המתקיימת בגבול בין אמנות לאומנות. לדוגמה, התרכזות ביוצרים האוונגרדיים העומדים מאחורי עיצוב האופניים המותאמים אישית ומעקב אחר תהליך הייצור. / ע.מ. / 13

**אופנתיות** איניות, טרנדיות. מאמצים המושקעים בהעלאת המודעות, שינוי התפיסה ויצירת תדמית חדשה. לדוגמה, עיסוק ב"גל האופניים" הסוחף אחריו אנשים לשנות את אורח חייהם. / ע.מ. / 13

**תשוקה** המילה נגזרת מהשורש שקק. השתוקק. תשוקה מרגישים כלפי משהו מוחשי ומיידי. תשוקה מתייחסת לרוב להקשר מיני אם כי היא יכולה להיות מופנית גם כלפי אוכל, מסעדות וכו'. למילה יש נימת לוואי חיובית בשפה העברית. לדוגמה, מה שמניע אותנו בבחירת נושא, וגם מה שמניע יוצרים בעולם קפיטליסטי לעסוק בתחום כמעט ללא רווח.

## התאמה אישית CUSTOMIZATION

אודליה לביא ודייגו פרילוסקי / ייצור אופניים בהתאמה אישית <  
שלושת הסרטים שהכינו השניים במהלך הקורס מוצגים בתערוכה "ללא  
מעצורים – 100 זוגות אופניים איקוניים" במוזיאון העיצוב חולון.

Odelia Lavie and Diego Prilusky / Bespoke bicycle manufacturing >

The three videos the two had made throughout the course are featured in the exhibition "Free Wheel-Cyclepedia, Iconic Bicycle Design" at the Design Museum Holon.

159

158



אופנתיות TRENDINESS

יפעת הולנדר אמר / שרטוט הקשר בין התפתחות האופניים ככלי תחבורה  
עצמאי להתפתחות תנועת המודרניזם והפמיניזם  
??? / ???

## Curating Design

Galit Gaon and Maya Dvash

161

The course allowed the students to experience the process of developing a new exhibition, from the preliminary stage of formulation of the concept, through an extensive research, to the presentation of proposals for fragments in the exhibition. As part of the course the students experienced practical research for the exhibition "Free Wheel" at the Design Museum Holon. The documentaries they created during the course are featured in the exhibition.

**MYTHICAL INFRASTRUCTURE** Timeless infrastructure, a part of the collective subconscious. The object is expropriated from its singularity and perceived as embodying a universal and timeless element. The legendary-mythical elements anchor the developments in profound sources that surpass the limits of knowing: religious, supernatural, and primordial origins. For instance: looking at a bicycle through Greek mythology, choosing to characterize a figure as a centaur – a race of creatures with a human upper body and an equine bottom half.

**DE-AUTOMATIZATION** Turning the familiar into the unfamiliar, liberating the accustomed manner in which we perceive things, refreshing the common things, and retrieving the vitality: hearing the murmur of the waves and restoring the stone's stoniness. For instance: looking at a bicycle by disassembling them to their components, looking at an explosion of a bicycle on a wall.

**EXTREME CASES** Like supporting characters in a story, whose role it is to assist the other elements of the story, push the leading protagonists into

action, and help in constructing the social and human background of the story, in order to light everything in the desired light. For instance: turning to the radical and most grotesque examples sheds a new light on the objects-figures.

**TIMELINE** A system designated for a visualization of historical events and the lives of personalities along a temporal axis. An image of key activities and milestones. An imaginary line that depicts the events that took place in the past, provides the tools for analyzing a visual source and nurturing process-based thought. For instance: the bicycle as a means of women's liberation along the time line.

**CUSTOMIZATION** A customized item like a bespoke suit. Creation that takes place on the border between art and craft. For instance: focusing on the avant-garde makers behind the design of customized bicycles and following the manufacturing process. / p. 101 /

**TRENDINESS** Fashionability. Efforts invested in raising awareness, changing perception, and creating a new image. For instance: addressing the bicycle wave that inspires people to change their ways of life. / p. 101 /

**DESIRE** Craving. You feel desire towards something substantial and immediate. Desire is usually mentioned in a sexual context, although it could also be directed towards food, restaurants etc. In Hebrew, the word has a positive connotation. For instance: the motivation behind our choice of subject matter, and also what motivates creators in a capitalist world to peruse an almost non profit field.

160



## מחקר וכתובה בסביבת עיצוב

ד"ר יונתן ונטורה ושרון דנציג

162

לקורס זה, המשותף למסלול אודות עיצוב וניהול עיצוב, שלוש מטרות עיקריות: הראשונה, לאפשר לסטודנטים, באמצעות תהליך מובנה, ללמוד ולתרגל מחקר, תיעוד, וכתובה אקדמית איכותית על כל מרכיבי התהליך. השנייה, להבין טוב יותר את ההקשר החברתי של התרבות החומרית ואת המציאות הישראלית בכללה. והשלישית, לקדם יחד עם הסטודנטים, באמצעות חקירה וכתובה, את גוף הידע האקדמי של שדה העיצוב בישראל. במהלך הקורס נרשים הסטודנטים להתמקד בקהילות מקומיות בעלות מאפיינים מובהקים, ולבחון את זהותן החזותית בתוך ההקשרים החברתיים, התרבותיים והפוליטיים שבהם הן מתקיימות. השנה התמקד הקורס בתרבותן החומרית של "קהילות חברתיות עכשוויות": קהילות הפועלות במרחב הציבורי, מגיבות לשינויים החברתיים העכשוויים, ומייצרות אג'נדה חדשה ושונה בתרבות הישראלית.

**פרשנות** האופן שבו החוקר מבין את אוכלוסיית המחקר ומבין את דרכי ההתנהגות, התפיסות השכיחות והנורמות באותה אוכלוסייה. כדברי גירץ, במחקר איכותני אנחנו מבצעים "פרשנות כפולה" – אנחנו שומעים תיאור של הנחקרים (פרשנות 1) ומפרשים את דבריהם בהתאם לתפיסות עולמנו הסובייקטיביות (פרשנות 2).

**עבודת שדה (אתנוגרפיה)** חוויה משתתפת ובלתי־מתווכת של החוקר עם האוכלוסייה הנחקרת. עבודת השדה הקלאסית כוללת בדרך כלל תצפיות משתתפות ומאוחר יותר גם ראיונות. את החומרים, הנאספים בשדה, עורך החוקר ביומני מחקר.

**קשר חוקר־נחקרים** הקשר בין החוקר לנחקרים מבוסס בראש ובראשונה על אמפתיה וחוסר־שיפוט. קשר קרוב מסוג זה מושתת על עקרונות

אתיים ידועים (לא לפגוע, הסכמה מודעת, שמירה על אוניברסיטת) ועל העברה הדדית של מידע, תוך שמירה על איזון ביחסי הכוחות בין החוקר לנחקרים.

**תיאוריה** העולם התיאורטי בקורס כולל שני סוגים של תיאוריה: תיאוריה כללית (העוסקת בטיעונים מופשטים ולא ספציפיים) ותיאוריה אמפירית, המושתתת על מחקר אמפירי (בדרך כלל ייבחרו תיאוריות העוסקות בנושא המחקר או בקהילת המחקר). במהלך הכתיבה, החוקר מבצע אינטגרציה בין התיאוריות השונות לבין החומרים האמפיריים שנאספו בשדה.

**ראיון** הראיונות הנלמדים בקורס כוללים: ראיון איכותני קלאסי (ראיון פתוח המבוסס על 6-8 שאלות מרכזיות), ראיון נרטיבי (סיפור חיים) וראיון ממוקד־נושא (ראיון המתמקד באפיזודה ספציפית או בתיאור שגרת יומו של מקצוען מתחומים שונים). הראיון האיכותני מבוסס על רגישותו של החוקר בזיהוי הלכי הרוח של המרואייין ויכולתו לבצע שינויים מהירים בהמשך הראיון, בהתאם להלכי הרוח הללו.

**תצפית** התצפית היא אבן היסוד של העבודה האתנוגרפית. על החוקר להגדיר במדויק את האזור הנצפה, לשרטט אותו, ולהתייחס להתרחשויות התואמות את תחומי המחקר המרכזיים. הנתונים מעובדים ומורחבים באמצעות יומני תצפית הכוללים תמונות, סקיצות וסרטונים קצרים. בהתאם לסיטואציה המחקרית אנו מחלקים בין תצפית משתתפת לתצפית לא־משתתפת.

**מערך מחקר** מערך מחקר קלאסי כולל מספר שלבים: קריאה והכנה תיאורטית (לימוד השפה והנורמות של הקהילה הנחקרת); מחקר גישוש ראשוני; זיהוי שומרי סף וכניסה ראשונית לשדה; סבבים ראשוניים של עבודת שדה; עיבוד הנתונים וגיבוש מסקנות ראשוניות; סבבי עבודת שדה נוספים; כתיבת המחקר תוך אינטגרציה בין הנתונים האמפיריים לתיאורטיים; סיום המחקר וגיבוש אופן שמירת הקשר עם קהילת המחקר.

**קריאת המרחב** המרחב כמרחם חברתי הטרוגני המכיל כוחות שונים ויחסי שליטה.

**רעשי רקע ואיתור כוח מניע** זיהוי עמוד השרדה, סיבת התלכדות הקהילה, והמוטיבציה העומדת מאחורי פעילותה. לעיתים יהיה המניע סמוי ויתברר לאחר ניקוי רעשי רקע מכוונונים.

**משתתפים נלווים סמויים** לעיתים פעילויות ומאבקים חזיתיים ומתקשרים יוצרים גלים המשפיעים על המרחב באופנים מפתיעים.

163



**רעשי רקע ואיתור כוח מניע**  
**BACKGROUND NOISES AND IDENTIFYING THE DRIVING FORCE**

**רמי טריף וועד גוב / איקרית >** במחקרם על עקורי הכפר איקרית הבחינו הסטודנטים בין שלוש פרקטיקות של שיגרה שנועדו לשמר את זיכרון הכפר בתודעת אנשי הקהילה העקורים: שגרה פסיבית, שגרה טקסטית דתית ושגרה אקטיביסטית. שגרות אלו ענורות לקהילה בניגוד הזיכרון ותחושת השייכות לאורך שלושת הדורות האחרונים. "הדור הראשון בא לאיקרית כדי לזכור והדור השלישי בא לאיקרית כדי לא לשכוח. לזכור מה ולא לשכוח את? לזכור את האדמה ולא לשכוח את הזכויות והכבוד, היו עונים החוקרים בתחילת המחקר. אך אנשי איקרית באים למקום כדי לזכור בכל פעם שהם קהילה אחת ואחווה אחת. כמו שאמר חבר הוועד: 'החלום הוא לבנות את הקהילה מחדש ובשכונת לבנות קהילה צריך מקום'."

**Rami Tareef and Oded Gov / Iqrit >** In their research on the refugees from the Village of Iqrit, the students distinguished between three routine practices that were aimed at preserving the memory of the village in the consciousness of the displaced community: passive routine, religious ritualistic routine, and activist routine. These routines assist the community in formulating the memory and sense of belonging throughout the last three generations. "The first generation came to Iqrit to remember and the third generation came to Iqrit so they will not forget. 'Remember what and not forget what?' 'Remember the land and not forget the rights and honor,' the researchers would have answered at the beginning of the research. Yet the people of Iqrit come to the site to remember each time anew that they are one community and one fraternity. As a member of the board had said: "the dream is to build the community anew, and in order to build a community you need a place."



167

166

**משתתפים נלווים סמויים**  
**STOWAWAY PARTICIPANTS**

**יערה איסר וליאת איביאלי / ייצוגים של שליטה במרחב - נשות הכותל כמקרה בוחן <**  
 הסטודנטיות חללו את קהילת "נשות הכותל" באמצעות בחינת ייצוגים של מאבק השליטה בין נשות הקהילה והממסד האורתודוקסי. הסטודנטיות גילו כי המאבק ברחבת הכותל מחלחל אל החברה החרדית, ומשפיע על הרגלי הפעולה של נשים חרדיות אלו המתנגדות לנשות הכותל נדרשות להופיע בתקשורת ולקיים פעילות ציבורית שממנה נמנעו מלבד פעילות כותל הינה מתרחשת ללא המאבק של נשות הכותל. הנשים החרדיות, המתאספות כקהילת מחאה במהלך תפילת נשות הכותל, מכונות במחקר "המשתתפות הנלתי-נראות".

Yaara Issar and Liat Aviely / representations of spatial dominance - the Women of the Wall as a case study > The students examined the community of the Women of the Wall through a study of representations of the struggle for dominance between the women in the community and the religious Jewish Orthodox establishment. The students learned that the struggle in the Wall's court trickles down to the Jewish Orthodox society and influences the conduct of religious Orthodox women. Those who are opposed to the Women of the Wall have to appear in the media and perform public activity they have avoided in the past. Such an activity would not have taken place were it not for the struggle of the Women of the Wall. The religious Orthodox women, who gather as a protest community during the prayer of the Women of the Wall, are referred to in the research as "the invisible participants".

>>

processed and elaborated by the researcher in a series of observation journals that include pictures, sketches, and short videos. In accordance with the researched situation, we distinguish between participant observation and non-participant (or peripheral) observation.

**RESEARCH PLAN** A classic research plan includes several stages: reading and theoretical preparation (learning the language and norms of the research community); preliminary research; indentifying gatekeepers and initial entry to the field; first sessions of fieldwork; processing the data and formulizing preliminary conclusions; additional fieldwork sessions; writing the research while integrating the empirical and theoretical data; concluding the research and establishing a way of maintaining contact with the research community.

**READING THE SPACE** The space as a heterogeneous social tapestry that contains different forces and power relations.

**BACKGROUND NOISES AND IDENTIFYING THE DRIVING FORCE** Identifying the backbone, the thing that brings the community together, and the motivation behind its activity. At times the motivation will be hidden and will come to the fore after eliminating intentional background noises.

**STOWAWAY PARTICIPANTS** At times direct and highly publicized conflicts and activities make waves that influence the space in surprising manners.

169



168

**קריאת המרחב**

דולי אללוף וחנה ספנדר / רחוב מסדה – רבדים בהגדרת הזהות הקולקטיבי > במחקר העוסק ברחוב מסדה בחיפה בחנו הסטודנטיות את המרחב כמערכת רבדים יצירתית ואידאולוגית, משתנה ותנוססת. קריאת המרחב על ידי פיענוח סמלים מייצרת הבנות חדשות, חושפת מתחים חבויים ומשמרת זכרונות היסטוריים. כוחות אלו משפיעים על היחיד ומאפשרים לאחד ולחזק את הקהילה.

Dolly Alaluf Ganor and Hanna OdedSpaander / Masada Street - tiers of defining the collective identity > In the research, which surrounded Haifa's Masada Street, the students examined the space as a creative and ideological, changing, and vibrant tier system. Reading the space by deciphering symbols produces new realizations, reveals latent tensions, and preserves historical memories. These forces influence the individual and facilitate the integration and strengthening of the community.

# Research and Writing in a Design Environment

Dr. Jonathan Ventura and Sharon Danzig

171

This course, which is included in the syllabus of both **About Design** track and **Design Management**, has three key purposes: the first is to allow students, with the help of a structured process, to study and practice research, documentation, and a high level of academic writing on all the components of the process; the second is to gain a better understanding of the social context of the material culture and Israeli reality in general; and the third is to advance, together with the students, the academic body of knowledge in the field of design in Israel through exploration and writing. Throughout the course the students are required to focus on local communities with distinct characteristics, and examine their visual identity within the social, cultural, and political contexts in which they exist. This year the course focused on the material culture of "contemporary social communities": communities that are active in the public sphere, react to contemporary social changes, and produce a new and different agenda in Israeli culture.

**INTERPRETATION** The way the researcher comprehends the research population and the ways of conduct, common perceptions, and norms of that population. According to Geertz, in qualitative research we conduct "double interpretation" – we hear the description of the subjects (interpretation 1) and interpret their words in accordance with our subjective worldviews (interpretation 2).

**FIELDWORK (ETHNOGRAPHY)** Participatory unmediated experience of the researcher with the research population. Classic fieldwork

usually includes participant observations followed by interviews. The material gathered in the field is arranged by the researcher in research journals.

**RESEARCHER-SUBJECTS RELATIONSHIP** The relationship between the researcher and subjects is based first and foremost on nonjudgmental empathy. A close relationship of this kind is founded upon known ethical principles (do no harm, informed consent, preservation of anonymity) and a mutual exchange of information, while maintaining a balance in the power relation between the researcher and subjects.

**THEORY** The theoretical world supports the researcher in establishing a profound and rich argument. The theoretical world in the course encompasses two types of theory: "general" theory (dealing with abstract non-specific contentions) and empirical theory founded upon empirical research (normally we would choose theories dealing with the subject of the research or the research community). Throughout the writing process, the researcher integrates the different theories and the empirical materials gathered in the field by the research team.

**INTERVIEW** The types of interviews studied in the course include: classic qualitative interview (an unstructured interview based on 6-8 key questions that provide the researcher with the leeway to improvise and add questions according to the direction of the interview), a narrative interview (life story), and a topic-oriented interview (an interview focused on a specific episode or the description of the daily routine of a professional in different fields). The qualitative interview is based on the researcher's attentiveness to the interviewee's mindset and his ability to make swift shifts in the direction of the interview, according to these states of mind.

**OBSERVATION** The bedrock of the ethnographic work. The researcher has to specify the observed area, keep sketches of that area and pay attention to any occurrences that match the central research interests. This data is

170

## The Designtist Lab 13

אייל אליאב ואייל פריד

172

ילדים הנפגשים בארגז החול לא שואלים מה הביא כל אחד, או מה כל אחד אוהב. הם פשוט משחקים. לפעמים הם רבים, לפעמים מכים, אבל לפעמים הם בונים ביחד ארמון לנמלים, או מוצאים דרך לסנן חול בעזרת התחמונים. ה-Designtist Lab היא ארגז חול לחוקרים משדות המדע והעיצוב. חוקרי מוח, ביולוגים וננו-טכנולוגים פוגשים במעצבי מוצר, אדריכלים ומעצבים חזותיים כדי לפתח יישומים וכלי מחקר מועילים וטובים יותר, אך בעיקר כדי להתמודד עם השאלות המטרידות את העולם, ולשאל שאלות חדשות. באמצעות ניתוח תהליכים מן התשתית (Bottom-Up) וחשיבה על המכלול (Top-Down), נבנה מרחב בו מתחולל שינוי פרדיגמטי, כזה שעשוי להוביל לבניית ארמון חדש לנמלים. את ארגז החול הנוכחי מיקמנו במכון וויצמן למדע, שם פגשנו את חברי המעבדה לחקר חוש הריח בראשות פרופסור נועם סובל. במהלך סמסטר אחד של עבודה משותפת יצרנו שלוש אבני פינה לארמונות חדשים.

**Designtism** גישה מחקרית חדשה שנועדה להגות, לתכנן ולפתח טכנולוגיות וידע פיזי או התנהגותי על ידי שילוב של חשיבה עיצובית וחשיבה מדעית. גישה זו מאפשרת הבנה פרקטית של בעיות או תופעות מנקודות מבט מרובות, ומקדמת פתרונות אפשריים על ידי שימוש במתודולוגיות גמישות הנשענות על הבנת הצורך האנושי, ניסוי וטעייה ומידול מהיר.

**אספרנטו** מבטא, ניב, עגה, פירוש, תרגום. שפת מושגים דינמית לתקשורת מדוברת בין שדות יצירה וחשיבה שונים. איך פורצים את גבולות המעבדה? כיצד אוספים מידע רלוונטי מאזרחי העולם? יריב גולדפרב, מורן שור וכנרת וייסלר ניסחו דרכים יצירתיות לאיסוף מידע מאוכלוסייה רחבה, באמצעות הפשטה של שאלונים מורכבים ועיצוב כרטיסי גירוד לנסייני ריח.

173

**קומפיילינג** צדים, מלקטים, אוספים מידע. סינתזה, תמצות, קימפרוס, "שירת הריח". מתודולוגיה של אגירת מידע וניתוחו באמצעים מרוכזים.

**גיבום מס' 5** חוקר הדוגם את עצמו באמצעות אף אלקטרוני, ומסנתז ריח עצמי שיכול לשמש אותו ככרטיס ביקור. **גיבום ג'ואנג, תמרה בן ארצי** ועידן פרומין השתמשו ב"אף אלקטרוני", כלי מחקר מתקדם, במטרה להוציא אל מחוץ לכותלי המעבדה, ולסנתז ריחות בעולם. עוגיית המדלן של פרוסט כבר אמרנו?

**אנטרופיה** פתרון שמחפש בעיה המחפשת פתרון. המדע בעקבות גורלו. היחס בין חשיבות הטכנולוגיה לגודל השוק הזקוק לה. תהליך אנרגטי חדש ובלתי יציב המנער את מגדל השן, המנער אותנו בתורו. **איתי לניאדו**, אלון בלומנצויג וד"ר לביא סקונדו ביקשו למנף טכנולוגיה שפותחה במכון ויצמן עבור נכים, לשכלל אותה בשווקים רחבים יותר, וליישם אותה מחדש באוכלוסיית הנכים. ה-Sniff Controller, טכנולוגיה של שליטה בכסא גלגלים באמצעות פעולת "הסנפת אוויר", אומצה על ידם כפתרון לרוכבי אופנועים, הנדרשים לדבר בטלפון נייד תוך כדי נהיגה. הטכנולוגיה, שהותאמה למבנה הפנים ולקסדה, נוסתה ונבחנת על ידי צוות המחקר.

175



174



ג'יבום מס' 5 JAEBOM NO. 5

ג'יבום ג'ואנג, תמרה בן ארצי ועידן פרומין / Pollen of Objects  
Jaebom Jeong, Tamara Ben-Artzhi, and Idan Frumin / Pollen of Objects







## The Designtist Lab 13

Eyal Eliav and Eyal Freed

181

Kids that meet in the sandbox do not ask what each one brought with him, or what each one likes. They simply play. Sometimes they fight, sometimes they hit, but sometimes they build an ants' castle together, or find a way to filter sand with underwear. The Designtist Lab is a sandbox for researchers from the fields of science and design. Neuroscientists, biologists, and nanotechnologists meet with product designers, architects, and visual designers in order to develop better and more beneficial applications and research tools, but mostly in order to deal with the questions that captivate the world, and ask new questions. The analysis of processes from the ground up (bottom-up) and a consideration of the big picture (top-down), open a space in which a paradigmatic change is generated, one that may lead to the construction of a new ants' castle. We have set the current sandbox at **The Weizmann Institute of Science**, where we have met with the members of The Olfaction Research Group led by **Professor Noam Sobel**. Throughout one semester of collaborative work, we have fashioned the cornerstones of three new castles.

**DESIGN TISM** A new research approach meant to devise, plan, and develop technologies and physical or behavioral knowledge by integrating design concepts and scientific thought. This approach allows a practical understanding of problems or phenomena from multiple points of view, and facilitates possible solutions by using flexible methodologies that rely on the understanding the human need, trial and error, and quick modeling.

**ESPERANTO** Accent, dialect, interpretation, translation. A dynamic conceptual language for a verbal communication between different disciplines of creation and thought. How do you transcend the boundaries of the lab? How do you collect relevant data from the citizens of the world?

**Yariv Goldfarb, Moran Shor, and Kineret Weissler** formulated creative ways of collecting data from a wide population, by simplifying complex questionnaires and designing scratch and sniff cards for scent testers.

180

**COMPILING** Hunting, gathering, collecting data. Synthesis, distillation, compression, "the poetry of scent". A methodology of accumulating data and analyzing it using focused means.

**JAEBOM NO. 5** A researcher who samples himself using an electronic nose, and synthesizes his own smell that can use him as a calling card. **Jaebom Jeong, Tamara Ben-Artzhi, and Idan Frumin** used an "electronic nose", an advanced research tool, for the purpose of taking it out of the lab and synthesizing smells in the world. Have we already mentioned Proust's Madeleine?

**ANTHROPHY** A solution that seeks a problem that seeks a solution. The Easy Rider of science. The relation between the significance of the technology and the size of the market that needs it. A new, energetic, and unstable process that shakes up the ivory tower, which in turn shakes us up. **Itay Laniado, Alon Blumenzweig and Dr. Lavi Secundo** sought to leverage a technology developed for the disabled by The Olfaction Research Group, perfect it in wider markets, and implement it anew in the disabled community. The Sniff Controller, a technology of controlling a wheelchair by "sniffing air", was adopted by them as a solution for motorbike riders who wish to talk on the mobile phone while riding. The technology, adapted to the structure or the face and helmet, was tested and is examined by the research team.

## אינספיד אאוט

חנן דה לנגה ונטי שמיע עופר

182

קלישאת הגולם, הקם על יוצרו, כרעיון מרכזי בסרטי מדע בדיוני ישנים, מתגלמת בעולמנו כמציאות יומיומית. בני אדם מתהלכים כשבכיסיהם מכשיר דיגיטלי, המחבר אותם למידע אינסופי, באמצעות קול, תמונה, וידאו, שיחות ועידה, בכל רגע נתון. לפני שנים מעטות טכנולוגיה זו היתה בגדר פנטזיה. איך מתמודד אדם בעולם של מרדף חסר סיכוי אחרי קצב התפתחות הטכנולוגיה? מהם אמצעי העזר, אם בכלל, הנדרשים להכין את האדם לעתיד הקרוב? מהו המצב הנפשי הכרוך בשינויים התכופים של הטכנולוגיה והשפעתם על החברה? הקורס ביקש לחקור מצבים של שינויי טונוס ואפשרויות של עדכון מרחב נפשי דרך פילטרים אישיים שניסחו הסטודנטים.

**חזית חמישית** הזדמנות למחקר נרחב של המשמעויות הנובעות ממבט העל הלווייני, והתמודדות רעיונית ועיצובית עם מבט מזווית הסתכלות חדשה.

**החלפת מרכיבי דטא** האינפורמציה המצויה כיום באינטרנט מקיפה וחושפת אותנו כמעט לגמרי. בתרגיל שנערך בקורס הועברו נתוני מידע מסטודנט לסטודנט, והיוו נקודת מוצא להתייחסות ולתגובה.

**מתחת לרדאר** בני אדם חשופים כיום לנבירה בכל תחומי חייהם, מופשטים לעיני הטכנולוגיה המקיפה אותם, מחייבת ושוללת את האינטימי. הסטודנטים התנסו בהתחקות אחר מבט מפקח, ובחיפוש אחר נקודת מבט חוץ גופית.

**זהות גנובה** בחינה של מרכיבי הזהות הדומיננטיים בעולמנו, ואפשרויות הטרנספורמציה המהירות שלה.

183

**זמינות תמידית** היכולת לדבר מכל מקום, ולהיות בשום מקום. האם קיימת בכלל אפשרות להיות לא זמין כיום? מה השלכותיה של זמינות ללא גבולות?

**סימנים שקופים במרחב הציבורי** במרחב הציבורי העכשווי אנחנו משאירים סימנים רבים וטביעות אצבעות בלתי נראות כביכול. האם הם נאספים? מנוצלים? האם ניתן למחות אותם? אלו שאלות קריטיות לחיינו דהיום.

**אירוע מוגבר** אירוע המוגבר על ידי המדיה והרשתות החברתיות, המאפשרות סינכרוניזציה בין פעולות אנושיות שונות ברחבי העולם, כדוגמת המחאה החברתית הגורפת בשנת 2012, ממצרים ועד צ'ילה, מאיסלנד ועד ארה"ב, מישראל ועד סין.

**עדכון המרחב הציבורי** מייצג את התשוקה להותיר סימנים לא שקופים במרחב. התערבות במרחב הציבורי כמחווה של הפרט, המבטא כך את יכולתו ואת חירותו לעדכן את מרחב הקיום שלו על פי בחירתו. מוטיבציה זו צוברת תאוצה בשנים האחרונות, וקשורה בכל סוגי הדיסציפלינות.

**מדידות** התהוות עולם מדיד ופרמטרי, אובייקטים החותרים להדגיש אלמנטים בעולמנו הניתנים למדידה ומעצימים אותה על ידי ויזואליזציה

**מיסוך והסוואה** בחינת האפשרות להיעלם ולהפוך לאנונימי באופן אקטיבי.



185



184

#### FIFTH FRONT חזית חמישית

**אבי אור / אדמה הפוכה** > סימולטור לאתרי התאבדות בעלי פופולריות גבוהה, המבקש להציף את השיח בנושא התאבדויות באמצעות קפיצה ממקומות גבוהים.

**Avi Orr / Upside Down Ground** > A simulator of highly popular suicide sites, which seeks to turn the spotlight on the discourse surrounding suicides by jumping from high places.

187



### חזית חמישית FIFTH FRONT

יפעת הולנדר אמר / **inside-out** < ביטול ההפרדה הפיזית והשלכת העולם הפרטי על פרופיל הבית.

Ifat Hollender Emmer / **Inside-Out** > Canceling the physical separation and projecting her private world on the profile of her house.

186



### חזית חמישית FIFTH FRONT

ודים פרוקופייב / **האח הגדול** < מסיכה המורכבת ממסך קרמי ומצלמת יעל. החובש את המסיכה רואה את עצמו מזווית עלית, כמו במשחק מחשב.

Vadim Prokofiev / **Big Brother** > A mask composed of a visor and an overhead camera. The person wearing the mask only sees himself from an overhead perspective, like in a computer game.

**FIFTH FRONT חזית חמישית**

דנה בן שלום / הפאה החמישית > אורנמנטיקה מסורתית, המבקשת להתמודד עם תנאי המציאות הלוויינית, עם האבולוציה הצורנית והמוסכמות האסתטיות שהיא מנציחה: שינוי היררכיית המבט, פיתוחי מישורי טיפול חדשים, ארגון מחודש של עיקר וטפל.

Dana Ben Shalom / The Fifth Face > Traditional ornamentation that wishes to tackle the conditions of satellite reality, and the formal evolution and aesthetic conventions it dictates: the transformation in the hierarchy of perspectives, developing new planes for treatment, and reorganization of the important and the trivial.

189



188



191

#### מתחת לרדאר UNDER THE RADAR

**שלי שמחה / חלון משרבייה** > לעומת המשרבייה האוטנטית, שהיא מחיצה שמטרתה להסתיר את הנושים בבית, המשרבייה המודרנית שמוצעת כאן מגלה מידע. הצל שמטיל החלון משמש כ-QR קוד, פלטפורמה להעברת אינפורמציה, מסרים וביקורת למכשיר הסלולרי.

**Shelly Simcha / Mashrabiya Window** > Unlike the authentic Mashrabiya which is a screen designated to hide women inside the house, the modern Mashrabiya suggested here discloses information. The shadow cast by the window serves as a QR code, a platform for transferring information, messages, and criticism to the cellular phone.

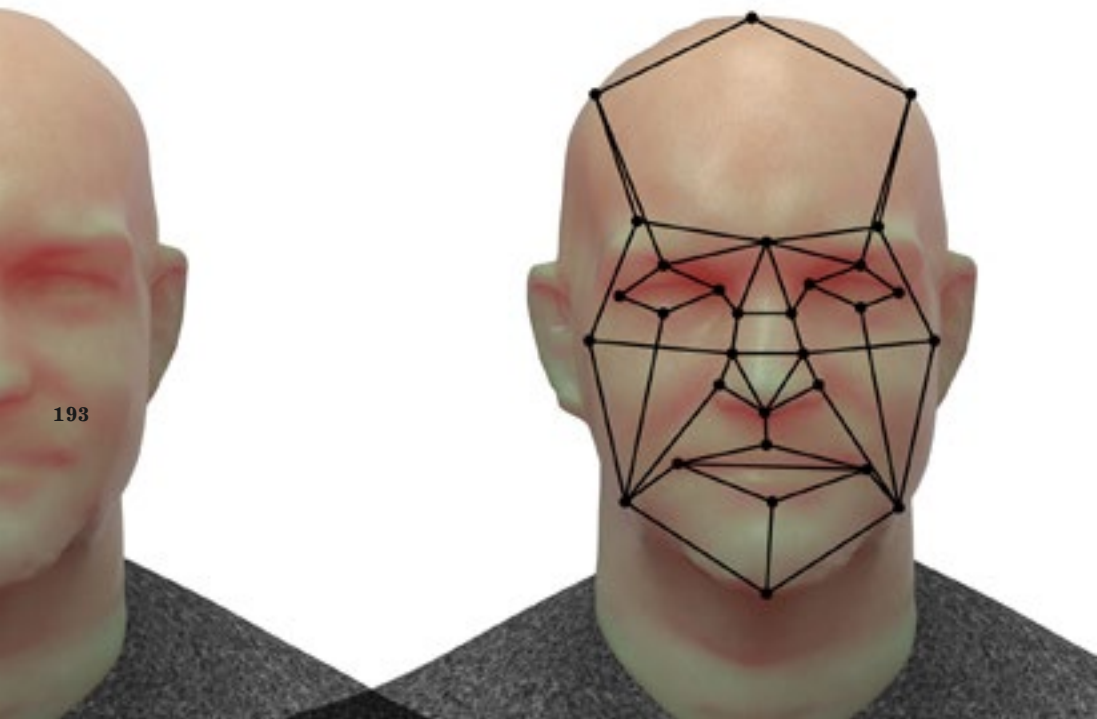


190

#### חזית חמישית FIFTH FRONT

**יעל הולנדר / מזכרת** > דימוי אנלוגי לתסריט הרסני של קומפלקס אדריכלי, כדוגמת מגדלי עזריאלי.

**Yael Holander / Souvenir** > An analogous image to a destructive scenario of an architectural complex, such as the Azrieli Tower.

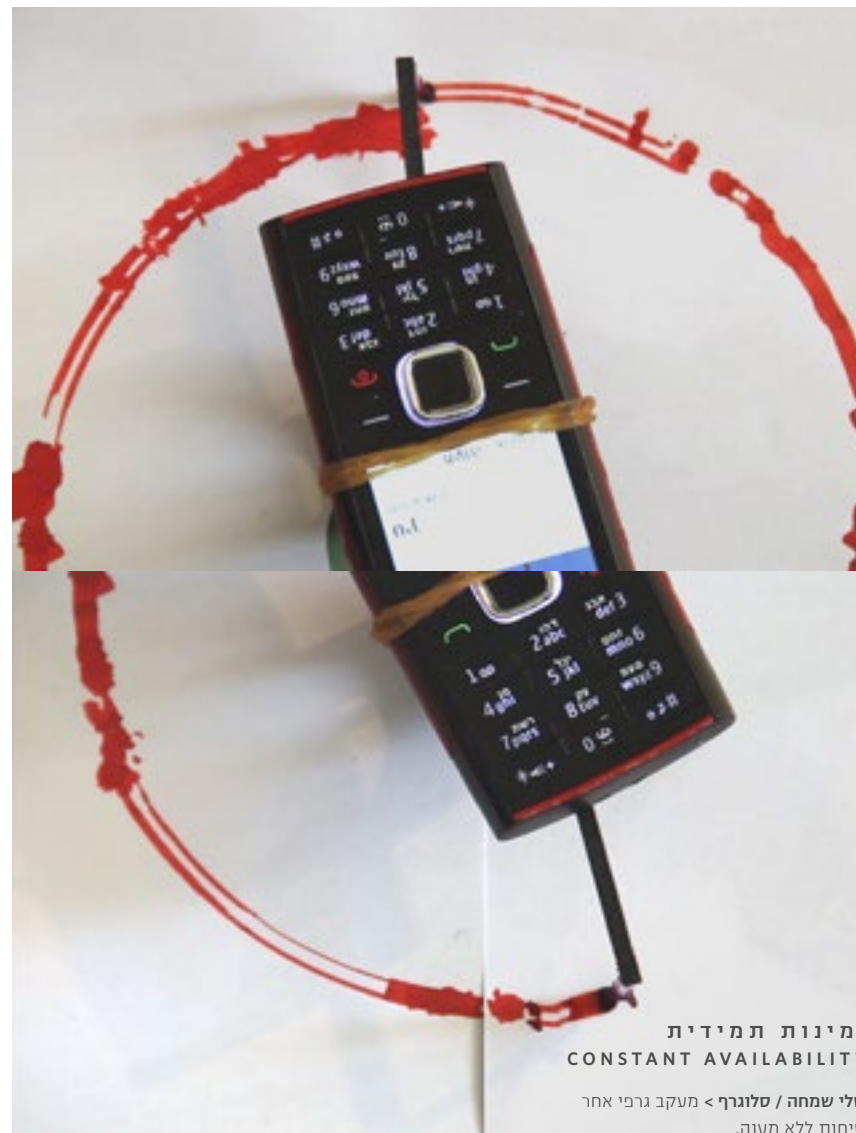


193

**זמינות תמידית**  
**CONSTANT AVAILABILITY**

**אמיר צובל / לאהוב את האח הגדול** > חפצים להשתלבות אנושית ברקמה הדיגיטלית הגדולה. Like: חולצה חכמה, הסופרת את מספר הטפיוחות על שכם הלובש אותה; Follow: מראה עילית, המאפשרת להתייפות לקראת תיעוד במצלמות אבטחה ולוויינים; Profile: טבעת צבעים בהתאמה אישית; Tag: מדבקה לזיהוי פרצופים מזוויות שונות.

**Amir Zobel / Loving Big Brother** > Objects for human integration in the great digital network. Like: a smart shirt that counts the number of slaps on the back of its wearer; Follow: an overhead view mirror, who allows one to beautify towards the documentation of safelights and security cameras; Profile: a customized color ring; Tag: a sticker for identifying faces from different angles.



192

**זמינות תמידית**  
**CONSTANT AVAILABILITY**

**שלי שמחה / סלוגרף** > מעקב גרפי אחר שיחות ללא מענה.

**Shelly Simcha / Cellugraph** > A graphic trace of unanswered calls.





**עדכון המרחב הציבורי**  
**UPDATING THE PUBLIC SPACE**

תמרה בין ארצי / "shadowit" < האפליקציה "הזדמנות של צל" מאפשרת לאדם המודרני, המכונס בעצמו, לבחור נקודת זמן שבה משתלב הצל הפרטי שלו עם צל מתוך המרחב הציבורי. הפעולה הפשוטה מייצרת שילוב חד פעמי ומפתיע לרגע, ופותחת את האדם לסביבתו.

Tamara Ben-Artzhi / Shadowit > The application "Shadow Opportunity" allows the modern, introverted man to choose a point in time in which his personal shadow merges with a shadow in the public sphere. The simple action produces a singular and surprising combination for a moment, and opens up the person to his environment.

**סימנים שקופים במרחב הציבורי**  
**TRANSPARENT MARKS IN THE PUBLIC DOMAIN**

יהונתן הופ / בתי עזה < פרספקטיבת המבט של Google Earth על רחובות עזה מתורגמת למודלים מפורצלן.

Jonathan Hopp > Google Earth's perspective on the streets of Gaza is translated to porcelain models.



197



196

**מדידות MEASURABILITY**

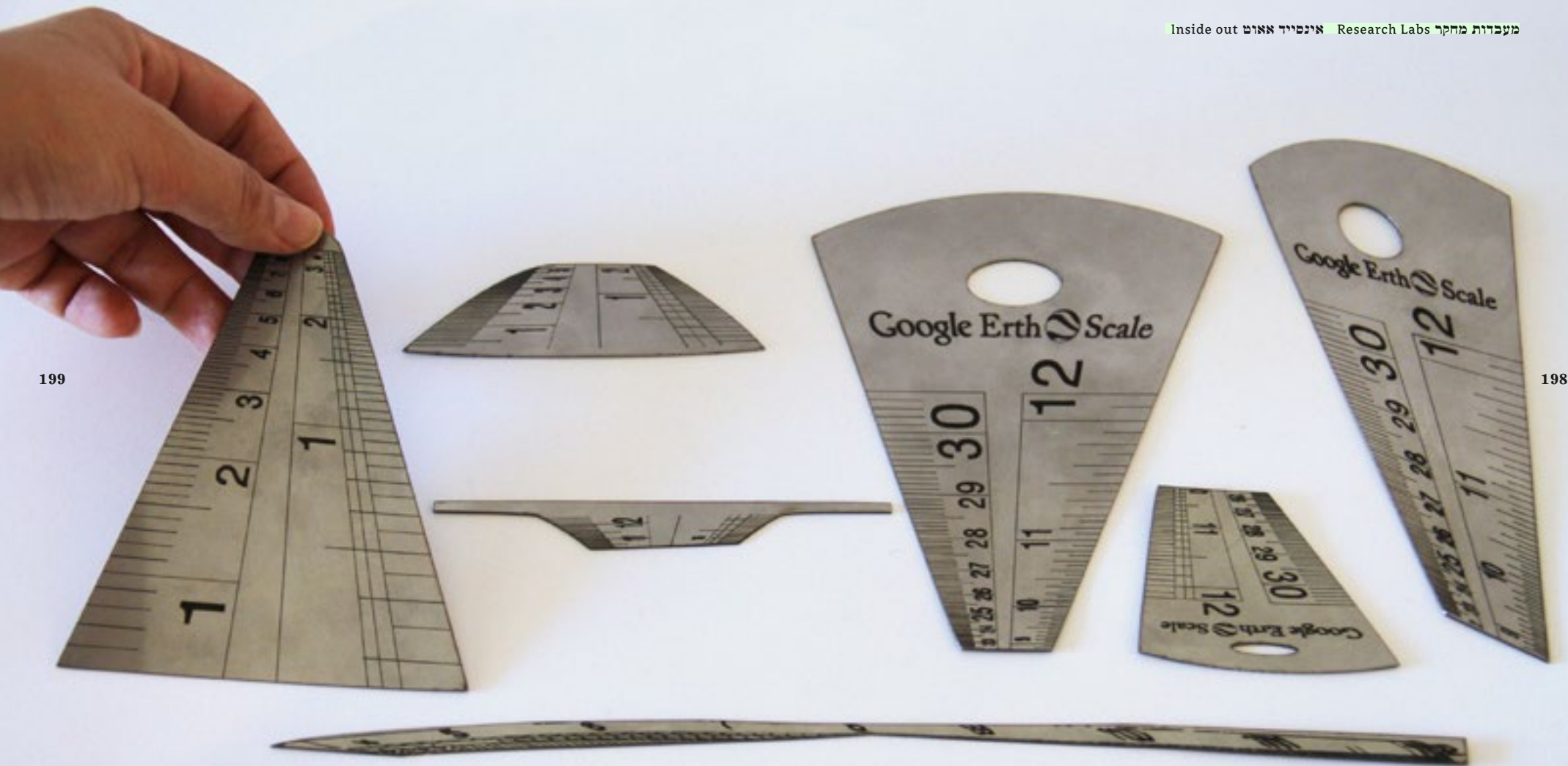
**איתי לניאדו / כלי מיפוי** > מערכת סרגלים ליצירת שיטה של מיפוי אישי. הפרויקט בוחן את תפישת המרחב הפרטית באמצעות מפות מצוירות. המפה הפרטית מאפשרת לשתף ולבחון את האופן בו חווה המצייר את הסביבה.

**Itay Laniado / Map tools** > A system of rulers for creating a method of self mapping. The project examines the personal spatial perception through painted maps. The personal map allows sharing and examining the way the painter experiences the environment.

**חילוף מרכיבי דטא DATA COMPONENTS EXCHANGE**

**יונתן הופ / גוגלגנגר** > חיפוש עצמי בגוגל, שהעלה את קיומו של מעצב אמריקאי גרוע בשם ג'ונתן הופ, הוביל לתהליך איחוד של כפילי הגוגל, ויצר פרופיל משותף לשביעות הרצון של כולם.

**Jonathan Hopp / Googleganger** > Self Googling, which came up with the existence of a bad American designer named Jonathan Hopp, led to the process of merging the Google doppelgangers, and created a joint profile to everyone's satisfaction.



199

198

#### מדידות MEASURABILITY

שלי שמחה / Google scale rulers < פרספקטיבה מעוותת בתגובה למבט של Google Earth.

Shelly Simcha / Google Scale Rulers > A distorted perspective that responds to Google Earth's overhead view.

## Inside out

Prof. Chanan de Lange and Nati Shamia Offer

201

The cliché of the uncontrollable golem that turns on its creator as a central theme in old science fiction movies is manifested in our world as an everyday reality. People walk around holding in their pockets a digital device that connects them at any given moment to infinite information using voice, image, video, and conference calls. Just a few years ago such technology was a mere fantasy. How does one cope in a world of a futile race to keep up with technological advances? What are the auxiliary means, if there are any, needed to prepare man for the near future? What is the mindset involved with the frequent technological transformations and their influence on society? The course sought to explore states of tonus changes and possibilities of updating a mental space through personal filters that were formulated by the students.

**FIFTH FRONT** An opportunity for an extensive research into the significance that stems from the satellite overhead view, and for addressing the new perspective from a design and conceptual approaches.

**DATA COMPONENTS EXCHANGE** The information currently found on the Internet encompasses and exposes us almost completely. In an exercise conducted in the course, data was transferred from one student to another, serving as the point of departure for response and reference.

**UNDER THE RADAR** Nowadays people are exposed to rummaging through all aspects of their lives, stripped bare before technology that surrounds them, demands and denies the intimate. The students experimented with tracing a monitoring gaze and searching for an external point of view.

**STOLEN IDENTITY** An examination of the dominant components of identity in our world, and its possibilities for rapid transformations.

**CONSTANT AVAILABILITY** The ability to talk from any place, and be nowhere. Is there even a possibility to be unavailable nowadays? What are the consequences of unrestricted availability?

**TRANSPARENT MARKS IN THE PUBLIC SPHERE** We leave many marks and supposedly transparent fingerprints in the contemporary public sphere. Are they collected? Used? Can they be erased? These are critical questions to our lives today.

**AMPLIFIED EVENT** An event amplified by the media and social networks, which allow synchronization between different human activities around the world, like the sweeping social protest of 2012, from Egypt to Chile, from Iceland to the USA, from Israel to China.

**UPDATING THE PUBLIC SPACE** Represents the desire to leave non invisible marks in the space. Interfering with the public space as a gesture of the individual, who expresses in that way his ability and freedom to update his habitat to his liking. This motivation has been gaining momentum in recent years, and is linked to all kinds of disciplines.

**MEASURABILITY** The formation of a quantifiable world, where objects strive to measure different variables. Measureable elements are enhanced and amplified with visual means.

**MASKING AND CAMOUFLAGING** Examining the possibility to actively disappear and become anonymous.

200

## משקל עורף

ליאורה רוזין ודב גנשורא

202

במהלך הקורס התנסו הסטודנטים בהתבוננות ביקורתית במושג "עודפות", הן ביחס לחייהם הפרטיים והן כמאפיין של חפץ. הסטודנטים התבקשו לנסח באופן אישי את הקו שמפריד בין יסוד ומהות ליתרה ועודפות, גם בהתייחס לפרמטרים כגון זמן ומקום, צרכנות ותרבות. על בסיס מסקנות ההתבוננות ניסחו הסטודנטים מערכת של קריטריונים מובילים לבחינת האובייקט השלם, באמצעות הפרדה בין שני מושגים: "שריר" ו"שומן". התבוננות ממהלך הקורס נאספו לכדי חפצים, המקיימים את המתח בין שני המצבים.

**תעופה** מהו היחס בין פליטת גזים, צריכת דלק תעופתי, משקל כבודה ומשקל נוסעים, ובאיזו מדיניות ואמצעים משתמשות חברות התעופה למיצוי המשואה. התבוננות ברומן שמוהלים בני האדם עם ניידות, מהירות תנועה, ושימוש מואץ בטיסות שכר ובהשלכותיהן האקולוגיות והמוסריות.

**אגרנות כפייתית** תסמונת התנהגותית שבמהלכה אדם אוסף ואוגר דברים, ממלא בהם את המרחב עד תום, ואינו מצליח לשחררם, גם במחיר בריאותו. ההתמכרות, המקושרת באופן מסורתי לאיסוף חפצים, מקבלת ממדים נוספים בעידן הדיגיטאלי, המאפשר אגירת מידע, קבצי מוזיקה, תמונות ו"לייקים". מעצבים, שמטבע עיסוקם נקשרים לחפצים, לא פעם מנהלים מערכת יחסים של "אהבה/שנאה" איתם. במהלך הקורס נדרשו הסטודנטים להתמודד עם ההבחנה הכואבת בין "ערך" ו"סיבה".

**טקס פרידה** מראשיתה של התרבות האנושית מנהלים בני האדם טקסי פרידה שונים. פרידה מן הילדות, מאנשים קרובים, מן החטאים שלנו. טקס הפרידה מחייב טקסט ייחודי, ראוי והולם לטיב מערכת היחסים ולאופיו של המופרד מאתנו. ההתייחסות לתפקודו ולתפקידו בגלגול הנוכחי,

הבלתי צפוי והמסתורי הממתין לו בעבר השני, הם בעלי חשיבות רבה עבורנו, הנשארים בהווה.

**ניהול שומן גוף** שינוע שומן ממקום אחד בגוף למקום אחר באמצעות ניתוח כירורגי. המוטיבציה לניהול שומן היא בדרך כלל תרבותית-אסתטית: אנשים יעדיפו לשנע שומן מן הירך או הבטן לפנים, לעכוז או לחזה.

**מלכת וורסאי** סרט דוקומנטרי משנת 2012. זוג מיליארדרים בונה את ביתו בדמות ארמון וורסאיי. במהלך הצילומים, שנערכו במשך שנתיים, קורס שוק הנדל"ן בארה"ב, ואתו מתמוטט עולמם הכלכלי. בני הזוג נאלצים להתמודד עם מציאות חדשה, רזה ולא מוכרת. בקולו הענייני מודיע מר סיגל לאשתו: "כשתהיי בת ארבעים אחליף אותך בשתי בנות עשירים".

**מהות/עודפות** לב הקורס. ההתפתחות, השינוי, הקבוע והאלמותי של ההכרחי, של המיותר ושל מה שביניהם. מהם האמצעים והקריטריונים לזיהוי ולהפרדה בין העיקר לתפל, ומהו הערך היחסי של כל אחד מאלו בחיינו?

**פירוק/הרכבה** פירוק של רעיון או חפץ לסך כל חלקיו, מאפשר להעריך ולהבין את ערכו; הבדלה, הצבעה ונתינת שם למרכיבים השונים הן פעולות ראשונות בדרך להבנה ולהבחנה בין עיקר לתפל; הרכבה מחדש מאפשרת התבוננות נוספת במהות הדבר. מהלכים אלו, ביחד או בנפרד, מאפשרים את השינוי המיוחל.

**הכרח** הישרדות אנושית בסיסית, על פי ההגדרה המודרניסטית; ריבוי של הכרחים, על פי הפוסטמודרניזם. לעתים קרובות אנחנו שוכחים את השאלה המקורית והעקרונית: האם אנחנו זקוקים לדבר בכלל? דיאט קולה מול כוס מים, עוגה דיאטטית מול ויתור על קינוח מיותר.

**תנועה קלה** האסטרטגיה הבסיסית להשגת תנועה קלה במהלך טיול היא הורדת משקל: סילוק חומר מיותר מרגלי גזייה על ידי קידוח חורים, ניסור ידית מברשת השיניים, שימוש בחומרים קלים כמו אלומיניום וטיטניום. אסטרטגיה אחרת היא קיבוץ או איחוד של מספר כלים או פונקציות לכדי מוצר אחד: סכין יכול לפרוס לחם, לפתוח קופסת שימורים, לתפקד כפינצטה או כיתוד לקיבוע האוהל. האסטרטגיה השלישית בתנועה קלה היא שינוי תודעתי של מושגים כמו 'נוחיות' ו'חיוניות': לישון בנוחיות ללא מזרן, לוותר על נייר טואלט, לאכול מהצומח המקומי, להתמודד עם טמפרטורות נמוכות באמצעות מדיטציה.

203



205



204



#### תעופה AVIATION

יהונתן הוב / שקיות מן הסופרמרקט < שקית הניילון - סמל לאורח חיים מערבי־צרכני, לא־מקיים ובעל מוסר קלוקל - הופכת בעבודה זו למסכה. הסתרת הזהות ותחושת החנק יוצרות רתיעה, ומעניקות לניילון משמעות טקסית של מסכת מוות, עינוי בחסות הממסד או משחק סאדו־מאזוכיסטי.

Jonathan Hopp / Grocery Bags > The plastic bag - a symbol of a Western-consumerist, unsustainable, and morally bankrupt way of life - is turned in this work into a mask. The concealment of one's identity and the feeling of suffocation generate aversion, and bestow the plastic with a ritualistic meaning of a death mask, state sanctioned torture, or an S&M play.

טקסט פרידה PARTING TEXT

דנה בן שלום / משקל עודף > בקבוק קריסטל, ששרד במעברים מדיירה לדירה, על אף שלא היה לו כל שימוש, נסדק ונשבר במהלך העבודה בקורס. במקום לשכפלו, נדרשה דנה להיפרד ממנו, ולהתמודד עם החלל שהותיר בהיעדרו.

Dana Ben Shalom / Overweight > A crystal bottle that survived several moves from one apartment to another, even though it had no use, cracked and shattered during the work in the course. Instead of replicating it, Dana had to part with it, and deal with the space it left behind.



207



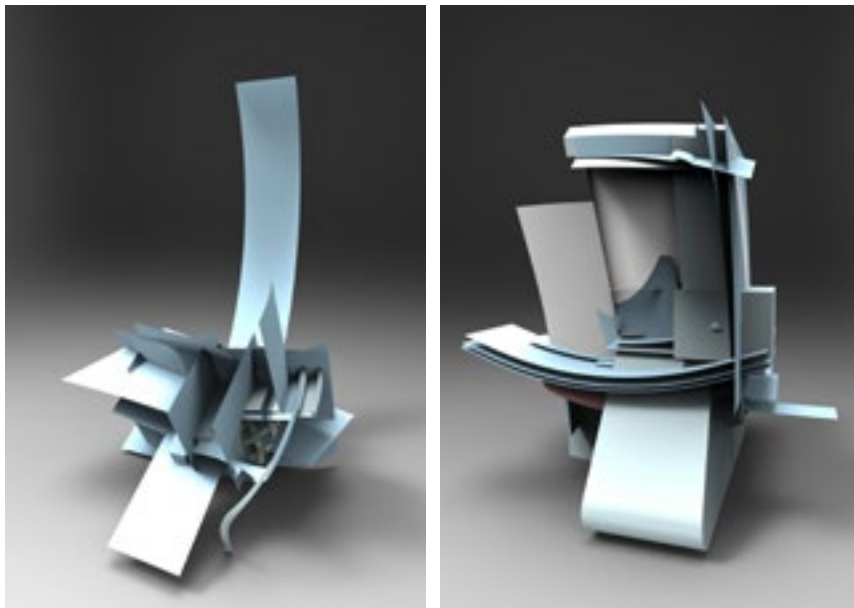
206

לנוע בקלות TRAVEL LIGHT

יפעת הולנדר אר / נעליים > מספר רב של דגמי נעלים נוצר מתוך מספר מצומצם של גזרות, שאותן הוציאה יפעת מזוג נעליים שליווה אותה במהלך הסמסטר. מגבלת הגזרות אילץ את יפעת להתרחק מהקונבנציונלי, בחיפוש אחר דגמי נעליים נוספים. השיטה הולידה משפחה של מוצרים עם הגיון פנימי וחזות "נעלית" מסוימת ואישית.

Ifat Hollender Emmer / @@ > A large number of shoe models were made from a limited number of patterns, which Ifat took from a pair of shoes that accompanied her throughout the semester. The patterns constraint forced Ifat to break from the conventional in search for additional shoe models. The method originated a family of objects with an internal logic and a certain personal "shoe-like" appearance.

209



**מהות/עודפות ESSENCE/EXCESS**

**ודים פרוקופייב / מאחורי הקלעים** > מוצרי כתר לצד "רוחות הרפאים" שלהם, פיגומים וקווי עזר מנחים לבניית מודלים בתוכנת תלת ממד.

**Vadim Prokofiev / Backstage** > Keter Plastic products alongside their "phantoms", scaffolding and guidelines for building models on a 3D software.

208



**פירוק/הרכבה DISASSEMBLY/ASSEMBLY**

**אבי אור / חלל כידון** > פירוק מתודי וקפדני של "ביונט" (פגיון לרובה) – חפץ זיכרון שנלקח ממפקדת אש"ף בביירות בזמן מלחמת לבנון הראשונה – באמצעות מלל. פיצול המושגים המילוליים למרכיביהם, פעם אחר פעם, הוליד עיסה ברזולוציה כל כך עדינה, שכל שנשמע ממנה הוא זמזום של חוסר משמעות.

**Avi Orr / Bayonet space** > A methodical and meticulous deconstruction of a bayonet – a souvenir taken from PLO's headquarters in Beirut during the first Israel-Lebanon War – through text. Splitting the verbal concepts to their components, time after time led to a pulp that reaches such a fine resolution, that all that was heard of it was the buzz of incoherence.





211

**פירוק/הרכבה DISASSEMBLY/ASSEMBLY**

**מעין לויצקי / כלים לייבוש זרי זיכרון** > פירוק זר הזיכרון המסורתי מהיבטו הסימבולי ומצורתו הגיאומטרית. במעבר מן הציבורי לפרטי, ומנציגות צמחית גנארית לבוטניקה מקומית, מתפזר האייקון המוכר לסך חלקיו השונים, ונאסף שוב בידיים אוהבות לחפץ אבלות בעל טקסיות אישית ומקורית.

**Maayan Levitzky / Tools for Drying Wreaths** > Disassembling the traditional memorial wreath from its symbolical aspect and its geometric shape. In the transition from the public to the private, and from generic flora to local botany, the familiar icon is disassembled to its different components, and gathered back again with loving hands into a memorial object which offers a personal and original ritual practice.



210

**משקל עודף OVERWEIGHT**

**גיבאום ג'ואנג / מנגנון ישיבה** > על מנת לבלוט בשוק התחרותי, מייצרות חברות העיצוב פטנטים ומנגנוני הפעלה ייחודיים, במנותק מצרכיו האותנטיים של המשתמש. גיבאום הפך את הפטנט למשקל עודף, ואת המנגנון למעין עלוקה, שמכבידה על הכיסא.

**Jaebom Jeong / Sitting mechanisms** >

In order to stand out in the competitive market, the design companies produce patents and unique operating mechanisms, divorced from the user's authentic needs. Jaebom turned the patent into excess weight, and the mechanism into a parasite of sorts, burdening the chair.

>>

**NECESSITY** Basic human survival, according to the Modernist definition; a multitude of necessities, according to Postmodernism. Oftentimes we lose track of the original, essential question: do we even need this? Diet coke versus a glass of water, a low fat cake versus skipping an unnecessary dessert.

**TRAVEL LIGHT** The basic strategy to traveling light when you backpack is reducing the weight: removing excess material from the legs of a portable stove by drilling holes, sawing off the toothbrush handle, using lightweight materials like aluminum and titanium. A different strategy is joining or unifying several tools or functions into one product: a knife can spread bread, open cans, function as tweezers, or a stake for fixing a tent. The third strategy to traveling light is a conscious shift in the perception of concepts like "comfort" and "essential": sleep comfortably without a mattress, forgo toilet paper, eat the indigenous plants, deal with low temperature by meditating.

213



212

## Overweight

Liora Rosin and dov ganchrow

215

In the course the students conducted a critical examination of the term "excess", both in relation to their private lives and as a characteristic of an object. The students were asked to define where they would personally draw the line between essence and fundamental to excess and superfluous, while addressing parameters such as time and place, consumerism and culture. On the basis of the conclusions of their observation, the students formulated a system of key criteria for examining the complete object, by distinguishing between the two concepts: "muscle" and "fat". The insights from the course were gathered into objects that hold the tension between the two states.

**AVIATION** What is the relation between gas emissions, aviation fuel consumption, cargo and passengers' weight, and what policy and means do airlines use to maximize the equation. An examination of man's love affair with mobility, speed, and the accelerated use of charter flights and their ecological and ethical implications.

**HOARDING** A behavioral syndrome in which a person collects and hoards things, packs the entire space with them, and is unable to let go of them, even at the cost of his health. The addiction, traditionally associated with collecting, gains added dimensions in the digital era that allows one to hoard data, music files, photos, and "likes". Designers, who by the very nature of their practice are attached to objects, often have a love-hate relationship with them. Throughout the course the students were asked to deal with the painful distinction between "value" and "cause".

**PARTING RITUAL** From the dawn of civilization, people performed various parting rituals: from childhood, from close people, from our vices. The parting ritual asks for a text that is unique, worthy, and appropriate to the nature of the relationship and the character of what we part from. The attitude towards its role and function in the current, unpredictable, and mysterious reincarnation is of great significance to us, who remain in the present.

214

**BODY FAT MANAGEMENT** The surgical transfer of fat from one location in the body to another. The motivation behind fat management is usually cultural/aesthetic: people would prefer to transfer fat from the thigh or abdomen to the face, buttocks, or chest.

**QUEEN OF VERSAILLES** A 2012 documentary. A billionaire couple builds their home in the image of Versailles Palace. During the two year long filming, the American real-estate market collapsed, taking their financial world with it. The couple is forced to deal with a new, lean, and unfamiliar reality. In his matter of fact voice Mr. Siegel informs his wife: "When you turn forty I'll replace you with two twenty year olds."

**ESSENCE/EXCESS** The core of the course. The evolution, change, constant, and eternal of what is essential, what is redundant, and everything in-between. What are the means and criteria for separating the wheat from the chaff, and identifying the relative value of each of them in our lives?

**DISASSEMBLY/ASSEMBLY** Disassembling an idea or an object to its parts, allows us to evaluate and understand its value. Differentiating, indexing, and naming the different elements are preliminary actions on the way to understanding and separating the wheat from the chaff; the reassembly allows further examination of the essence of a thing. These actions, together or separately, facilitate the desired change.

## סדנה לעיצוב פוטנציאלי

דוד אמר

216

"אני כותב רק כאשר יש לי השראה, ואני דואג לכך שתהיה לי השראה בכל בוקר בשעה תשע". פיטר דה פריז

מטרת הסמינר היתה לחשוף את הסטודנטים לרעיון שיצירתיות אינה תלויה השראה, באמצעות התודעות לפעילות המרתקת של קבוצת אוליפו (OuLiPo) - חבורה של סופרים ומתמטיקאים צרפתים שנוסדה בתחילת שנות הששים בפאריס. במהלך ימי הסדנה הוצגו בפני הסטודנטים מעט מן המגבלות הצורניות, הנוסחאות ומשחקי הלשון, ששימשו ומשמשים עדיין את חברי הקבוצה בעשייתם היצירתית. כמו כן נחשפו הסטודנטים לעבודות של קבוצות ובודדים מתחומים שונים (מוסיקה, קולנוע, אדריכלות, פיסול), שהושפעו משיטת העבודה המאפיינת את חברי אוליפו: המצאת מגבלות ואילוצים, ככלי שמטרתו העיקרית לעודד יצירתיות. הסמינר כלל גם הרצאה מאת המוסיקאי ואמן הסאונד **תום סולוביצ'יק** על המלחין האמריקאי האוונגרדי ג'ון קייג' ועל יצירתו The Well-Prepared Piano. הסטודנטים עסקו במרחב שבין המילולי לאובייקט התלת-ממדי, באמצעות חיבור מניפסטים ותרגילים קצרים, ובחנו את מקומה של ההשראה מול כוחו של האילוץ שהיוצר כופה על עצמו, בשלב ניסוח המתווה (brief) לפרויקט עיצובי.

**אוליפו** ראשי התיבות של "הסדנה לספרות פוטנציאלית", Ouvroir de littérature potentielle. הקבוצה הוקמה ב-1960 על ידי הסופר ריימונד קנו והמתמטיקאי פרנסואה לה ליאונה, אליהם חברו סופרים ומתמטיקאים, ביניהם ז'ורז' פרק, איטלו קאלווינו, ז'אק רובו, ז'אן לסקור, מרסל דושאן והארי מאתיוס. מטרתם הייתה ליצור מבנים ודגמים ספרותיים חדשים, שנושגו בטכניקות של כתיבה שנכפו עליה אילוצים שונים או מבנים מתמטיים.

הקבוצה התפרסמה רק בשנת 1973, לאחר שפרסמה אסופת יצירות תחת שמה.

**אילוצים** נועדו להיות מקור השראה ליצירת רעיונות, או כדברי ז'ורז' פרק, בספרו "החיים - הוראות שימוש": "מכונה ליצירת סיפורים". חברי הקבוצה השתמשו בצורות ספרותיות קיימות, כמו ליפוגרם ופלינדרום, ובצורות חדשות שהמציאו בהשראת בעיות מתמטיות ומהלכים בשחמט. היטיב לנסח זאת ריימונד קנו: "כאשר החוקים מגבילים, היצירתיות פורחת".

**ליפוגרם** טקסט שנמנע משימוש באות מסוימת. 'ההיעלמות' (La Disparition) מאת ז'ורז' פרק (1969) היא היצירה הידועה ביותר מתוצרת אוליפו. ברומן כולו לא מופיעה e - האות הנפוצה ביותר בשפה הצרפתית.

**פלינדרום** טקסט שנקרא קדימה ואחורה על פי אותו סדר אותיות. פרק הביא לקבוצה פלינדרום בעל 5,000 אותיות.

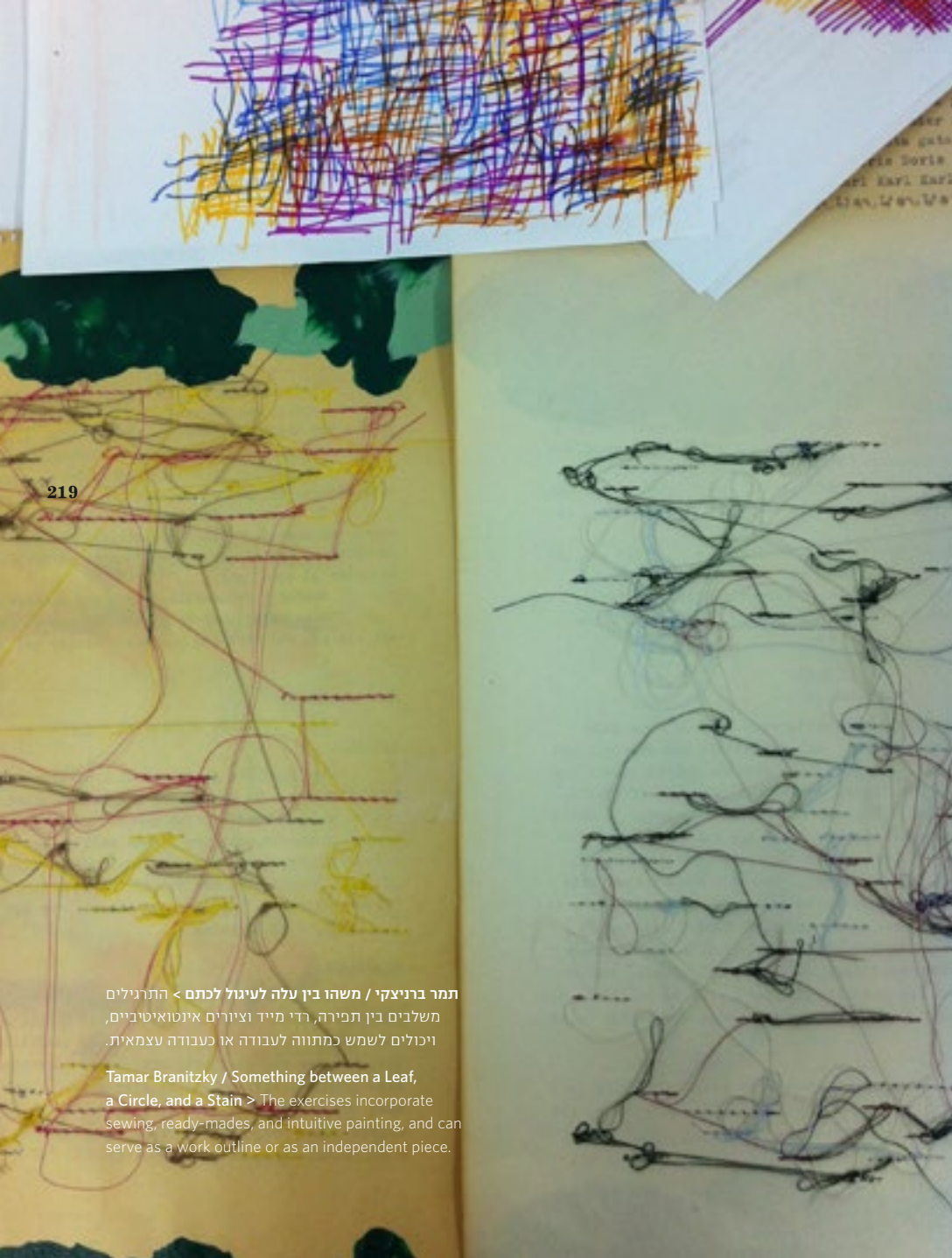
**S+7 (Substantif+7)** אלגוריתם אוליפיאני שהוצע על ידי ז'אן לסקור. החלפת כל שם עצם בקטע פרוזה ידוע בשם העצם השביעי שבא אחריו במילון. למשל משפטי הפתיחה של התנ"ך, בתרגום מילון אבן-שושן (המרוכז): "ברבב ברא אלוף את השמיר ואת הארר. והאשבול היה תהל ובהילה, וחשל על-פני תהלוכה. ויאמר אלוף יהי אורדו, ותהי תהלוכה..." (מתוך הערך "אוליפו" בוויקיפדיה).

**מניפסט אוליפיאני** המניפסט הראשון, "מאה אלפי מיליארים של שירים" ("Cent Mille Milliard de Poèmes"), נכתב על ידי קנו, ויצא בהוצאת גלימר בשנת 1961. ספרון ובו עשר סונטות (מבנה שירי בן 14 טורי שיר), חתוכות לרוחב השורות, המאפשר לייצר 1014 צירופים, כולם בעלי משמעות ומבנה נכונים. יש מי שחישב ומצא שקריאת כל הווריאציות שהספר מכיל דורשת מאתיים אלף שנים של קריאה רצופה מסביב לשעון.

**מניפסט סמינר אורח** את המתווה לעבודה בסמינר כתבו הסטודנטים יחדיו. בהתייחסות למושג refresh, הרלוונטי לנושא השנתי דהיום, ניסחו הסטודנטים מגבלות ואילוצים לתהליך העבודה, כאמצעי להגברת היצירתיות.

1. **ReFresh** אובייקט בחמישה מהלכים: כל פעולה נספרת כמהלך.
2. שורש הפעולה הראשונה ייגזר משם הסטודנט: האות הראשונה של השם הפרטי.
3. התייחסות לאחד האילוצים הטקסטואליים של OuLiPo: ביטוי בתלת ממד.
4. עבודה ללא מחשב: ללא עזרים דיגיטליים.
5. חומרים זמינים: הימנעות מקניית חומרים חדשים.
6. אילוץ x: הותאם אישית לכל סטודנט על ידי המנחה, בהתאם לאופי העבודה.
7. הגשת טוויטר: הגשה באמצעות 140 תווים בלבד.

217



219

תמר ברניצקי / משהו בין עלה לעיגול לכתם > התרגילים משלבים בין תפירה, רדי מייד וציורים אינטואיטיביים, ויכולים לשמש כמתווה לעבודה או כעבודה עצמאית.

Tamar Branitzky / Something between a Leaf, a Circle, and a Stain > The exercises incorporate sewing, ready-mades, and intuitive painting, and can serve as a work outline or as an independent piece.



218

המתצב דויד אמר, יליד ירושלים, סיים תואר ראשון בהצטיינות במחלקה לעיצוב תעשייתי בבצלאל אקדמיה לאמנות ולעיצוב (2004), ותואר שני בעיצוב מוצר ב-Royal College of Art בלונדון (2010). זכה בפרסים ומלגות, עבודותיו זוכות להתעניינות רבה, ומוצגות במוזיאונים, גלריות ותערוכות בארץ ובחו"ל. חי ועובד בלונדון.

Jerusalem-born designer David Amar, was awarded a B.A with distinction from the Industrial Design Department at Bezalel Academy of Arts and Design, Jerusalem (2004) and earned his Master's Degree in Design Products course at the Royal College of Art, London (2010). The recipient of several awards and scholarships, Amar's works receive international attention and are exhibited in museums, galleries, and exhibitions in Israel and abroad. He lives and works in London.



מעין לויצקי / מפות < מפות תוך אטלס  
גרמני משנת 1924 נחתכו והורכבו מחדש  
עם מפות ישראל משנת 1958. סדרת המפות  
שנוצרה מעלה שאלות לגבי אמת, חלוקת  
שטחים, גבולות וקדושת הארץ.

Maayan Levitzky, Maps > Maps from  
a 1924 German atlas were cut and  
spliced with maps of Israel from 1958.  
The series of maps that were formed  
raises questions about truth, territorial  
divisions, borders, and the holiness  
of the land.



גייבאום ג'ואנג / הבודהא הקטן שלי < בקבוקי בירה ריקים משמשים כפסל בודהא אישי, המאפשר לגייבום מדיטציה ומנוחה מן המחשבות הרודפות אותו.

Jaebom Jeong, My Little Buddha > Empty beer bottles serve as a personal Buddha statue, allowing Jaebom to meditate and find refuge from his thoughts.

223

222





**VISITING SEMINAR MANIFESTO** The outline for the work in the seminar was written by all the students as a group. By addressing the term "refresh", which ties in with the concept of the year - "Up(to)date," the students formulated constraints and limitations to the work process, as a means for increasing creativity.

**REFRESH** An object in five moves:

1. Each act counts as one move.
2. The root of the first move will be derived from the student's name: the first letter of the first name.
3. Addressing one of OuLipo's textual constraints: a three dimensional expression.
4. Working without a computer: sans digital aids.
5. Available materials: refraining from purchasing new materials.
6. Constraint X was tailored to each student by the advisor, depending on the nature of the work.
7. Twitter submission: submission using only 140 notes.





## Workshop for Potential Design

David Amar

227

*"I only write when I'm inspired, and I make sure I'm inspired every morning at 9 a.m."* **Peter De Vries**

The seminar wished to introduce the students to the notion that creativity is not inspiration-dependent, by familiarizing them to the fascinating activity of **OuLiPo** – a group of French authors and mathematicians founded in the early 1960s in Paris. During the workshop the students were introduced to some of the formal constraints, formulae, and play on words, which used and are still using the members of the group in their works. In addition, the students also learned of groups and individuals from different disciplines (music, cinema, architecture, sculpture), influenced by the methods typical to **OuLiPo**: devising restrictions and constraints as a means whose main purpose is to encourage creativity. The seminar also included a lecture by the musician and sound artist **Tom Soloveitzik** about the American avant-garde composer **John Cage** and his piece **The Well Prepared Piano**. The students addressed the space between the verbal and the three-dimensional object by composing manifestoes and performing short exercises, and examined the place of inspiration versus the power of the self-imposed constraint, in the stage of formulating the brief for a design project.

**OULIPO** The acronym of "The Workshop for Potential Literature" (Ouvroir de littérature potentielle). The group was established in 1960 by the author **Raymond Queneau** and the mathematician **François Le Lionnais**, who were joined authors and mathematicians such as **Georges Perec**, **Italo Calvino**,

**Jacques Roubaud**, **Jean Lescure**, **Marcel Duchamp**, and **Harry Mathews**.

Their aim was to create new literary structures and patterns, based on techniques of writing encumbered by different constraints or mathematical structures. The group became renowned only in 1973 after the publication of a collection of its works.

**CONSTRAINTS** Were meant to be a source of inspiration for creating ideas, or in the words of **Georges Perec** in his book **Life A User's Manual**: "a story-making machine." The group members used existing literary techniques like lipograms and palindromes, and new forms they invented based on mathematical problems and chess-board moves. **Raymond Queneau** beautifully articulated this in his adage: "when the rules are narrow the creativity often blossoms."

**LIPOGRAM** A text that excludes the use of a certain letter. **A Void** (La Disparition) by **Georges Perec** (1969) is the most renowned piece by **OuLiPo**. The novel was written entirely without the letter e – the most common letter in the French language.

**PALINDROME** A text that reads the same backward or forward. **Perec** brought to the group a palindrome that was 5,000 letters in length.

**S + 7 (SUBSTANTUF + 7)** An Oulipian algorithm suggested by **Jean Lescure**, in which one replaces every noun in a well known text with the seventh noun after it in a certain dictionary. For instance, "Call me Ishmael. Some years ago..." becomes "Call me islander. Some yegggs ago..." (from the Wikipedia article about "OuLiPo").

**OULIPIAN MANIFESTO** The first manifesto **A Hundred Thousand Billion Poems** (Cent Mille Millions de Poèmes) was written by **Queneau**, and published by **Gallimard** in 1961. The booklet includes ten sonnets (a poetic form of 14 lines), divided to horizontal strips along the sonnets' lines, thus permitting 1014 combinations, all with correct meaning and structure. Someone calculated that all the variations contained in the book will require 200 hundred thousand years of continuous reading around the clock.

226

## RESEARCH LABS >

Workshop for Potential Design

Vadim Prokofiev

Yael Saban Farkash

Daniella Zylbersztajn-Aslan

Roi Vaspi Yanai

Johnathan Hopp

Yariv Goldfarb

Yael Barnea Givoni

Ilan Benaym