



משרד החינוך

מינהל חינוך טכנולוגי | מגמת אומנויות העיצוב

כאן זה לא אמריקה | עיצוב מקומי בעידן הבינה המלאכותית

נושא שנתי לעבודת גמר בכיתה י"ב | מגמת אומנויות העיצוב | שנה"ל תשפ"ו

בשנת 1978 עיצב המעצב דוד טרטקובר, חתן פרס ישראל לעיצוב, את הכרזה המכוננת "ישראל זה לא אמריקה". בכך, הזמין את קהילת המעצבים הישראלית להכיר בייחודיות התרבות המקומית ולהשתמש בנכסי צאן הברזל של העיצוב הישראלי כחומר גלם ליצירתם. בימינו, כאשר העולם מתכנס לכדי כפר גלובלי דיגיטלי והבינה המלאכותית נכנסת לכל תחום אפשרי, הקריאה הזו מהדהדת עם משמעות עמוקה ורלוונטית יותר מאי פעם.



עיצוב: דוד טרטקובר, 1987

בעידן הבינה המלאכותית, שבו אלגוריתמים מתוחכמים מנגישים יכולות עיצוביות לכל אדם בלחיצת כפתור, עולה שאלה מתבקשת – האם בינה מלאכותית שמעולם לא התנסתה בחוויה הישראלית האוטנטית יכולה באמת להבין מהו עיצוב ישראלי? האם AI שלא עמד בפקקים של צומת התשבי, לא ראה זריחה במצדה, לא "שחה" בלחות של תל אביב באוגוסט, ולא חווה את הרעש והצבע של שוק מחנה יהודה בערב שבת – יכול להרגיש את הדופק הישראלי?

כלי הבינה המלאכותית ניזונים ממסדי נתונים גלובליים, ולעתים קרובות מייצרים תוצרים שהם "משום מקום" – עיצובים אוניברסליים שנעדרים את הניחוח המקומי ומתקשים לקלוט את המורכבות של ההווה הישראלית. במציאות הזו המעצב הישראלי מוזמן להיות "אוצר תרבות" – לחקור, לזהות, לשמר, לפרש מחדש ולהנגיש את נכסי התרבות המקומיים. הוא אינו עוד רק יוצר, אלא גם אוצר של ערכים, מסורות וידע מקומי שלעיתים אינם מיוצגים בהזנה הגלובלית של הבינה המלאכותית.

בשנה הקרובה, תשפ"ו, אנו מזמינים את תלמידי י"ב 5 יח"ל במגמת אומנויות העיצוב להתמודד עם האתגרים העומדים בפני מדינת ישראל בשנים הקרובות, תוך התבוננות מעמיקה במקורות ההשראה המקומיים שלנו – ממסורת הנבטים העתיקה, דרך עבודותיהם פורצות הדרך של האחים שמיר שעיצבו את הזהות החזותית של המדינה הצעירה, ועד ליצירתו החדשנית של הטיפוגרף עודד עזר. בואו נשאל יחד: מה מעצב אותנו? מהם הקודים התרבותיים, החברתיים, החומריים והחזותיים שמגדירים את העיצוב הישראלי? בעידן שבו השינויים מתרחשים בקצב מסחרר חשוב לעצור ולהתבונן דווקא בקיים. זוהי קריאה לחפש לגלות ולחקור את מקורות העיצוב הישראלי, ולשאוב מהם השראה ליצירת פתרונות עיצוביים רלוונטיים.

נקודת מוצא א':

עיצוב עבור קהל מטרה

זיהוי אתגר של החברה הישראלית בתחומים שונים: חברתי / סביבתי / ביטחוני / תרבותי וכד'
ועיצוב פתרון בהשראת נכסי צאן הברזל של התרבות המקומית.

תחומי הידע הנדרשים:

1. מחקר מוביל - מחקר שטח:
מחקר משתמשים (ראו: [עמ' 7 - חוברת מחקר עיצוב](#)) - לזיהוי הצורך / האתגר
2. מחקר משלים - מחקר שולחני:
מחקר הומאז' (מפורט בהמשך המסמך)
ו/או מחקר היסטורי (ראו: [עמ' 16 - חוברת מחקר עיצוב](#)) - בדגש על ציר התפתחות מקומי - המחקר יעסוק בעיצוב ישראלי

נקודת מוצא ב':

הומאז' * לעיצוב ישראלי - מחווה למעצב / סגנון / תקופה
מהשראה מקומית לפיתוח מוצר. בגישה זו הצוות ישים את הדגש העיקרי על מחקר הומאז' (מפורט בהמשך)
ומתוך הידע שנצבר יתנסה בעיצוב מוצר חדש הרלוונטי לחברה הישראלית בת-זמננו.

תחומי הידע הנדרשים:

1. מחקר מוביל - מחקר שולחני:
מחקר הומאז' (מפורט בהמשך המסמך)
2. מחקר משלים - מחקר שטח:
לבחירת הצוות בהתאם למכון העיצוב ולידע שצבר במחקר השולחני (ראו: [חוברת מחקר עיצוב](#))

*מהו הומאז' / מהי מחווה?

הומאז' (בצרפתית: Homage, ובעברית: מחווה) הוא מונח המתאר יצירה או פעולה המוקדשת להבעת כבוד, הערכה או הוקרה ליצירה, יוצר, סגנון או תקופה מסוימת. בעיצוב, הומאז' מתבטא בשימוש מכוון באלמנטים, סגנונות או רעיונות מיצירה קיימת, תוך הצגת זיקה ברורה למקור – לרוב מתוך הערכה ולא מתוך כוונה להעתיק או לנכס.

הומאז' שונה מהעתקה בכך שהוא מלווה בהכרה גלויה במקור ההשראה, והוא נועד להדגיש את התרומה של המקור או להכניס אותו להקשר חדש, לעיתים תוך פרשנות אישית או מודרנית.

מהו מחקר מחווה / הומאז'?

מחקר הומאז' הוא גישה מחקרית בעיצוב המבקשת להוקיר, להעריך וללמוד מיצירות, יוצרים, סגנונות או תקופות עיצוב משמעותיות. המחקר מתמקד בניתוח מעמיק של השפה החזותית / חומרית, הרעיונות והערכים הגלומים בעבודותיו של מושא ההומאז'.
מחקר זה יכול לשמש כנקודת מוצא לפרויקט עיצוב או ככלי להעשרת אתגר עיצובי קיים.

חוזקות

- מפתח הבנה מעמיקה של יסודות העיצוב: צבע, טיפוגרפיה, קומפוזיציה, חומר ועוד.
- יוצר חיבור למסורת העיצובית - יוצר דיאלוג בין-דורי בשדה העיצוב ומעודד שיח על התפתחותו.

- מעשיר את ההקשר התרבותי של הפרויקט.

חולשות

- מחקר הומאז' דורש השקעת זמן ומשאבים רבים באיסוף וניתוח מידע.
- פרשנות סובייקטיבית של עבודות עיצוב עלולה להשפיע על תוצאות המחקר.
- סכנה להעתקה או חיקוי של המקור במקום יצירה מקורית בהשראתו.
- ההומאז' עלול לאבד רלוונטיות אם אינו מחובר לצרכים או אתגרים עיצוביים עכשוויים.
- נטייה להיסחפות לנוסטלגיה במקום ליצור פתרונות עיצוביים חדשניים.

אבני דרך מרכזיות

- בחר למי או למה מוקדשת המחווה (יוצר, סגנון, תקופה, תחום עיצוב בתקופה מסוימת, אחר). הבחירה צריכה להפרות את הפרויקט שלך או להוות נקודת מוצא.
- נתח את הבחירה שלך באופן אישי.
- שאלות עזר לדוגמא: למה דווקא המעצב או הסגנון הזה מדברים אליך? מה מרתק, רלוונטי או משמעותי עבורך בשפה החזותית/העקרונית שלו? אילו ערכים, רעיונות או תכונות עומדים במרכז הבחירה? למה דווקא המעצב רלוונטי לפרויקט שלך? (בנקודת מוצא א' - נמקד את השאלות באילו אלמנטים מהמקור ישרתו את המסר או את המשתמש, בנקודת מוצא ב' - נמקד את השאלות במה מושך את התלמיד בשפה / ערכים של מושא ההומאז' ומה הוא רוצה לחדש בה.)
- חקור את המעצב או תחום העיצוב - אסוף מידע ויזואלי, טקסטואלי וחומרי על היצירה או הסגנון.
- אסוף 10-15 עבודות מגוונות ממקורות שונים (ספרים, אתרים, אתרי מוזיאונים, קטלוגים, ארכיונים). תעד כל עבודה: שנה, הקשר, קהל יעד וכו'. חובה לציין את המקור.
- הצג את המעצב או תחום העיצוב ונתח את ההקשר התרבותי-היסטורי בתולדות העיצוב הישראלי.
- שאלות לדוגמא: מה המקום של המעצב או הסגנון בהיסטוריה של העיצוב הישראלי? באילו נסיבות פוליטיות, חברתיות או טכנולוגיות הוא פעל? מה הייתה החדשנות או הביקורת שטמונה בשפה החזותית שלו / צורת הפעולה שלו?
- בצע ניתוח של העקרונות העיצוביים. התייחס ל: צבעים, קומפוזיציה, טיפוגרפיה, דימויים, טכנולוגיות, חומרים, שפה חזותית וצורניות, מסר / חזון של המעצב, תהליכים, ערכים רעיוניים, שיטת עבודה ועוד.
- שאלות עזר לדוגמא: מה מיוחד בגישה שלו לעיצוב? עם מה הוא מזוהה? איך הוא פותר בעיות דרך עיצוב? מהם המאפיינים החוזרים? מה הרעיון שעומד מאחורי השפה החזותית? באילו אמצעים הוא משתמש כדי להעביר מסר?
- הצג את הניתוח בצורה ברורה. השתמש בטמפלטים או טבלאות כדי לחדד את ניתוח העבודות וההשוואה.
- לדוגמא טבלה עם העמודות הבאות: | עבודה | שנה | הקשר תרבותי | קונספט עיקרי | עקרונות עיצוב | טכנולוגיות | חומריות | דימויים | תובנה ועוד ...
- נסח תובנות.
- שאלות לדוגמא: מהם המאפיינים שזיהית בסגנון שלו? מהם המאפיינים שאתה מאמץ לפרויקט שלך? מהם דרכי הפעולה המאפיינים את המעצב? איך הסגנון של המעצב יכול לעזור לך להעביר את המסר? הבחן בין מחווה (הומאז') להעתקה וודא שהכוונה ברורה וגלויה. שאלות לדוגמא: שאל: מה אני משמר מהמקור? מה אני משנה? מה אני מוסיף משלי - כחלק מהקונטקסט העכשווי?
- הגדר באופן ברור מהם המאפיינים המרכזיים שנבחרו להדגשה או עיבוד - למשל, פרופורציות, חומר, צבע, קונספט, פונקציה, שיטת עבודה או טכניקה.
- (בנקודת מוצא א' - התובנות יתמקדו בבחירת המאפיינים הרלוונטיים מהמקור שיתמכו בפתרון העיצובי לאתגר הקיים. הצוות יגדיר כיצד יסלב המאפיינים אלו בצורה פונקציונלית ובעלת משמעות. בנקודת מוצא ב' התובנות יתמקדו במוצר החדש / גיבוש השפה העיצובית החדשה בהשראת המקור, תוך דגש על הערכים, הרעיונות והמאפיינים החזותיים הייחודיים שלו. התלמיד יגדיר את האתגר העיצובי שלו בהתאם לתובנות אלו)

מה ההבדל בין מחקר הומאז' כמחקר משלים לעומת מחקר הומאז' כנקודת המוצא של הפרויקט?

קריטריון	מחקר הומאז' כמחקר משלים	מחקר הומאז' כנקודת המוצא של הפרויקט
מיקום בתהליך	שלב העשרה לאחר זיהוי צורך/אתגר של החברה הישראלית בתחומים שונים: חברתי /סביבתי / ביטחוני / תרבותי וכו'	בתחילת התהליך, מהווה את הבסיס הרעיוני הראשוני של הפרויקט.
מטרת מחקר ההומאז'	להעשיר את פתרון העיצוב – מבחינת שפה חזותית, ערכים, קונספט או טכנולוגיה. חיבור לעומק תרבותי/היסטורי לנכסי צאן הברזל של העיצוב הישראלי.	יצירת דיאלוג עם יצירת המקור. לצאת מהעולם הוויזואלי והרעיוני של יוצר/סגנון מסוים, ולפתח "מוצר" עכשווי בהשראתו.
בחירת מושא ההומאז'	נבחר בהתאם לרלוונטיות למכוון העיצוב. נשאל: אילו מאפיינים מהמקור ישרתו את המסר או את המשתמש? איך "שפת ההומאז'" יכולה לשפר את חוויית המשתמש או לחדד את המסר שנמצא במחקר השטח?	נעשית מתוך עניין אישי, זיקה רעיונית / ערכית /חזותית. נשאל: מה מושך אותי במאפיינים של מושא ההומאז'? מה ארצה לחדש?
כיוון המחקר	מחקר ממוקד-פרשני התומך ברעיון קיים. סינון מושכל של מאפיינים ויזואליים/רעיוניים: לא הכול מתאים – חשוב לבחור עקרונות או תכנים שרלוונטיים לבעיה או להזדמנות שנמצאה.	מחקר אישי – היסטורי - תרבותי המוביל לפיתוח מוצר. ניתוח עמוק של השפה החזותית והערכים: להבין מה הופך את השפה של המעצב/הסגנון לייחודית, אילו פתרונות היא מציעה, ואילו ערכים היא נושאת.
הקשר עם קהל היעד	קהל היעד כבר הוגדר – יש התאמה של השפה אליו.	קהל היעד (במידה ויש) נבנה בהמשך. לפני שמוגדר צורך משתמשים, נבנה "עולם" ויזואלי/תפיסתי שלם שהוא המקור לפיתוח.
אתגר העיצוב	האתגר הכללי של הפרויקט הוגדר בתחילת התהליך. נבחן כיצד לשלב ערכים, צורות או טכניקות ממושא המחקר אל תוך האתגר שהוגדר.	האתגר ייגזר מתוך תכנים שנמצאו במחקר ההומאז' (למשל, אג'נדה חברתית של המעצב, פרשנות לצורה מסוימת, גישה או תהליך עבודה).
שאלת המחקר	תתמקד בצורך של המשתמש.	תתמקד בקשר בין מושא ההומאז לפיתוח מוצר.
סיכון עיקרי	חוסר רלוונטיות – אם אין התאמה בין ההומאז' לצורך שנמצא. חוסר אינטגרציה של ההומאז' בפרויקט, תחושת "הדבקה" מלאכותית, אובדן הקשר עם המקור המקורי.	העתקה. המוצר עלול להיתפס כחיקוי בלבד, חוסר מקוריות, או פרשנות שטחית של המקור. היסחפות לשחזור או נוסטלגיה יתר.
הזדמנות ייחודית	ההשראה נותנת עומק תרבותי, הקשר, ואמירה עיצובית שמחברת בין עבר להווה.	דיאלוג בין-דורי בתוך שדה העיצוב. יצירת עולם חזותי/ערכי חדש עם שורשים מקומיים.

מה עקרונות המפתח המשותפים בשתי נקודות המוצא?

- הומאז' ≠ העתקה: המחווה היא מודעת, מוצהרת, עם קרדיט למקור
- הקשר תרבותי: שמירה על זיקה לישראליות ולזהות המקומית
- חדשנות: שימוש בטכנולוגיה, חומרים או פתרונות עדכניים
- תהליך מבוסס מחקר: שימוש בשני סוגי מחקר לפחות (שטח ושולחני)

מקורות עזר נוספים

[עיצוב ישראלי – רשימת מקורות לקריאה והרחבה](#)

[הנחיות עבודת גמר בהיקף 5 יח"ל](#)

[גישות וכלים לאיסוף מידע בתהליך של עיצוב באמצעות מתודה של "חשיבה עיצובית"](#)

[חברת שלב הנביטה – ארגז כלים לשלב ה"ריעיון" Ideation](#)

[חברת שלב הנביטה נגישה – ארגז כלים לשלב ה"ריעיון" Ideation](#)