



תכנון  
סעודיו 180  
אייל ואלונה בכרידסנר  
טקסט  
שרה רופמן  
צילום  
שי אפשטיין

52

# עולם שלם על מגש קטן



**הקיר המרכזי מחופה בגרפיקה המורכבת מפרגמנטים המכילים דימויים שונים. תלמידי מייצרת תחושה של האלמנט הדו תלת מימד מדומה. האשליה מועצמת על ידי השתלת מסכי מחשב המייצרים מעין שער כניסה לעולם וירטואלי בו נוצר עומק ותלת מימד על פי אמות המידה הוירטואליות.**

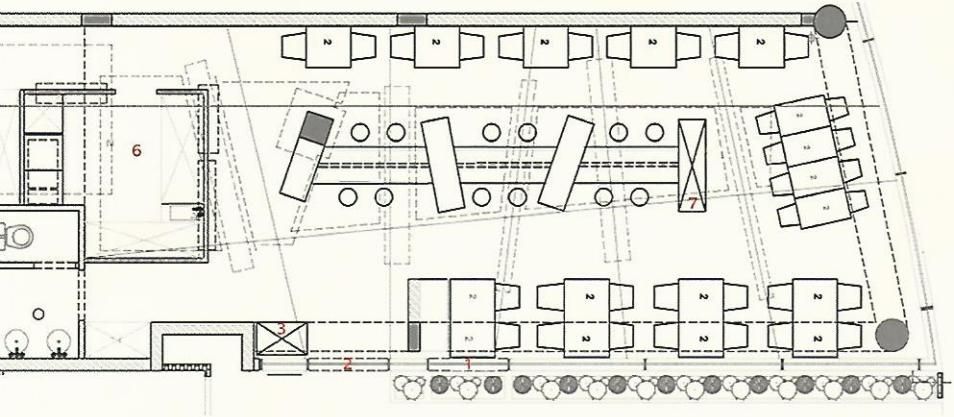
**בעמוד הקודם: רציפת הבטון כמגש בונסאי ממנו צומח דלפק האכילה המרכזי מואר מלמטה דרך משטח אוניקס ירוק ומושך כלפי מעלה. צומח אל עבר אלמנט תאורה ההופכים למעין סדרת ענפים בגופי התאורה שבתקרה.**

את מסעדה בבוך-סאי, מעבירה את השוהה בה למקום אחר המנותק מהמציאות בתוכה היא נמצאת. בבוך-סאי ישנו נסיון להשתמש בעיצוב חדשני ככלי לשניית תפיסה עיצובית/קולינירית. זו מסעדה המציעה חוויה רב-חושית, כזו המעזזה לנסות ולשנות הרגלים ולפתוח את הציבור לערכים אחרים. המסעדה ממוקמת בתוך קניון בכרמיאל, לא סביבה מובנת מאליה לקולנוע מסוג זה ואף יותר מזה – לא סביבה מובנת מאליה לעיצוב מהסוג שנמצא בה. ישנה תעוזה לא מעטה לשאוף להביא ללב תרבות הקניונים שפה אישית תלושה מהקשרים תרבותיים וחברתיים ולמקמה בין רשתות מותגים המספקים מענה מהיר ומוכר. ההשראה לעיצוב חלל המסעדה הוא נגזרת של שם המקום: "בונסאי". בונסאי – "נגנות על מגש" הינה אמנות יפנית עתיקה בה עצים ממוזערים לגודל מגש על ידי חיתוך קפדני

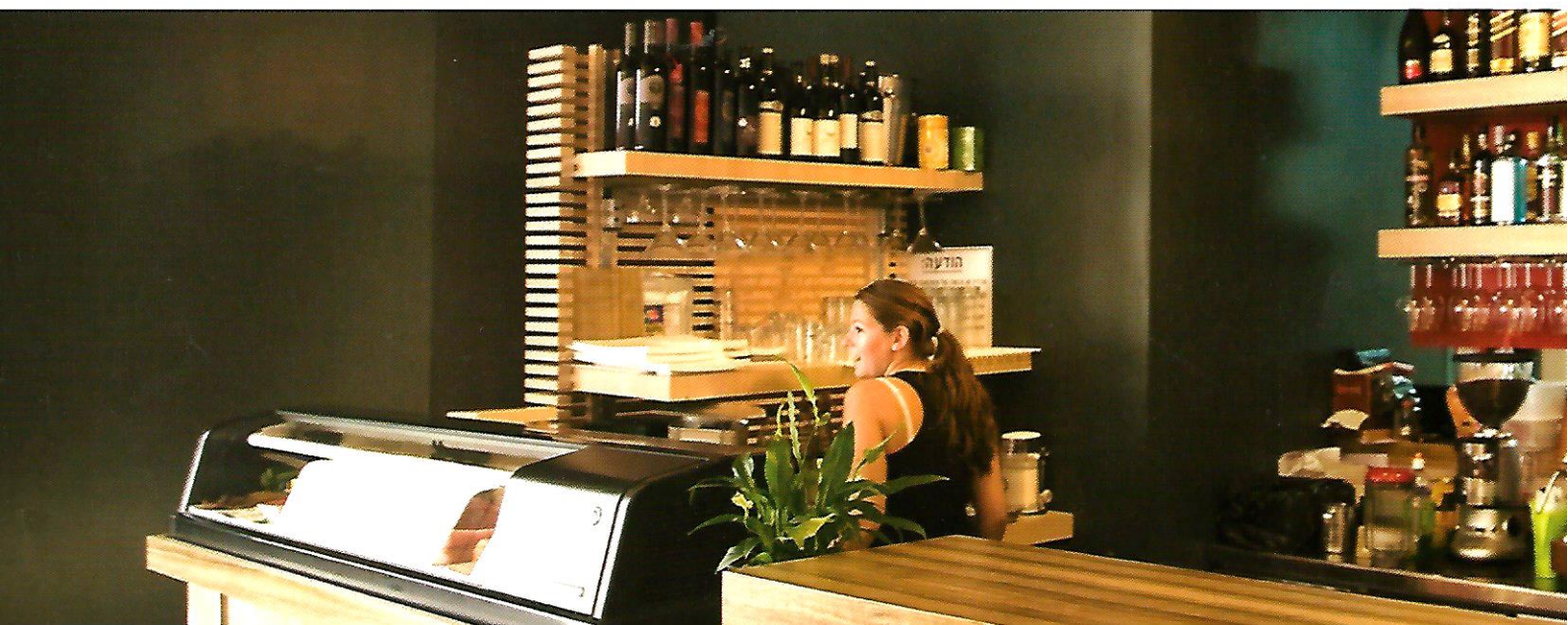


ומדויק של השורשים והענפים. זוהי אמנות של אסתטיקה מדויקת, היוצרת חיקוי של הטבע על ידי ריסונו והוצאתו מסביבתו הטבעית.

העץ הננסי היווה נקודת מוצא עיצובית. בהשראתו עוצבה סכמה בסיסית. לכאורה נבנו שולחנות האכילה כמעין "מגשים", שאינם אלא מישורים בגבהים שונים. כל מישור מציע רמה שונה של אינטימיות. רציפת הבטון הירקרקת קושרת את המישורים יחד. הרצפה המאסיבית והכבדה, המייצרת עוגן איתן לשאר ההתרחשות בחלל. היא נקודת מוצא מובהקת ובהחלט ניתן ליצר אנוגיה בינה ובין מגש הבונסאי. אלמנטים של תאורה ומיזוג תלויים מהתקרה באמצעות כבלים בחלוקות א-סימטריות ומאזנים את כבדות הרצפה כעלוות עץ. האלמנט הדומיננטי ביותר בחלל הוא הדלפק המרכזי: יחידת נגרות גבוהה מחופה באבן אוניקס ירוקה, המוארת מלמטה. בשעות הערב ההארה התחתונה דומיננטית במיוחד. הדלפק מיצר תחושת צמיחה כלפי מעלה ומחזק את המבט הורטיקואלי. במישור נמוך יותר רצף שולחנות משני עברי הדלפק. מצדו האחד שולחנות המיועדים לישיבה של ארבעה סועדים ומצדו השני שני שולחנות זוגיים – אינטימיים יותר. אלמנט מרכזי נוסף הוא קיר ארון, שמתחיל מחזית המסעדה ועד הכניסה למטבח –



- הכנית**
- 1. דלת כניסה #1
  - 2. דלת כניסה #2
  - 3. עמדת מלצרים #1
  - 4. פינוי כלים
  - 5. כניסת מטבח
  - 6. בר משקאות, בר סושי
  - 7. עמדת מלצרים #2



מימין מסביב ירינו ואחרי גבולו של פסק למטר החלל מתגלה וזהו הבעור מי



דימויים למרחבי מחיה אותם למדנו לזהות בספרות המגנה, בסרטי מדע בדיוני או אפילו בפרספקטיבות הקונסטרוקטיביסטים של זאהה חדיד. אלו דימויים של מרחבים קשים לקריאה ולהתמצאות, אך מספקים חוויה מיידית של תנועה, דינמיות ועומק בכלים דו מימדים. בצורה דומה אנחנו חווים את המבט על אותו מערך גרפי על הקיר האחורי. הוא חסר מיקוד ומניע אותנו מ"קלח אפ" ל"זום-אאוט" מבלי לשנות בפועל את עומקו. בלשון אחרת, הדימוי הגרפי הפרוש על פני קיר מהווה אמצעי ליצירת אשליה תלת ממדית. הצבת הקיר האחורי כרקע לבמות האופקיות – ל"מגשים" – גופים תלת מימדים בפועל, מייצרת אשליה, שבה האבחנה בין עומק אמיתי ועומק פיקטיבי אינו ברור. הקומפוזיציה המשלבת בין תלת לדו מימד מהתלת ומשלה. יתרה מכך, היא מייצרת תנועה ומתח בין המבטים. חוסר הבהירות הינה חלק מהאסטרטגיה ליצירת תחושה שהחלל עמוק יותר ממה שהוא באמת.

נדמה כי חלל המסעדה מפרש את המושג "עיצוב וירטואלי". הוא עושה זאת במגוון אופנים. האחת – כפשוטו: באמצעות שימוש במסכי מחשב. שאר הדרכים מתחכמות יותר: העיצוב יוצר דיאלוג בין הגרפיקה השטוחה לבין מישורי ה"מגשים" האופקיים, וכך מאפשר מורכבות ויזואלית המנתבת את העין לעומק וגובה ללא הפסק. גם הביטול של הגדרת נקודת מיקוד אחת מוחלטת מאששת את תפיסת החלל האחרת. הדימויים הרחוקים, שהגיעו עד לקניון בכרמיאל – משלימים את העבודה.

**בעוד שהעיצוב מנסה ליצר חוויה חדשה עבור האוכלוסייה – מיתון הצבעוניות מעניק מימד שאינו מאיים בזרותו ובחדשנותו**

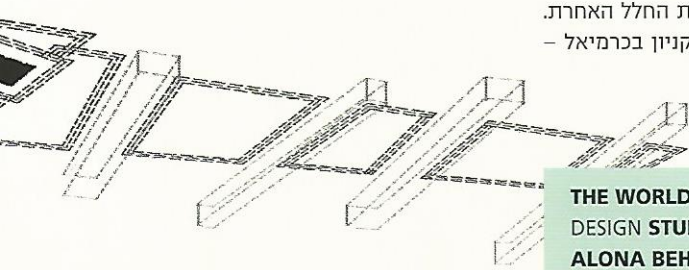
הקיר היחיד בחלל. קיר זה מחופה קולאז' גרפי אקלקטי, המשלב דימויים יפנים מסורתיים, ביניהם טקסטים, דגים, מבנים, והדפסים בעלי שפה טקסטילית ומחבר אותם יחד עם דימויים מודרניים מעולם המאגנה היפני.

החיבור בין הדימויים אינו אורגני: יש אבחנה בין הדימויים בצבע, בגודל ובמיקום. מלאכת הטלאים יוצרת מעין תלת מימד שטוח על הקיר. חלק מהאלמנטים נעים לצדדים, חלקם מעלה ומטה – והעין איתם. חלק מהדימויים כהים ומיצרים אשליית עומק וחלקם בהירים ושטוחים. מסכי המחשב השתלבים בקיר מעניקים מימד נוסף: המטרה הרשמית בשלה הוצבו הינה לשמש כתכריט אינטראקטיבי, בעזרתו בוחרים את המנה הנחשקת, מזמינים מלצר ומנעימים את זמן ההמתנה בכניסה לאתרים שונים. ניתן גם לצפות דרך מסכי המחשב בעמדת הסושי, בה מותקנת המנה – חוויה שונה ומשעשעת המאפשרת יצירת חלל "וירטואלי", לחלל שבפועל נמצא בסמוך, אך הגישה אליו נעשית במדיום דיגיטלי בלבד. המסכים הינם נדבך נוסף לקולאז' הקיר הגדול.

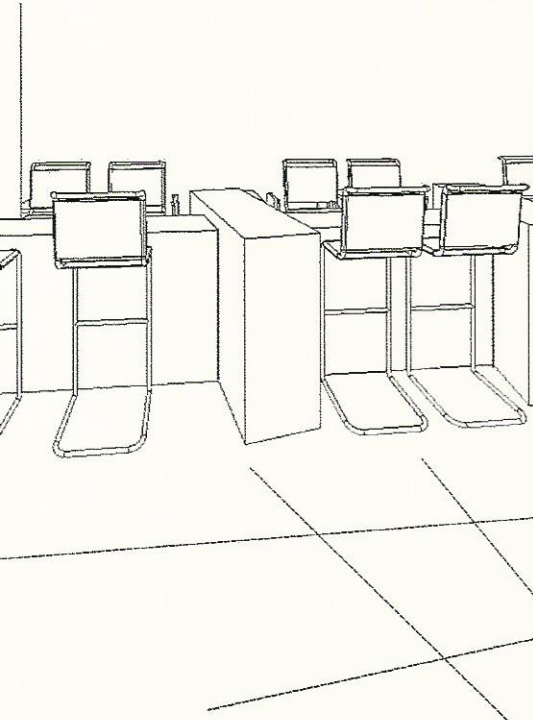
למעשה נדבך המרחיב את החוויה התלת מימדית של הקיר השטוח, שכן הדימויים המוקרנים עליו מעניקים עומק חללי: דרכם מציצים למטבח שנמצא בקצה המסדרון. הצבעוניות בחלל מושפעת מתבלינים אסיאתיים. מדובר בפלטת צבעים של גווני חום – אדום, המנטרלים במידה זו או אחרת את העזות הצבעונית היפניות ומושכים מעט יותר לכיוון דהוי יותר. גווני חום אדום מאוזנים בנגיעות של ירוק כצבע משלים.

הפלטת המאוזנת הופכת את הפרגמנטציה של החלל לרגוע יותר, מזמינה ויזואלית לסביבה הזרה בה היא נטועה. יש בכך הגיון מעניין – בעוד שהעיצוב מנסה ליצר חוויה חדשה עבור האוכלוסייה – מיתון הצבעוניות מעניק מימד שאינו מאיים בזרותו ובחדשנותו.

גישת העיצוב הדו מימדית ניכרת בקיר האחורי של המסעדה. כאשר הקיר מפורק לטלאים השונים בתוכן, בגודל, בצבע, בקנה המידה ובטכנולוגיה – הוא מאזכר



**THE WORLD ON A TRAY**  
DESIGN STUDIO 180  
ALONA BEHAR & EYAL RATNER



**עצי הבונסאי הננס היוו נקודת מוצא למסעדה. שולחנות האכילה נבנו כמעיי "מגשים" שהם למעשה מישורים בגבהים**



