

# 1

## מוזיאון Museum

מה הופך מוזיאון לעצמו היא אחת השאלות המרחקות שמעסיקות אותנו כמוזיאון העיצוב הצעיר בעולם. בינתיים, בכדי לענות עליה, אנחנו מתבוננים סביבנו בסבלנות על מערכות היחסים הנרקמות בין מוזיאון לאנשים, בין מוזיאון לעיר ובין מוזיאון לטביבה.

חוק המוזיאונים הישראלי מורה לנו בין השאר, לחנך, ללמד ולענג - לקשור יחד התרגשות, סקרנות, למידה ומתיחת איברים אינטלקטואלית. כדי לעשות זאת, אנו צריכים מוזיאון אחד, שתי גלריות ולפחות שלוש תערוכות בשנה בכדי ליצור מרחב של שיחה שיהיה מסקרן, מרתק מאחגר ומענג. העונג מתחיל במוזיאון העיצוב כבר בחוץ, הבניין שחכנו רון ארד מכיל רבים מאותם רכיבים נפלאים שהופכים בניין למוזיאון - הוא לא דומה לשום בניין רגיל, כולו חפץ אחד גדול ומסקרן, יש בו איכויות של מפגש עם זיכרון מוכר והוא מעורר התפעמות השראה והתרגשות.

As the world's youngest design museum, we are intrigued by the question of what defines a museum's individual character. In order to answer this question, we patiently examine the relations developing between the museum and its visitors, the museum and the city, the museum and its environment.

The Israeli Museum Law instructs us, among other things, to educate, teach, and provoke pleasure - to tie together excitement, curiosity, learning, and intellectual exercise. Architectural design plays a major role in contributing to the success of the encounter between the museum and its visitors - enhancing our ability to temporarily abandon our everyday world and fearlessly immerse ourselves in a new sphere of experience, while enabling ourselves to rediscover our inherent curiosity. In order to do so we need at least, one museum, two galleries and no less than three exhibitions a year creating an engaging and challenging space of conversation.

# 2

## גלריות Galleries

שתי גלריות חכנו רון ארד, שתי הזדמנויות להתבונן על עולם העיצוב משתי נקודות מבט שונות, שתי הזדמנויות ללמוד, לחוות, לשאול שאלות, שתי הזדמנויות לספר סיפור. בחערוכה שלפניכם, אנו נוגעים בשני קצוות מנוגדים המבטאים את הקשר שבין היוצרים, המעצבים, האדריכלים, המאירים והמהנדסים ובין חווית הילדות ועולמם של הילדים.

בגלריה החתונה מוצג עולם האפשרויות הבלתי מוגבלות – מערוכה איור עכשווי של ספרי ילדים שאצר יובל סער. באופן טבעי איור מאפשר ליוצרים ולקוראים גם יחד למחוח את מגבלות הזמן, המקום והפיזיקה. מקומו של ספר הילדים כחוליה הקושרת בין המבוגר והילד, לא נעלם במרחבי העולם הוירטואלי העכשווי, חוויה אינטימית זו, מתקיימת בזכות שיווי משקל מדויק ובלתי ניתן למדידה, בין סיפור במילים, סיפור באיורים ומינימום של שני משתתפים.

בגלריה העליונה, יימצא הקצה השני של אותו מנעד והוא עולם המגבלות הבלתי אפשריות – בחרנו להציג אותו דרך מבט בוחן על גני המשחקים הנעלמים. אוצרחת המערוכה, גלינה ארבלי, פיתחה שלוש מפות מחקר מפורטות בהן היא מציגה את חשיבותם של גני המשחקים לחרבות העירונית כבר לפני מאתיים שנה, עם פתיחת גני השעשועים הראשונים למבוגרים. מאז עברו הגנים מהפוכות מכנוניות ופרוגרמטיות. בין גנים של הנאה ומשחק לגנים לימודיים, בין גנים אדריכליים וגנים טבעיים, בין מרחבים נופיים למצבם הנוכחי – משתחים מגודרים שבמרכזם כמה מתקנים. לאן נעלמו גני המשחקים? מתי נעלמו המשחק וההנאה מרשימת הדרישות, איך קרה ששכחנו כמה חשוב לאפשר לילדים לצחוק בשחרור תוך התנדנדות חופשית, לפחד כשהם מטפסים גבוה, להצליח להתגבר על חשש כשהם ניצבים בפני אהגרים פיזיים לא ידועים. שתי אוצרים, שתי גלריות, שתי נקודות מבט, שתי שאלות למחשבה אודות עיצוב והכנון מרחבים דמיוניים.

Ron Arad designed two galleries, which provide two opportunities to view the design world from two different perspectives, two opportunities to learn, experience, and ask questions, two opportunities to tell a story. In this exhibition, we touch upon two opposite poles that express the connection between the world of creators – designers, architects, illustrators, and engineers and between the world of childhood and children.

In the lower gallery, an exhibition curated by Yuval Saar of contemporary illustrations for children's books gives expression to the world of limitless possibilities. Illustration naturally enables both creators and readers to expand the limits of time, place, and physics. The existence of children's books as a link that ties together adults and children has not been eradicated by the virtual world. This intimate experience exists thanks to the precise yet immeasurable equilibrium between a written story, an illustrated story and a minimum of two participants.

The upper gallery is concerned with the opposite end of the spectrum – the world of impossible limitations which we present through an examination of the vanishing world of playgrounds. The exhibition curator, Galina Arbeli, developed three detailed research maps that examine the importance of playgrounds in the context of urban culture over the past two centuries, beginning with the opening of the first pleasure gardens for adults. The planning and design of playgrounds has since undergone numerous transformations – giving rise to spaces for pleasure and play, educational playgrounds, architectural and natural playgrounds, and various types of playscapes, while eventually leading to today's fenced-in play spaces, which contain a scattering of facilities.

Two curators, two galleries, two points of view. Two thought-provoking questions about the design and planning of imaginary spaces.

# 3

## שבוע העיצוב חולון Holon Design Week

שלוש שנים שאנו חוגגים את שבוע העיצוב בחולון: בגלריות העירוניות, באזורי התעשייה, בחנויות, באקדמיה ובמרחבים הציבוריים. שבוע העיצוב מציג את פועלם של המעצבים בארץ: מעצבים גרפיים, מאיירים, מעצבי מוצר ואדריכלי נוף, מעצבי אופנה וטקסטיל, מעצבי חכשיטים, מעצבים תעשייתיים ואח אלה שהם גם וגם, מחפשים, חוקרים, מפרקים ומצרפים.

מידי שנה, אנו מזמינים לחולון, מנהלי עיצוב מרחבי העולם, להכיר לפגוש להתרשם ולהתפעל מאלפי המעצבים הפועלים בארץ. מכאן הם יוצאים כשהם מכירים ומוקירים את עבודתם המצויינת, קושרים קשרי עבודה, רוקמים תערוכות ולוקחים איתם הלאה את בשורת העיצוב המקומי.

This year marks the third annual celebration of Israeli Design Week in Holon: in galleries, stores, industrial areas, academic institutions, and public spaces. The Design Week celebrates the work of graphic designers, illustrators, product designers, landscape designers, fashion and textile designers, jewelry designers and industrial designers, searching, investigating, and creating new connections and combinations.

# 4

## שנים Years

לפני כארבע שנים, כשנפתחה התערוכה הראשונה, השראה הייתה אחד הערכים שהובילו את בחירתן ועריכתן של התערוכות במוזיאון. גם היום, אנו מאמינים שמוזיאון הוא המקום בו ניתן לפגוש את אותה מינה חמקמקה לשעה של סיעור מוחות חרבותי, רעיוני, חזותי וממשי, בדרך להרפתקה חדשה. בתערוכה זו, אנו מזמינים אתכם ליישר קו דמיוני, בין ילדים לבין גדולים, בין בנות ובנים, בין יוצרים ובין משתמשים ולאפשר לעצמכם למתוח את קצות האצבעות ולגעת ברעיון חדש.

התערוכה "משחקים במוזיאון העיצוב" שהיא פועל וגם שם, כמו המילה עיצוב, קוראת לנו לחזור ולקחת אחריות, כיוצרים וכהורים, כראשי ערים או מהנדסי מכון התקנים, אחריות על עולמות המשחק האמיתיים והדימיוניים של הילדים הגדלים כאן ועכשיו, בכדי שהם בתורם יוכלו לאייר ספרים או לתכנן גני משחקים, באופן מעורר השראה לדורות הבאים.

גלית גאון

Four years ago, when the first exhibition opened at the museum, inspiration was one of the values that shaped the choice of exhibitions. We believe that the museum is the ultimate place for a meeting with the ephemeral muses – for an hour of cultural, intellectual, visual, and concrete brainstorming on the path to a new adventure. This exhibition invites you to draw an imaginary line between the world of children and that of adults and immerse yourself in an experience of imagining and learning.

The exhibition "Playing at Design Museum Holon" invites us to reclaim our responsibility as creators and parents, mayors and engineers, for both real and imaginary worlds of play, so that the children growing up in the present, the children for whom we illustrate books or plan playgrounds, will similarly inspire future generations.

Galit Gaon

## משחקים במוזיאון העיצוב

אוצרים אורחים: יובל סער, גלינה ארבלי  
קונספט ועיצוב גרפי: סטודיו גרוטסקה  
הדפסות: א"ג הדפסות, סטודיו "קצת אחרת"  
עיצוב והקמה: חברת מאגמה

תרגומים: טליה הלקין  
מוזיאון העיצוב חולון מבקש להודות לחברת קורניט על הדפסת הבד ועל התמיכה לאורך כל הדרך, לבני רוזן על שנתן לנו להיכנס לעולמו היצירתי וחרם מידיעותיו הרבות בנושא עיצוב ופיתוח מתקנים לגני משחקים, למעצבת אורנה יזרעאלי על המחשבה והיצירה של "קריאה חופשית", לטולמניס ופיטרו, לחוג לעיצוב פנים במכללה למנהל, לחברת אופיס טקסטיל ולכל המאירים, הסופרים המעצבים והוצאות הספרים שהיו נדיבים דיים לסייע לנו במימושה של תערוכה זו.

## Playing at Design Museum Holon

Guest Curators: Yuval Saar, Galina Arbeli  
Graphic Concept and Design: Grottesca Design  
Printing: A.G. Print, Kzat Acheret Design Studio  
Exhibition Design and Installation: Magma Exhibition Design Ltd.  
Translations: Talya Halkin

Design Museum Holon wishes to thank Kornit Digital for its fabric printing as well as its unfailing support, Benny Rozen who allowed us to enter his creative world and contributed from his extensive knowledge on the development and design of playground equipment, designer Orna Izraeli for conceiving and creating "Free Reading", Tollman's and Pitaro, the Department of Interior Design at the College of Management, Offis Textile Ltd. and all the illustrators, authors, designers, and publishers who generously helped us to make this exhibition a reality.

