



פרק ד. מקורות השראה

מקור השראה:

שימוש בדימוי ללא העתקת פרטים. זהו מקור מניע ליוצר, המכתיב את אופי היצירה מתוך בחירה מודעת או בלתי מודעת של היוצר. קיים קשר בין דבר מסוים (הטבע, אמנות, אדריכלות) ובין המוצר (כלי, גשר, כלי תחבורה).

מקור השראה רעיוני: המעצב מושפע מרעיון מסוים שגורם לו לעצב משהו. נציין שלא תמיד ניתן לזהות את מקור ההשראה של היוצר או המעצב.

מקור השראה צורני: ניתן לזהות ולראות את מקור ההשראה של המעצב כי המוצר "מזכיר" לנו משהו בצורה שלו.

מקור השראה של הטבע (עולם התופעות בטבע, נופים וכדומה):

הידרודינמי: השפעת כוחות המים בטבע על צורת הגופים המתנהלים (שוחים) בתוכם. דולפין, ושאר הדגים, או מבנה הסנפיר (מקור השראה לסירות, צוללות וכדומה).

אוורודינמי: השפעת כוחות האוויר והמים בטבע על צורת הגופים המתנהלים (עפים או שוחים) בתוכם. דולפין, ושאר הדגים, ציפורים (עיצוב מטוסים, רכבות, מכונות וכדומה).

עקרון מתמטי - ספירלה: מערכי צורות בטבע, החוזרים על עצמם ברמת דיוק הניתנת לביטוי מתמטי, כמו מבנה הקונכייה (עיצוב מדרגות לולייניות).

עקרון ההסתעפות: עקרון צורני מבני.

בטבע: מבנה גוף האדם (מערכת הדם, מערכת העצבים), מערכת ההזנה של העלים, נהרות ויובלים.

מקור חיקוי לאדם: מערכת הכבישים, מסילות רכבת, ביוב, רחובות, קווי טלפון.

עקרון חלוקת עומסים: במבנה המסתעף של העץ אפשר לראות שהוא רחב בחלק התחתון והולך וצר כלפי מעלה. חלוקה זו נוצרה כדי לעמוד בעומס.

דוגמה נוספת היא מבנה שלד גוף האדם ושלד בעלי חיים. השלד צריך לעמוד בלחצים של משקל (כובד הגוף על הרגליים) ולהתאים עצמו לתנועות הגוף. עיקרון זה משמש בסיס לבניית גשרים, בניינים גבוהים.

מקורות השראה אפשריים נוספים:

מקור השראה ספרותי (למשל, סיפורי התנ"ך).

מקור השראה אמנותי (למשל, אמן, או יצירה מסוימת).

מקור השראה אוטוביוגרפי (אירועים בחיי האמן).

מקור השראה תרבותי (למשל, תרבות שבטית).
מקור השראה מתחומי המדע והטכנולוגיה (המצאות, מיכון וכדומה).
מקור השראה מעולם התעשייה.
מקור השראה מהצבא.

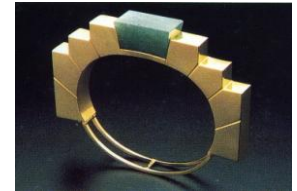
דוגמאות להמחשה :



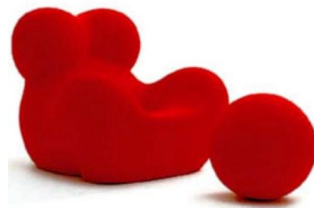
טכנולוגיה צבאית כמקור השראה



תרבות הצריכה



מבנים אדריכלים כמקור השראה



מקור השראה צורני ורעיוני



אמנות כמקור השראה

מושגים נוספים:

סגנון: עיבוד הנעשה בתהליך של תרגום הטבע ועולם התופעות, בכפוף לדרישות אמנותיות עיצוביות של צורה וחומר. העיבוד בא לידי ביטוי בהגזמה או בתיקון הפגמים שבמציאות הטבעית.

הפשטה (אבסטרקט): הפשטה צורנית היא תהליך ויזואלי המבטא הפחתה של המאפיינים הצורניים של אובייקט קיים (לעשות משהו פשוט יותר, "להוריד" פרטים ולהשאיר את הקווים העיקריים).

הפשטה צורנית היא תהליך חזותי שבו נבחרות תכונות צורניות מסוימות של האובייקט, ותכונות אחרות נדחות. בדרך זו נבחרים מאפיינים צורניים ספציפיים של האובייקט. המאפיינים שנבחרו מתאימים למטרת ההפשטה. מעצבים ואמנים משתמשים בטכניקות של הפשטה צורנית כדי לבטא רעיונות מעולם תוכן כלשהו ביצירותיהם. למשל, הפשטה צורנית של צב יכולה לסייע בעיצוב שריון, שהתכונה המרכזית שלו הוא חוזקו. בתהליך הפשטה זה ישומרו המאפיינים החזותיים המפגינים חוזק זה, ומאפיינים אחרים יידחו. בחירה זו תיצור קישור אסוציאטיבי בין היצירה ובין מקור ההשראה שלה.

סמל: ציור או תמונה המביעים רעיון מסוים, או המתארים משהו אופייני בפעולה שלו. סימן גרפי המעביר מסר באמצעות דימויים חזותיים. הסמל הוא סימן שרירותי, ולא בהכרח דומה למסומן.

אייקון: סימן שיש בו דמיון למה שהוא מייצג (שירותים, טלפון ציבורי, נמל תעופה).

סימבול: סימן שרירותי שאינו דומה למה שהוא מייצג. לדוגמה, מגן דוד - מסמל את העם היהודי. (המשותף לכל סוגי הסמלים שהם סימנים מוסכמים בין היוצר ובין הקהל ולכן הם מובנים, "קריאים").

לוגו (Logotype): חותם או סמל מסחרי של חברה, תאגיד או איגוד ציבורי, הבא לידי ביטוי בדימוי מופשט או גיאומטרי, במילה או בראשי תיבות.

עיצוב מחדש (Redesign): עיצוב מחדש של מוצר קיים, שנועד לשפרו מבחינה צורנית או תפקודית. זאת כדי לפתור בעיה חדשה, ליצור טכנולוגיה חדשה (חומר, הפעלת מוצרים), לשפר מוצר קיים, וכן בגלל סיבות כלכליות, תחרות בין חברות, כדי ל"עורר" את השוק, בגלל אופנה משתנה.

אמצעים ויזואליים (Devices): כלים אמנותיים. מרכיבים חזותיים של שפת האמנות וההקשר ביניהם. קיימים אמצעים טכניים שהם יסודות עיבוד החומר, כגון קו, צורה, צבע; ואמצעים תכנוניים, כגון ממד, קומפוזיציה, תפיסת חלל, העומדים לרשות האמן לצורך עשייה של יצירת אמנות.

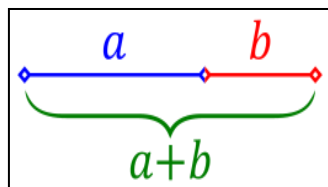
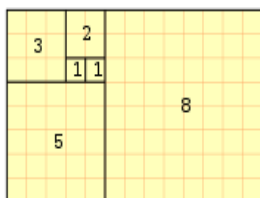
ויזואלי: חזותי, קשור לראייה.

מרקם (טקסטורה): הדרך שבה אנו מרגישים וחשים את פני השטח. למשל, רך – קשה, עדין – גס, חלק – מחוספס.

המרקם תלוי בקשר בין חוש הראייה ובין חוש המישוש כפי שהם נתפסים בתודעתנו. תיאור מדויק של מרקמים כולל איכויות מישושיות שיוצרות אשליה של מציאות אמיתית. לעומת זאת, קיים מרקם שהוא היפוך החיקוי הנאמן של הטבע, החושף את האיכויות המישושיות של החומר שממנו עשויה היצירה: צבע, עץ וכדומה. זהו מרקם לשמו, המציג את תהליך העבודה ואופן עיבוד היצירה.

חיתוך הזהב (Golden Section): חיתוך הזהב מציין יחסי גודל בין שני חלקים בלתי שווים, שבהם החלק הקטן מתייחס לחלק הגדול באותו היחס שבו מתייחס החלק הגדול לסך שני חלקי השלם. מתמטית מבוטא חתך הזהב כך: $A:B = B:[A+B]$.

היחס המספרי $1:1.6180339\dots$ שלו הוא אי-רציונלי, כלומר לא ניתן לבטא אותו במספרים שלמים. מניחים כי חיתוך הזהב היה ידוע ליוונים הקדמונים לפחות מתקופתו של אאוקלידוס, שהמציא את גיאומטריית המישור. האדריכל הרומאי ויטרוביוס ייחס לו ערך אלוהי המבטא ערך אסתטי אוניברסלי, ולאחר מכן, בתקופת הרנסנס האיטלקי, עמדו על נפלאותיו גם מתמטיקאים, אדריכלים ואמנים, וזיהו אותו הן ביצירי כפיו של האדם והן בטבע, במבנים של צמחים ובעלי חיים. בעיצוב, בקומפוזיציה, באמנות ובאדריכלות מיוחס לחיתוך הזהב ערך מיסטי, מאחר שהוא מבטא את סוד ההרמוניה החזותית.



$$\phi = \frac{1 + \sqrt{5}}{2} = 1.618033988\dots$$

המלצה:

אתר המגמה: **מפגשים מהסוג החזותי:**

<http://www1.amalnet.k12.il/sites/mifgashim/Pages/Default.aspx>