ניצחון

שער

קול

קורא

20:26

שבוע העיצוב ירושלים
Jerusalem Design Week
أسبوع التصميم القدس

שבוע העיצוב ירושלים

פרויקט הדגל השנתי של בית הנסן, המתקיים מאז 2011 — הוא אירוע התרבות העיצוב הציבורי הגדול והמשפיע בישראל שפתוח לקהל הרחב, וכולל שלל אירועים, מופעים ותערוכות עיצוב מקומיות ובינלאומיות. במרכזו של שבוע העיצוב ירושלים עומדת מדי שנה תמה שלאורה נבחנות סיטואציות ירושלמיות וישראליות ייחודיות, בעלות רלבנטיות בינלאומית. זאת, בידיעה שאיכויותיו הייחודיות של הנוף התרבותי המקומי הופכות את ישראל למעבדה חיה של נושאים גלובליים בוערים, שעל העיצוב להתייחס אליהם ולהגיב להם. מדי שנה, מעצבים משלל דיסציפלינות מוזמנים לשבוע העיצוב ירושלים כיחידים וכקבוצות כדי לפתח פרויקטים ורעיונות חדשים, ולהגיב בדרכם לתמה השנתית.

שבוע העיצוב ירושלים הוא יוזמה של משרד ירושלים ומסורת ושל הרשות לפיתוח ירושלים, ומתקיים בניהול בית הנסן וחברת רן וולף.

ניהול כללי

סמדר צוק ורן וולף, חברת רן וולף

אוצרות ראשית

סוניה אוליטסקי ודנה בן שלום

תמה שנתית: שער ניצחון MATCH POINT

משחר האנושות התקיימו חיי האדם בתוך מערכות של תחרות, הישגיות וחתירה אחר ניצחון – לעתים כיחיד המבקש להתעלות על עצמו, ולעתים כחלק מקבוצה המעצבת את זהותה דרך מאבק. בתוך המערכות האלה מתקיימים מגרשי המשחק – ממשיים או מדומיינים; מרחבים שבהם חוקים, משמעת, גבולות ותנועה מתגבשים לכדי חוויה של זהות ושייכות. בין ספורט אישי לספורט קבוצתי ובין ארנה למרחב הביתי מופיע דפוס חוזר: מסגרת של כללים שמזמינה את האדם על המגרש או ביציע להישמע לה או למתוח אותה עד הקצה, תוך יצירת שדה מורכב של מציאות ובריחה ממנה בעת ובעונה אחת.

עלייתו של הספורט כזירה תרבותית, חברתית, פוליטית וסמלית הפכה את העיצוב לשחקן מרכזי בעולם זה. צבעי קבוצות, סמלילים, דגלים, אביזרי עידוד ומדי משחק מעצבים קהילות וממקמים את היחיד בתוך קולקטיב, בעוד שמבנים אדריכליים – טריבונות, אצטדיונים, מסלולים – מייצרים חוויה של התלכדות ומפגש בעלי סממנים טקסיים, אך גם של יריבות, מתח ודרמה. במקביל, טכנולוגיות ניטור, ציוד לביש ואופנת ספורט מוסיפים שכבה חדשה של תרבות גוף: שעונים חכמים ההופכים כל תנועה לנתון, נעלי סניקרס המשמשים סמל סטטוס וטייצים המשמשים הן לאימונים והן בשגרה ומתפקדים כקוד חזותי חברתי. בעידן של תזוזה והגדרה מחדש של זהויות, הגוף נעשה מרחב שבו מתנהלים חיפוש אחר משמעות, משטור עצמי וטקסיות מודרנית.

01 שבוע העיצוב ירושלים
02 תמה שנתית: שער הניצחון
03 לוחות זמנים
04 קטגוריות להגשה

ההיסטוריה מצביעה על כך שמרחבי תחרות שימשו לאורך הדורות גם כמנגנונים רבי-עוצמה של כוח, זהות, הישרדות ושליטה. בקולוסיאום הרומי נתפס המשחק כספקטקל פוליטי שמפגין עוצמה אימפריאלית; באירופה של העת החדשה היה לתהלוכות ניצחון ספורטיביות תפקיד בבניית תודעה לאומית; ובמאה ה-20 נעשה הספורט זירה מרכזית להטמעת אידיאולוגיות – מהאצטדיונים המונומנטליים של גרמניה הנאצית ועד תרבות הגוף הסובייטית, שנועדה לייצר אזרח ממושמע ונאמן. גם באירועי ענק עכשוויים, כדוגמת טקסי פתיחה אולימפיים וטורנירים בינלאומיים, מתגבשת תמונה מסודרת של חברה באמצעות עיצוב, כוריאוגרפיה ומופע חזותי רב-זירתי, המשלבים ספורט וזהות לאומית ואחרת לכדי ייצוג רחב היקף.

בתוך המערכת הזו ניצב האדם המשחק, הנמדד ונבחן הן כיחיד והן כחלק מקבוצה, ומולו הקהל, המשחזר ביציעים את הדרמות האנושיות העמוקות של כולנו: פחד ושמחה, ייאוש ותקווה, יריבות ואהבה. על המגרש – בין אם הוא אצטדיון מוחשי, מסך טלוויזיה או מרחב מדומיין – מתמזגים כל אלו לכדי מופע חי, שבו רגעי ההפסד, ההכרעה והניצחון משמשים שערים סימבוליים למכלול הכמיהות, הקונפליקטים והשאיפות האנושיות.
"שער ניצחון" של שבוע העיצוב ירושלים מבקש להתבונן בזירה זו כטקסט מודרני שבו עיצוב, גוף ורגש מתלכדים לכדי אלגוריה חיה של החיים עצמם.

שבוע העיצוב ירושלים 2026 – "שער ניצחון" יבחן כיצד שפות ופרקטיקות מעולם הספורט משפיעות על עיצוב עכשווי ועל הדרך שבה אנו חווים תחרות, שייכות ומשחק. על רקע אירועי הספורט הגדולים הצפויים סביב פתיחתו של שבוע העיצוב במהדורה זו, ובהם המונדיאל – גביע העולם בכדורגל ומשחקי המכבייה 2026, האירוע יציע פרשנות עיצובית רחבה לתרבות ספורט גלובלית ומקומית כאחד.

דרך עיצוב זירות תחרות, שפות גרפיות של אצטדיונים ויצירה של מרחבים אדריכליים ופביליונים, יעסוק השבוע באופן שבו עיצוב מכתיב מערכות יחסים, אווירה וכללים של "מגרש" מכל סוג. עבודות אינטראקטיביות יאפשרו לקהל להיות שחקן מרכזי בתוך מהלך עיצובי ולהשתתף בסביבות שמדמות תרחישי תחרות, טקסים ומפגשים קבוצתיים. התערוכות יכללו פרויקטים השואבים השראה ממירוצי שליחים, מגביעים וממדליות, משיתופי פעולה עירוניים עם מועדוני כדורגל ומהאופן שבו אובייקטים, גרפיקה ואדריכלות יוצרים זהויות קבוצתיות וחוויות משותפות.

שבוע העיצוב ירושלים מבקש להאיר את האופן שבו משחק, תחרות ותרבות נפגשים – וכיצד עיצוב מעניק להם צורה, משמעות, אפשרות לבריחה מהמציאות, אך גם לחיבור אליה, דרך שיתוף פעולה חדש בין קהל, עיר ומרחב יצירתי.

01 שבוע העיצוב ירושלים
02 תמה שנתית: שער הניצחון
03 לוחות זמנים
04 קטגוריות להגשה

לוחות זמנים

01.02.2026	מועד אחרון להגשת הצעות לקול הקורא עד השעה 23:00
15.02.2026	הודעות על מעבר לשלב הדיון עם האוצרות
18.06.2026	פתיחת שבוע העיצוב לקהל הרחב

שימו לב

– ניתן להגיש לכמה קטגוריות במקביל, בטפסים נפרדים.
– העבודות הנבחרות יזכו למימון ותצוגה בשבוע העיצוב ירושלים, שייפתח לקהל הרחב.

שאלות ומידע נוסף:

info@jdw.co.il

01 שבוע העיצוב ירושלים
02 תמה שנתית: שער הניצחון
03 לוחות זמנים
04 קטגוריות להגשה

קטגוריות להגשה

1 שער ניצחון: פרויקט אדריכלי מוביל

"שער ניצחון" הוא הרגע שבו המשחק מתכנס לפעולה אחת מכרעת, כזו שמרכזת בתוכה שאיפה, מתח ותקווה – נקודת שיא שאליה חותרים כל שחקן וכל קהל. בפילוסופיה של הספורט זה הוא רגע שבו הפוטנציאל הופך לממשות, שבו מאבק ממושך מתגלה כמשמעות אחת ברורה: התעלות, הישרדות או הגדרה מחדש של זהות אישית וקולקטיבית.

מסורת הפיכת רגע השיא לסמל קיימת כבר שנים רבות. קשת טיטוס ברומא או שער הניצחון בפריז הנציחו נצחונות צבאיים והפכו אותם למונומנטים אדריכליים שמספרים סיפור של כוח, שלטון והילה לאומית. באופן דומה, גם שער ניצחון במשחק מגלם דימוי של כיבוש – לא של עיר או טריטוריה, אלא של רגע בזמן: הרגע שבו קבוצה או יחיד קונים להם מקום בזיכרון הציבורי.

אנו מזמינות אתכן.ם להגיש הצעות לעיצוב "שערי ניצחון" במבט ביקורתי או כל מונומנט איקוני המזמין פעולה או מכתיב רגע שיא – בקנה מידה אדריכלי.

להגשת הצעה

2 המגרש: פביליונים ומיצבים גדולים

עיצוב מגרש אינו רק חלוקת שטח, אלא מערכת תלת-ממדית של חוקים המגולמים בחומה. הקווים, הגבולות, הסימונים, גובה היציעים והמרחק בין הקהל לשחקנים פועלים כ"שפה" המווסתת תנועה: הם מגדירים היכן מותר לעמוד, מהו אזור פעולה ומהו אזור אסור. המגרש הופך למכלול פרשני שבו כל פרט קטן מכוון את המשתתפים לציית לכללים – גם בלי שנאמרו בקול. לסביבת המגרש יש מזמינות (AFFORDANCE) ברורה: סימוני הקרקע מזמינים משחק ומעגנים את חוקיו, השערים מסמנים קצוות לציר תנועה, והיציעים מנחים את הקהל להתמקם כצופים, להשתייך, להריע ולהגיב. כך, עיצוב המגרש מתרגם צורה, חומר ומרחב להתנהגות.

אנו מזמינות אתכן.ם להגיש הצעות לעיצוב סביבות תחומות בנושא "המגרש", שיוקמו במרחבים שונים בבית הנסן ובחצרותיו. אפשר להציע בקבוצות/קולקטיבים עיצובים מולטי-דיסציפלינריים. ההצעות יתבקשו לבחון את מערכות היחסים בין התנהגות אנושית, אישית וחברתית, לבין סביבה מעוצבת הפועלת בשפה של סימנים גרפיים או תלת-ממדיים. המבקרים עשויים להפוך במיצבים הללו לצופים או לשחקנים.

להגשת הצעה

3 המקצה: עיצוב לתחרות בפורמט שולחני

האדם הוא בראש וראשונה יצור משחקי, ולעתים המשחק הוא הזדמנות להבין את המציאות עצמה כמעין סביבה סימולטיבית. גם מחוץ לגבולות המגרש מתקיימות מערכות של חוקים וגבולות, מנצחים ומפסידים, ולכן עולם משחקי הספורט התחרותי נתפס כמיקרוקוסמוס של החברה: כללים מוסכמים, ניקוד, טקסיות, קהל, זירה וזהות קבוצתית – כולם מופיעים בחיי היומיום לא פחות משהם נוכחים במשחק. כך הופך הפורמט המשחקי, עם סדריו והגיון הפעולה שלו, למודל המסייע להבין דפוסים חברתיים ותרבותיים.

אנו מזמינות אתכן.ם להציע עבודות מבוססות תקשורת הדדית (דיגיטליות או פיזיות) בפורמט שולחני, המזמנות את המבקרים להשתתף במשחק בעל חוקים ברורים: שחקנים, תור, ניקוד, קריטריונים לניצחון ורגעי הכרעה. על השולחן – פשוטו כמשמעו – תתקיים מערכת משחקית שתשמש מיקרוקוסמוס של תחרות, לחץ, תזמון ושיתוף פעולה.
כל פרויקט ייצור " מקצה" שבו המשתתפים יתנסו בשאלות של אסטרטגיה, תגובתיות, סיכונים ומזל, וייווכחו כיצד כללים מובנים יוצרים חוויה רגשית ומנטלית של התמודדות – בדיוק כפי שקורה בעולם שמחוץ למשחק.

להגשת הצעה

4 היכל התהילה: תערוכת חפצי עיצוב מהארץ ומהעולם

אובייקטים המייצגים רגעי זכייה – בפרס, בניצחון ובמחווה החזותית המלווה אותם – ממשיכים שרשרת תרבותית ארוכה של חפצים הקושרים בין הישג לבין ביטוי חומרי. מדליות, גביעים, פודיומים, סרטי הצטיינות, דגלים ובאנרים הם גלגול עכשווי של סמלים שהופיעו בתכשיטים טקסיים שנמצאו בממצאים ארכיאולוגיים, בפסיפסים עתיקים וביצירות אמנות קלאסיות. לאורך ההיסטוריה שימשו חפצים אלה לא רק לציון ניצחון, אלא גם להצגת כוח, מעמד, יצירת היררכיה ותיעוד חגיגי של רגעי שיא אנושיים – ולעתים אף כמנגנון חזותי של לבוש טקסי, מחוות גוף וכוריאוגרפיה בעלת משמעות חברתית.

לתערוכה זו אנו מזמינות אתכן.ם להגיש פרויקטים קיימים ופרסים שעיצבתם, או להציע יצירה חדשה של חפץ זכייה או ניצחון מכל סוג, המתכתב עם מסורת זו, מפרש אותה מחדש או מאתגר אותה – בכל פורמט או מדיום.

להגשת הצעה

5 כרטיס אדום: שבירת כללי משחק בעיצוב

הכרטיס האדום הוא הרגע שבו המשחק נעצר, החוק מתערב, והמערכת מזכירה לכולנו שיש גבולות שאין לחצות. זהו סמל לאלימות ולהפרת כללים, אך גם לאחת הפעולות המרתקות במשחק: רגע השבירה. דווקא כשהחוק מונף – נחשפת הדינמיקה העמוקה שבין נורמה לחריגה, בין סדר לבין האפשרות של אי-סדר.

בעיצוב, כמו במגרש, יש צורך מתמיד להגדיר גבולות ולבחון אותם: לעתים לגעת בהם בעדינות, ולעתים לבעוט בהם במכוון. מעצבים מערערים על כללי המשחק של חומר, שימוש וצורה בכל עת, מפרקים נורמות של יופי, תפקוד ומוסכמות חברתיות, ומייצרים רגעי "כרטיס אדום" – רגעים שמסמנים שהגיעה העת לבחון מחדש מה מותר, מה אסור ומה מתרחש במתח שביניהם. כך הופך העיצוב למרחב שבו חוקים ושבירתם מתקיימים בעת ובעונה אחת.

אנו מזמינות אתכן.ם להציע עבודות העוסקות ברגעי שבירה ובמהלך השיפוטי של הכללים דרך תחומי העיצוב השונים: אופנה, מיתוג, עיצוב חפצים, עיצוב גרפי, חוויות אינטראקטיביות או מרחבים חומריים או דיגיטליים – כל פרויקט שבודק מחדש את אתיקת המשחק, מציף את רגע ההשעיה ומותח את הגבול עד שהמשמעות שבקצהו נחשפת.

להגשת הצעה

6 חדר בקרה

חדר הבקרה הוא העין שתמיד צופה: מנגנון שבו המשחק מתפרק לנתונים, והנתונים שבים ומעצבים אותו. הספורט חדל מלהיות חוויה גופנית או רגשית, והופך למערכת של ניטור, חיזוי ואופטימיזציה. במגרשים, בחדרי VAR, במרכזי אימון ובאפליקציות אישיות, אלגוריתמים וחיישנים מתרגמים גוף חי למדדי "ביצוע", ומאפשרים לראות את המשחק לא רק מבחוץ – אלא גם מבפנים.

בהקשר זה, חדר הבקרה אינו רק כלי, אלא גם מנגנון של שליטה מחוזקת: פעולת הצפייה נטענת במדידה ובהכרעה, הקהל מופעל כגוף שיפוטי, ובה בעת פועל תחת מבט מתפזר ובלתי ממוקם. כך מתפקד המגרש כמרחב משמעתי-ביקורתי, שבו כל תנועה נרשמת ומוערכת, ושאלת השליטה נותרת פתוחה – מי שולט במי: האדם במערכת או המערכת באדם.

אנו מזמינות אתכן.ם להציע עבודות שיעסקו בניטור, מדידה ופרשנות של נתונים, ויזמינו את המבקרים לקחת חלק פעיל ב"חדר בקרה" מעוצב. העבודות יכולות לבחון פרמטרים פיזיולוגיים, תנועה, מהירות, עומס, תגובתיות או כל מדד אחר המגדיר "ביצוע" באופן ביקורתי, שואל או ספקולטיבי. ניתן ואף רצוי להתייחס גם להיבטים הפסיכולוגיים של המדידה: מתח, דרמה, ציפייה, שיפור עצמי, גבולות שליטה והפער שבין היכולת האישית לבין מה שהמערכת מבקשת לראות.

להגשת הצעה

להגשת הצעה