

ارائه مدل عوامل تاثیرگذار بر توسعه مبلمان تندیسگرایی معاصر با رویکرد فرارشته‌ای

ساناز پورنادری¹: دانشجوی دکتری تخصصی طراحی صنعتی، دانشکده طراحی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران.

Email: snz.pournaderi@gmail.com

احد شاه حسینی² (نویسنده مسئول): استادیار گروه طراحی صنعتی، دانشکده طراحی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران.

Email: ahad.shahhoseini@tabriziau.ac.ir

سجاد پاکزاد³: استادیار گروه طراحی صنعتی، دانشکده طراحی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران.

Email: s.pakzad@tabriziau.ac.ir

میثم خدائشناس⁴: استادیار گروه طراحی صنعتی، دانشکده طراحی، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، تبریز، ایران.

Email: m.khodashenas@tabriziau.ac.ir

مصطفی بولات⁵: استاد تمام گروه مجسمه سازی، دانشکده هنرهای زیبا، دانشگاه آتاترک، ارzurum، ترکیه.

Email: mbulat@atauni.edu.tr

چکیده


در عصر کنونی مبلمان تندیسگرایی راه‌حلی مناسب برای پاسخگویی به نیازهای پیچیده و چندوجهی کاربران امروزی می‌باشد که علاوه بر رفع نیازهای فیزیکی، تامین‌کننده نیازهای معنوی و احساسی نیز می‌باشد و علاوه بر محصولی کاربردی به عنوان مجسمه نیز قابل ارزیابی هستند. پژوهش حاضر به دنبال شناسایی عوامل ظهور و توسعه مبلمان تندیسگرایی در عصر کنونی، و ارائه مدلی برای آن می‌باشد تا به عنوان ابزاری مفید به منظور بهبود کیفیت این محصولات، مورد استفاده طراحان و تولیدکنندگان قرار گیرد. امروزه توسعه محصول، از تک‌رشته‌ای به فرارشته‌ای در حال گذر بوده و آموزش خطی سنتی طراحی، پاسخگوی نیازها و سلاقی گسترده امروز نیست. مبلمان تندیسگرایی را می‌توان محصولی فرارشته‌ای، حاصل ادغام مجسمه و مبلمان توصیف کرد؛ از این رو، پژوهش حاضر با نگرشی فرارشته‌ای، اصلی‌ترین عامل توسعه را همگرایی مجسمه و مبلمان و عوامل این همگرایی را به عنوان عوامل فرعی‌تر مورد بررسی قرار داد. عوامل فرهنگی، اقتصادی، پیشرفت تکنولوژی، توسعه معماری تندیسگرایی، رویکردهای نوین (رویکردهای هنری و طراحی پست‌مدرن و معاصر) به عنوان عوامل موثر در همگرایی مجسمه و مبلمان، و همچنین عوامل ثانویه توسعه مبلمان تندیسگرایی در دوره معاصر شناسایی شد. پژوهش حاضر از حیث نوع پژوهش کاربردی، از حیث ماهیت توصیفی-تحلیلی (توصیفی زمینه‌گرا) و از حیث نوع داده‌ها و تحلیل داده‌ها کیفی بوده؛ روش و ابزار گردآوری اطلاعات نیز کتابخانه‌ای می‌باشد.

کلید واژه: تندیسگرایی، فرارشته‌ای، مبلمان، مجسمه، معماری تندیسگرایی

مقاله حاضر برگرفته از رساله دکتری نگارنده اول با عنوان "تدوین مدل طراحی مبلمان تندیسگرایی با رویکرد فرارشته‌ای (با تاکید بر مبلمان‌های تندیسگرایی چهار دهه اخیر)" می‌باشد که با راهنمایی نگارندگان دوم و سوم و مشاوره نگارندگان چهارم و پنجم در دانشگاه هنر اسلامی تبریز ارائه شده است.

Presenting a Model of Factors Influencing the Development of Contemporary Sculptural Furniture with a Transdisciplinary Approach

Sanaz Pournaderi¹ 

PhD Candidate of industrial design, Department of Industrial Design, Faculty of Design, Islamic Art University of Tabriz, Tabriz, Iran. 
Email: snz.pournaderi@gmail.com

Ahad Shah Hosseini²  (Corresponding Author)


Assistant Professor, Department of Industrial Design, Faculty of Design, Islamic Art University of Tabriz, Tabriz, Iran.

Email: ahad.shahhoseini@tabriziau.ac.ir

Sajjad Pakzad³ 


Assistant Professor, Department of Industrial Design, Faculty of Design, Islamic Art University of Tabriz, Tabriz, Iran.

Email: s.pakzad@tabriziau.ac.ir

Meysam Khodashenas⁴ 

Assistant Professor, Department of Industrial Design, Faculty of Design, Islamic Art University of Tabriz, Tabriz, Iran.

Email: m.khodashenas@tabriziau.ac.ir

Mustafa bulat⁵ 

Professor, Sculpture Department, Faculty of Fine Arts, Atatürk University, Erzurum, Türkiye. Email: mbulat@atauni.edu.tr

Abstract

In today's world, alongside fundamental human needs that have remained unchanged since the earliest human civilizations, a multitude of novel, complex, and multifaceted needs have emerged under various influences. These needs necessitate comprehensive, multidimensional, and integrated responses. Concurrently, the boundaries between different disciplines have become increasingly fluid and flexible, reflecting the multifaceted nature of contemporary society. Such needs cannot be fully addressed by traditional, single-discipline structures and boundaries. Academic disciplines are now engaging with one another to respond to these intricate demands. Employing an interdisciplinary approach and creating transdisciplinary products are among the most significant methods for innovatively solving complex contemporary challenges. In the present era, the boundaries between the art of sculpture and furniture design have been progressively blurred under various factors. These adjacent creative fields have exhibited increasing similarities in terms of design processes and techniques, production methods, materials, and the ultimate goals and functions of their products. In the contemporary era, sculptural furniture has emerged as a suitable solution to meet the complex and multifaceted needs of modern users. These pieces not only serve as functional products but also function as works of art and sculptures. By merging the functional utility of furniture with the aesthetic and symbolic functions of sculpture, they cater to not only the physical but also the emotional and spiritual needs of users. This research aims to identify the factors contributing to the emergence and development of sculptural furniture in the contemporary era and to propose a model that can serve as a useful tool for designers and manufacturers of these products. Today, the design and construction of sculptural furniture is done by sculptors and architects in addition to industrial designers. Sculptural furniture can be described as a transdisciplinary product, the result of the integration of sculpture and furniture, which has emerged at the border of industrial design (furniture) and sculptural art. Therefore, with a transdisciplinary approach, the main factor of development is the convergence of sculpture and furniture and the factors of this convergence have been investigated as secondary factors. Cultural, economic factors, technological progress, architectural development, new approaches (postmodern and modern art and design approaches) were identified as effective factors in the convergence of sculpture and furniture, as well as secondary factors in the development of sculptural furniture in the contemporary period. After identifying the factors, with the aim of better understanding each of the factors, the representative examples of sculptural furniture in the last 4 decades were categorized and analyzed based on the most effective factors identified. The present research is qualitative in terms of the type of applied research, in terms of descriptive-analytical nature (descriptive context oriented) and in terms of the type of data and data analysis; The method and tool of information collection is library and chip collection. This research is in the realm of design studies, in the realm of "research for design". The society and sample studied are sculptural furniture between 1985-2023; The sampling method of non-random research and images of design works were also collected digitally and online.

Keywords: sculptural, transdisciplinary, furniture, functional sculptures, sculptural architecture

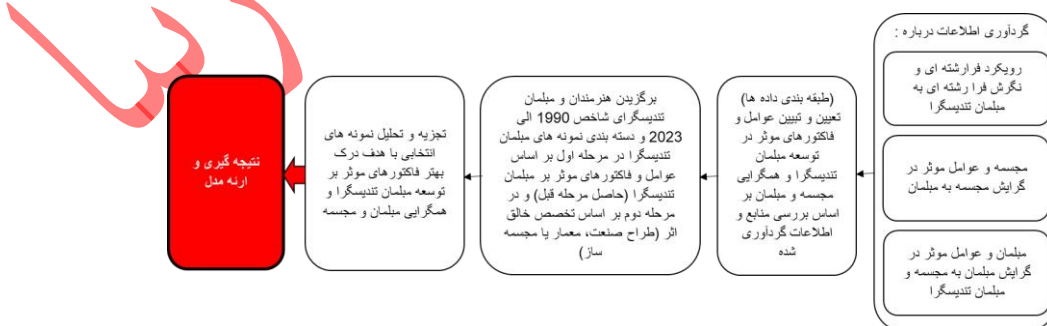
This article is extracted from the first author's doctoral dissertation entitled "Developing a Model for Sculptural Furniture Design with a Transdisciplinary Approach (with Emphasis on Sculptural Furniture of the Last Four Decades)," which was presented at Tabriz University of Islamic Art with the guidance of the second and third authors and the consultation of the fourth and fifth authors.

در دنیای کنونی علاوه بر نیازهای اساسی که از زمان انسان‌های اولیه بدون تغییر باقی مانده، تحت عوامل مختلفی، نیازهای نوین چندوجهی و پیچیده‌تری ایجاد شده که نیازمند پاسخ‌هایی جامع، چندبعدی و تلفیقی می‌باشد. طراحان نیز برای پاسخگویی به نیازها و چالش‌های نوین به دنبال راه‌حل‌های نوآورانه و طراحی محصولاتی هستند که علاوه بر عملکرد مناسب، پاسخگوی نیازهای عاطفی و معنوی کاربران نیز باشند (Kaya, 2017, 171). امروزه مرزهای رشته‌های مختلف به طور فزاینده‌ای سیال و انعطاف‌پذیر شده‌اند که انعکاسی از همین نیازهای چندوجهی جامعه امروز است؛ نیازهایی که با ساختارهای سنتی و مرزبندی‌های مرسوم تکرار شده‌ای، به طور کامل قابل پاسخگویی نیستند. کاربری انواع رویکرد بینارشته‌ای از جمله مهمترین روش‌ها برای حل خلاقانه نیازهای پیچیده امروز است. امروزه پیشرفت‌های چشمگیر فناوری، به همراه جهانی شدن و تعاملات فزاینده بین فرهنگ‌ها، منجر به شکستن مرزها و دیوارهای سنتی بین رشته‌ها و یکپارگی دانش گردیده است. این همگرایی بین رشته‌ها، امکان خلق نوآوری‌های بی‌نظیری را فراهم آورده است که در گذشته غیرقابل تصور بود. از جمله نتایج و حاصل همگرایی و ادغام رشته‌های مختلف، خلق محصولاتی فرارشته‌ای می‌باشد که علاوه بر جایابی مرزهای دانش و فناوری، به خلق ارزش‌های نوین و حل چالش‌های پیچیده جهانی نیز کمک شایانی می‌نمایند؛ این محصولات نوآورانه، حاصل تلفیق دانش و مهارت‌های متخصصان حوزه‌های مختلف بوده و به واسطه رویکردی فرارشته‌ای، قابلیت‌های بی‌نظیری را از خود به نمایش می‌گذارند (Moreno & Rogel, 2018, 47). در عصر کنونی که به سرعت مرز بین رشته‌های مختلف در حال محو شدن می‌باشد، تحت عوامل مختلفی شاهد همگرایی روزافزون حوزه طراحی میلمان و مجسمه‌سازی هستیم؛ این همگرایی فرصت‌های بی‌نظیری را برای خلق آثار هنری و طراحی‌های نوآورانه فراهم آورده و منجر به خلق آثاری فرارشته‌ای شده است که مرز بین هنر کاربردی و هنر تجسمی را از بین برده است. می‌توان ادعا کرد که میلمان‌تندیسگرا یکی از راه‌حل‌های مناسب برای پاسخگویی به نیازهای پیچیده کاربران امروز است که در مرز مشترک هنر مجسمه‌سازی و طراحی میلمان پدیدار گشته و حاصل همگرایی فزاینده میلمان و مجسمه، در عصر کنونی می‌باشد. امروزه عوامل متعددی در همگرایی حوزه طراحی میلمان و مجسمه‌سازی، و توسعه میلمان‌تندیسگرا موثر هستند.

این پژوهش به دنبال پاسخگویی به این سوال می‌باشد که امروزه چه عواملی بر ظهور و توسعه محصول فرارشته‌ای میلمان‌تندیسگرا و همچنین همگرایی حوزه طراحی میلمان و مجسمه‌سازی و محصول نهایی آنها تاثیرگذار هستند؟ امروزه طراحی و ساخت میلمان‌تندیسگرا علاوه بر طراحان صنعت، توسط مجسمه‌سازان و معماران نیز رایج است که این موضوع از جمله مهمترین دلایل انتخاب نگرش فرارشته‌ای در این پژوهش می‌باشد. ویژگی‌های منحصر به فرد میلمان‌تندیسگرا، چالش‌ها و فرصت‌های جدیدی را به وجود آورده تا طراحان بتوانند میلمانی مناسب با نیازهای انسان معاصر خلق کنند. بخاطر شاید بی‌انجام بودن و گسستگی روش‌ها در ایجاد اینگونه محصولات به ویژه در ایران، نیاز به ارائه یک مدل نظامند را توجیه می‌کند. از این جهت، پژوهش حاضر با هدف ارتقاء کیفیت میلمان‌تندیسگرا، به دنبال شناسایی عوامل و تدوین یک مدل نظامند برای پاسخ به نیاز طراحان، مجسمه‌سازان، معماران می‌باشد. امید است تا طراحان، مجسمه‌سازان و معماران با بهره‌گیری از یافته‌های این پژوهش و دانش فرارشته‌ای مرزهای تخیل و واقعیت را در هم آمیخته و به خلق آثار و محصولات دست یابند که پاسخگوی نیازهای پیچیده کاربر عصر حاضر باشد.

روش پژوهش

این پژوهش با هدف ارائه مدلی برای توسعه میلمان‌تندیسگرا، با رویکردی فرارشته‌ای به بررسی عوامل موثر در پیوند هنر مجسمه‌سازی و طراحی میلمان و خلق میلمان‌تندیسگرا پرداخت. نوع پژوهش حاضر **کاربردی** و روش پژوهش **توصیفی-تحلیلی** (زمینه‌گرا) می‌باشد. این پژوهش در قلمرو مطالعات طراحی، در قلمرو "**پژوهش برای طراحی**" قرار می‌گیرد. جامعه و نمونه مورد مطالعه، میلمان‌های تندیسگرای بین سال‌های ۱۹۸۵-۲۰۲۳ می‌باشد؛ روش نمونه‌گیری پژوهش **غیر تصادفی** و روش‌های گردآوری اطلاعات **کتابخانه‌ای و فیش برداری** بوده و تصاویر آثار طراحی نیز به صورت **دیجیتالی و اینترنتی** گردآوری گردید. تجزیه و تحلیل داده‌ها نیز به صورت **کیفی** و با استفاده از روش‌های مختلفی مانند مقایسه، تشبیه، قیاس، استقراء، نشانه‌گذاری، معیاربایی، تمایز و تفاوت انجام شده است. در این پژوهش، پس از مطالعات کتابخانه‌ای در سه حیطه رویکرد فرارشته‌ای، مجسمه و گرایش آن به میلمان، طراحی میلمان و گرایش آن به مجسمه، و مقایسه و تطبیق آنها داده‌ها طبقه بندی شده و به شناسایی عوامل مورد نظر انجامید پس از شناسایی عوامل، با هدف درک بهتر هر یک از عوامل نمونه‌های شاخص میلمان‌تندیسگرا در ۴ دهه اخیر بر اساس موثرترین فاکتورهای شناسایی شده، دسته‌بندی و بررسی شدند (تصویر ۱).



تصویر ۱- روند و مراحل پژوهش حاضر (منبع نگارندگان)

پیشینه پژوهش

مدلین آندیس-کرافت در قالب پایان نامه لیسانس رشته طراحی محصول با عنوان «دسترسی بصری، عملکرد و زیبایی مبلمان تندیسگرا» (۲۰۱۸)، نشان می‌دهد که این نوع مبلمان به دلیل تمرکز بر زیبایی، در مقایسه با مبلمان معمولی، از نظر عملکرد و راحتی در جایگاه پایین‌تری قرار دارند و به همین دلیل، کمتر برای استفاده در خانه‌ها مناسب هستند. آنیگبو در مقاله‌ای با عنوان "اقتباسی از برگه‌های گیاه استوایی به عنوان موتیف برای تولید مبلمان تندیسگرا در نیجریه" (۲۰۱۹)، با هدف استفاده از مواد اولیه بومی و خلاقیت و نوآوری، روشی نوآورانه برای طراحی و تولید مبلمان ارائه می‌دهد که مبتنی بر عناصر و نمادهای فرهنگی بومی است. آنیگبو در مقاله‌ای دیگر با عنوان "فولکلورسازی، معاصر بودن و احساسی بودن در مبلمان تندیسگرا تونی آکودینوبی" (۲۰۱۶)، بر اهمیت روزافزون تلفیق فرم و طراحی توسط هنرمندان و طراحان معاصر تأکید می‌کند.

محمدجواد صافیان در مقاله‌ای تحت عنوان "تأملی در نسبت طراحی صنعتی و هنر" (۱۳۹۱)، به واکاوی تمایز هنر و طراحی صنعتی می‌پردازد. سارا ای. کلارک و همکارانش در مقاله‌ای تحت عنوان "رویکرد فرارشته‌ای به همکاری هنر و علوم" (۲۰۲۰)، بیان می‌کند که در طول تاریخ، هنر و علم همواره با یکدیگر ارتباط داشته‌اند. اما در قرن گذشته، این دو حوزه از هم جدا شده‌اند. امروزه، با توجه به چالش‌های پیچیده محیط زیستی، اجتماعی و فرهنگی، نیاز به همکاری دوباره بین هنر و علم و برنامه‌ریزی فرارشته‌ای احساس می‌شود. ریچارد وست در مقاله خود با عنوان "شکستن دیوارها برای خلاقیت از طریق طراحی بینارشته‌ای" (۲۰۱۶)، رجینا مویرانو و همکاران در مقاله‌ای تحت عنوان "همکاری بینارشته‌ای خلاق: یک ادبیات سیستماتیک" (۲۰۲۰)، تونیا ای. دوسی در مقاله‌ای تحت عنوان "طراحی برای خلاقیت در تجارب یادگیری بینارشته‌ای" (۲۰۱۸)، فردریک داربلا و همکارانش در کتابی با عنوان "خلاقیت، تفکر طراحی و بینارشته‌ای" (۲۰۱۷)، رویکرد بینارشته‌ای را یکی از بهترین استراتژی‌های عصر حاضر و عصر نوآوری در جهت حل خلاقانه مسئله معرفی می‌کند. همچنین بوجار بایچنووچ و همکاران نیز در مقاله خود با عنوان "طراحی یکپارچه به عنوان یک استراتژی فرارشته‌ای تکاملی" (۲۰۱۶)، به پتانسیل رویکرد فرارشته‌ای در ارائه محصول یا راه‌حل یکپارچه پرداخته است. پیر لوی و همکارش در مقاله تحت عنوان "همگرایی بینارشته‌ای در طراحی صنعتی" (۲۰۰۳)، هانا لیسا پندر و همکارش در مقاله‌ای با عنوان "فرآیندهای چالش برانگیز فرآیندهای طراحی فرارشته‌ای تسریع شده" (۲۰۱۹)، ای. جی. قریشی و همکاران در مقاله‌ای با عنوان "اشتراکات فرآیند طراحی در طراحی فرارشته‌ای" (۲۰۱۳)، لئوناردو آندرس مورنو و همکارانش در مقاله‌ای با عنوان "طراحی فرارشته‌ای: پیچیدگی را از طریق همکاری جدید رام می‌کند" (۲۰۱۸)، به ویژگی‌ها، مزایا و چالش‌های طراحی فرارشته‌ای می‌پردازد.

مبلمان تندیسگرا علاوه بر حوزه طراحی صنعتی در حوزه مجسمه‌سازی نیز رواج دارد، اما با نگرشی متفاوت. در مجسمه‌سازی به جای "مبلمان تندیسگرا" از اصطلاحاتی مانند مانند "مجسمه‌های عملکردگرا یا کاربردی"، "مجسمه/محصول"، "مجسمه‌های معمارانه"، "مجسمه هیبریدی یا ملس" و "آرت دیزاین" استفاده می‌شود. سلیم سانچار در قالب پایان نامه فوق لیسانس رشته مجسمه‌سازی دانشگاه اتانورک با عنوان "عملکرد به عنوان یک مفهوم، عملکردگرایی و رابطه مجسمه-عملکرد" (۲۰۱۸)، به تجزیه و تحلیل عملکردگرایی در مجسمه پرداخته است. ونوس کایا در مقاله‌ای تحت عنوان "هیبریدیت" به عنوان رویکردی نو در هنر معاصر" (۲۰۱۷)، رویکرد هنر هیبریدی یا ترکیبی را حاصل فعالیت و دانش بینارشته‌ای می‌داند. به بیان وحید چوپانکاره در مقاله‌ای با عنوان "روح مصنوع: شخصیت‌سازی و جان‌بخشی به طراحی محصول" (۱۳۸۸)، طراحی احساسی در دنیای امروز حائز اهمیت است و می‌تواند از عملکرد محصول پیشی بگیرد.

در راستای بررسی عوامل موثر در ظهور مبلمان تندیسگرا، ایشیل اوزچام در مقاله‌ای با عنوان "نمادین‌سازی مبلمان و روندهای فعلی" (۲۰۱۳)، به بررسی عوامل و فاکتورهای موثر در طراحی مبلمان سمبلیک پرداخته است. اوزچام در این مقاله تاثیر فرهنگ، اقتصاد و تکنولوژی را بر نمادگرایی مبلمان بررسی کرده. کان کارابیک در پایان نامه فوق لیسانس رشته طراحی داخلی با عنوان "اثرات فناوری‌های دیجیتال فعلی بر طراحی و تولید مبلمان" (۲۰۱۶)، و مورات تووور در پایان نامه فوق لیسانس رشته طراحی مجسمه‌سازی با عنوان "هنر داده در هنر مجسمه‌سازی" (۲۰۲۰)، چادی خوری در مقاله‌ای تحت عنوان "گوناگونی و تنوع در مبلمان برای تأثیر طراحی احساسگرا بر کاربران" (۲۰۱۹)، به بررسی اثرات تکنولوژی و فناوری‌های دیجیتال در تولید مبلمان و مجسمه پرداخته‌اند. از سویی دیگر مبلمان همواره تحت تأثیر تحولات معماری بوده و مبلمان تندیسگرا نیز از این قاعده مستثنی نیست. یاسمن خداداد در مقاله‌ای تحت عنوان "تعمار و معماری و طراحی صنعتی" (۱۳۸۳)، تاؤ در مقاله‌ای تحت عنوان "یکپارچگی معماری و طراحی مبلمان" (۲۰۰۹)، به بررسی وجوه مشترک فرایند طراحی در معماری و مبلمان می‌پردازد. ساناز پورنادری در قالب پایان نامه فوق لیسانس رشته مجسمه‌سازی با عنوان «همگرایی معماری و مجسمه‌سازی بعد از قرن بیستم» (۲۰۱۸)، خدابخش جوادیان و همکارانش در مقاله‌ای با عنوان "تندیسگرایی در معماری" (۱۳۹۳)، حسین بحرینی و همکارش در مقاله‌ای تحت عنوان "اثر بخشی سبک‌های هنری پس از سده بیستم بر معماری تندیسوار معاصر" (۱۳۹۸)، عواملی را که زمینه‌ساز ظهور معماری تندیسگرا بوده‌اند، بررسی کرده‌اند. این عوامل در اغلب موارد با زمینه‌ها و عواملی که به ظهور و توسعه مبلمان تندیسگرا منجر شده‌اند، مشترک هستند.

۱- مبانی نظری

۱-۱ رویکرد و طراحی فرارشته‌ای

جهانی شدن، مرزهای سنتی را در هم شکسته و ساختارهای متکثری را خلق کرده‌اند. اشیاء نیز هویت خالص خود را از دست داده و به ترکیبی از عناصر گوناگون تبدیل شده‌اند که مفهوم نوظهور "هیبریدی، تلفیقی" را در عرصه هنر و طراحی معاصر مطرح کرده است که اغلب حاصل فعالیت و دانش بینارشته‌ای است (kaya 2017, 170). بهره‌گیری از رویکرد بینارشته‌ای یکی از مهمترین روش‌ها برای حل خلاقانه نیازهای پیچیده امروز می‌باشد. «بینارشته‌ای تلفیق دانش، روش و تجارب دو یا چند حوزه علمی و تخصصی برای شناخت و حل یک مسئله پیچیده یا معضله اجتماعی چندوجهی است». امروزه رشته‌های سنتی و مرزبندی‌های رایج در دنیای پویای امروز، پاسخگوی نیازهای پیچیده و متنوع جامعه نیستند و رویکرد تک‌رشته‌ای، گاهی دید محدودی به مسائل ارائه می‌دهد. حوزه فعالیت و مرزبندی رشته‌ها به دلیل

عوامل مختلفی می‌توانند گسترش یابند، حذف یا ادغام شوند و حتی رشته‌های جدیدی را ایجاد کنند (Moreno and Rogel Villalba 2018, 46). «در بعضی مواقع پاسخگویی به یک پرسش و یا حل یک مسئله آن قدر پیچیده و وسیع است که پرداختن به آن به وسیله یک رشته و یا یک حرفه ناکافی می‌باشد. رشته‌های دانشگاهی نیز برای پاسخگویی به این نیازهای پیچیده امروز با رشته‌های دیگری در تعامل هستند» (Newell, 1998, 54). با شکستن دیوارهای سنتی و ترویج فرهنگ بینارشته‌ای، می‌توان گامی مهم در مسیر پیشرفت علم و دانش برداشت. از آنجایی که این مرزبندی‌ها، دیوارها و قوانین قراردادی هستند و نه طبیعی، لذا برهم زدن آنها امکانپذیر است (فردپور و طیبی ۱۳۹۲، ۹۶). علوم و رشته‌های مختلف، با وجود تمایزها، همواره دارای گسست‌هایی بوده‌اند. فعالیت‌های بینارشته‌ای، راهکاری برای هم‌افزایی دانش، کاهش فاصله بین رشته‌ها و پر کردن خلأهای میان آنهاست. «پژوهشگران نباید در یک شاخه از این رشته‌ها به دام افتند و از تحولات و گسترش‌های مربوط و مهمتر در دیگر شاخه‌ها بی‌خبر بمانند». «همانگونه که تخصصی شدن علوم در عمق (رشد عمودی) موجب پیدایش موضوعات و مباحث جدیدی شده، تخصصی شدن علوم در سطح (رشد افقی) نیز موجب پیدایش حوزه‌های جدید مطالعاتی گردیده که رو به سوی مطالعات بینارشته‌ای دارد» (مهدی ۱۳۹۲، ۹۸). رویکرد بینارشته‌ای بر اساس میزان تحقق ترکیب و تلفیق میان رشته‌ها به گونه‌های مختلفی تقسیم می‌شوند. رویکرد فرارشته‌ای یکی از گونه‌های رویکرد بینارشته‌ای می‌باشد. «فرارشته‌ای فرآیند التقاط چند رشته نیست بلکه مرزهای موجود میان رشته‌ها را از بین می‌برد تا از طریق دیالوگ میان آنها بهترین نتیجه که همان ایجاد دانش یا محصول جدید است، حاصل شود» (خورسندی طاسکوه پاییز ۱۳۸۸، ۷۲). دی کونینک تأکید دارد که فرارشته‌ای نباید به عنوان یک رشته جدید در نظر گرفته شود، بلکه باید به عنوان یک "نگرش" تلقی گردد. فرارشته‌ای به دنبال فراتر رفتن از مرزهای رشته‌ای است و در نتیجه به سمت یک "تفکر جدید" هدایت می‌گردد (Leblanc 2009, 115). «فرارشته‌ای، هم یک پروسه است و هم یک پروژه» (نبوی ۱۳۹۵، ۶۳).

رشته طراحی، لزوماً نیازمند زبان مشترک با رشته‌های دیگر است. امروزه توسعه محصول، از تک‌رشته‌ای به فرارشته‌ای در حال گذر بوده و آموزش خطی سنتی طراحی، دیگر پاسخگوی نیازها نیست. طراحان امروزی باید با کسب مهارت‌های عرضی جدید، پاسخگوی تحولات فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و زیست محیطی باشند (Peruccio, Menzardi, & Vrenna, 2019, 20). «طراحی فرارشته‌ای به معنای ادغام افکار طراحی با دانش دیگر، برای حل یک مشکل پیچیده و راه‌حلهای تکاملی که مشکلات نوظهور آینده را در نظر می‌گیرد، پیشنهاد می‌کند» (Moreno & Rogel, 2018, 46). عصر حاضر، عصر نوآوری نام گرفته و خلاقیت نقشی اساسی در اقتصاد جامعه ایفا می‌کند. رویکردهای فرارشته‌ای، خلاقیت و نوآوری در طراحی محصولات را افزایش می‌دهد که این امر با نگاه به مسائل از زوایای مختلف و یادگیری از متخصصان دیگر رشته‌ها حاصل می‌گردد و منجر به طراحی محصولاتی می‌شود که نیازهای کاربران را به طور کامل‌تر و خلاقانه‌تر برآورده می‌کند. امروزه اغلب نوآوری‌ها در مرزهای رشته‌ها پدیدار می‌شوند (West, 2016, 50). محصولاتی که با به‌کارگیری فناوری‌های مختلف از رشته‌های گوناگون توسعه یافته‌اند، نمونه‌ای از محصولات فرارشته‌ای هستند (Qureshi, Gericke, & Blessing, 2013, 20). محصولات فرارشته‌ای می‌توانند حاصل همکاری تیمی و مشارکت چندین طراح از رشته متفاوت باشد و یا می‌تواند حاصل کار طراحانی باشد که با مطالعه چندین رشته غنی شده و پرورش یافته‌اند. «گفتمان بینارشته‌ای نه تنها در حوزه طراحی محصول به صورت گفتمان بصری، بلکه در کارهای طراحی تیمی در مفهوم گفتمان کلامی در جهت افزایش کیفیت تعامل بین طراحان نیز حائز اهمیت می‌باشد» (Moreno & Rogel, 2018, 45).

۲-۱ مبلمان تندیسگرا

در زندگی روزمره، برخی آثار، به صورت بدیهی به عنوان مجسمه پذیرفته شده‌اند. اما در دنیای پیرامون ما، اشیاء روزمره بسیاری وجود دارند که، با وجود برخورداری از عناصر و ویژگی‌های تندیسوار، به طور مستقیم در حوزه هنر مجسمه‌سازی مورد ارزیابی قرار نمی‌گیرند؛ اما حضور یک یا چند پیام بصری در اشیاء روزمره، آن‌ها را به قلمرو هنر مجسمه‌سازی نزدیک می‌کند. این امر مرز بین هنر و زندگی روزمره را درهم می‌شکند (Sancar, 2018, 13). مبلمانی که از طریق زبان فرم و زبان بیان نمادین با مخاطب رابطه احساسی و فکری برقرار می‌کند، تحت عنوان آثار «هنری و فلسفی» نیز قابل ارزیابی هستند (Özçam & Uzunarslan, 2013, 93) و می‌توان گفت به یک مجسمه یا تندیس تبدیل شده است. "مبلمان تندیسگرا" محصولیست که در تلاش است تا تعادلی بین زیبایی مجسمه (تندیس) و عملکرد محصول ایجاد کند (ladis-croft, 2018, 12). می‌توان ادعا کرد مبلمان تندیسگرا محصولی فرارشته‌ای است که در نقطه تلاقی و مرز هنر مجسمه‌سازی و طراحی محصول پدیدار گشته است. واژه "مبلمان تندیسگرا" به طور ذاتی، ماهیت ترکیبی و تلفیقی این رویکرد را آشکار می‌کند. ماهیت این آثار، تشخیص تعلق آنها به یکی از این دو حوزه را دشوار می‌سازد و گواهی بر فرارشته‌ای بودن این سبک طراحی است.

مبلمان تندیسگرا، فراتر از عملکرد صرف، به یک اثر هنری تبدیل می‌شود که با خلق زیبایی غیرمعمول، احساسات و اندیشه‌های جدیدی را برمی‌انگیزد و حتی اگر عملکردشان به نحوی از آنها سلب گردد، می‌توانند به عنوان آثاری زیبا و تندیس به تنهایی به حیات خود ادامه دهند (Özçam & Uzunarslan, 2013, 91). مبلمان تندیسگرا با تمرکز بر فرم، زیبایی، خلاقیت، به دنبال ارتقای سطح زیباشناختی، برانگیختن تفکر و احساس مخاطب، تعامل بهتر با او، تأمین نیازهای عاطفی و معنوی، علاوه بر تأمین کارکرد عملکردی و تغییر نگرش به مبلمان است. این نوع مبلمان انتظار دارد تا کاربر به عنوان یک اثر هنری، استعاره، و یا موضوع بحث، به آن توجه داشته باشد (ladis-croft, 2018, 15). مبلمان تندیسگرا، فرصتی منحصر به فرد برای تعامل فیزیکی با هنر را فراهم می‌کند. این نوع مبلمان، به مثابه یک مجسمه، دارای فرمی واحد و یکپارچه است که عناصر تزئینی آن، به طور ذاتی با فرم کلی درآمیخته شده‌اند. در مقابل، مبلمان لوکس و صنایع دستی، غالباً از تزئینات جداگانه‌ای بهره می‌برند که می‌توان آنها را از فرم کلی جدا کرد. مبلمان تندیسگرا، با ابداع فرم‌های جدید، به دنبال ایجاد وحدت بصری و یکپارچگی کارکرد زیباشناختی، معنا و عملکردی است. مبلمان تندیسگرا می‌تواند یا فقط دارای ارزش زیباشناختی و زبان فرمی مجسمه باشد و یا با بهره‌گیری از زبان بیان نمادین مجسمه به دنبال انتقال مفاهیم و معنا باشد. مبلمان یک اثر و محصول شناخته شده برای عامه مردم و انتخابی درست برای یک طراح و هنرمند می‌باشد تا در یک بستر فرهنگی خاص از طریق یک شی‌آشنا، اندیشه، فلسفه، ایدئولوژی، ایده و احساس مورد نظر را منتقل کند. ارتباط در طراحی مبلمان تندیسگرا نیز با عناصر تشکیل دهنده زبان فرم؛

توسط استعاره ها، نشانه ها و نمادها برقرار می شود. مبلمان تندیسگرا به دلیل ظرفیت چندوجهی (چندمنظوره سازی - چندعملکردی - چندمعنایی) امکان خوانش های متفاوت متن (محصول) و یا خوانش بینامتنی را فراهم می سازند.

۲- عوامل و زمینه های توسعه مبلمان تندیسگرا و همگرایی مجسمه و مبلمان

۲-۱ رویکردهای موثر در همگرایی مجسمه و مبلمان

طراحی بینارشته ای و فرارشته ای امری ضروری برای طراحان حرفه ایست. اولین گام در طراحی محصولات فرارشته ای، شناسایی رشته های مرتبط است. طراحان برای الهام گیری از هر حوزه، در وهله اول باید قوانین آن را بیاموزند (Leblanc, 2009, 112). در طراحی مبلمان تندیسگرا، مطالعه هنر مجسمه سازی، همچنین همکاری تیمی طراحان و مجسمه سازان تبادل دانش و ایده های خلاقانه را به ارمغان می آورد. تشخیص تفاوت بین هنر و طراحی در طول تاریخ بشر همواره دشوار بوده و این دشواری از اشتراکات ذاتی این دو حوزه در به کارگیری خلاقیت، مهارت و فرم برای خلق آثار بصری سرچشمه می گیرد. ریشه هنر مجسمه سازی و طراحی صنعتی، صنایع دستی می باشد. «هنر و صنایع دستی که در بسیاری از زبان های دوران باستان معادل هم بوده اند، با پیدایش مفهوم "هنرهای زیبا" از هم تفکیک شدند. اشیاء تولید شده با هدف سودمندی و منفعت از اشیایی که فاقد کارکرد عملکردی بودند و فقط با هدف زیبایی و لذت تماشا و لذت بردن تولید می شدند، تفکیک شدند» (Bozkurt, 1995, 18). بر همین اساس می توان گفت عامل اصلی تفکیک و خط فرضی بین هنر مجسمه سازی و طراحی صنعتی نیز کارکرد عملکردی و سودمندی است. این مرزبندی در قرن نوزدهم با تأسیس اولین دانشگاه های مدرن رسمیت یافت اما امروزه شاهد نزدیک شدن مجدد این دو حوزه و احیای ارزش های صنایع دستی در آنها هستیم.

۲-۱-۱ جنبش ها و رویکردهای پست مدرن موثر در گرایش مجسمه به مبلمان

هنر مجسمه سازی، به طور کلی به عنوان هنر فرم دهی به مواد مختلف تعریف می شود. زبان مادری و زبان رسمی مجسمه، زبان فرم است؛ با این وجود، مجسمه می تواند دارای زبان بیان نمادین نیز باشد که مجسمه سازان در طول تاریخ از این دو زبان به تناسب اهداف و ایده های خود استفاده کرده اند. فرآورده های این هنر، **تندیس**، پیکره یا مجسمه نامیده می شود (Huntürk, 2016, 17). مجسمه علاوه بر زیبایی و انتقال معنا، می تواند جنبه ی کاربردی نیز داشته باشد که **ارزشی افزوده** برای آن می باشد. عوامل متعددی در گرایش مجسمه به مبلمان نقش دارند؛ از مهم ترین فاکتورهای موثر این گرایش، افزودن کارکرد عملکردی به مجسمه و تبدیل آن به یک اثر سودمند و کاربردی است. «عملکرد در هنر، حوزه ای از دانش را تشکیل می دهد که ویژگی ها، اشکال و فرم هایی را که می توانند به طراحی پاسخ دهند را بررسی و تعریف می کند» (Arcan & Evci, 1999, 101). مجسمه های عملکردی در طول تاریخ و در همه فرهنگ ها وجود داشته اند. انسان های اولیه تمایزی بین هنر کاربردی و غیر کاربردی قائل نبودند و خاستگاه نخستین هنرها زندگی واقعی بوده است. علم قوم نگاری رابطه هنر مجسمه سازی و کارکرد عملکردی را از هنر باستانی تا هنر امروزی آشکار می کند (Sancar, 2018, 72).

پیش از مدرن، هنر مجسمه سازی غالباً با اهداف مختلف در خدمت معماری و محصولات بود؛ اما با ظهور مدرنیسم، بسیاری از هنرمندان مجسمه ساز در برابر این دیدگاه سنتی مقاومت کرده و معتقد بودند که ایده سودمندی (عملکردگرایی) در تضاد با آزادی زیبایی شناختی هنر مجسمه سازی بوده و گره خوردن مجسمه با عملکردی خاص، خلاقیت و نوآوری را محدود کرده و مانع از بروز ایده های ناب هنری می گردد. به این ترتیب، هنر مجسمه سازی جایگاه خود را به عنوان شاخه ای مستقل از هنر عصر مدرن و قرن بیستم تثبیت کرد (Sancar, 2018, 52). هنر انتزاعی و مینیمالیسم مدرن در پی دوری از بازنمایی صرف واقعیت و خلق اثری یگانه و نو، مخاطب را به چالش و تأمل وامی دارد. با این وجود، مبهم بودن و مخاطب خاص داشتن، از جمله چالش های مجسمه مدرن به شمار می رود و ارتباط کامل توده مردم با آن را دشوار می کند. «در اندیشه مدرنیسم، اثر هنری توسط نخبگان و فرهنگ بالای جامعه تولید شده و بنابراین مخاطبان خود را از میان طبقه والا و نخبه جامعه می جوید و نه عموم و توده مردم، مدرنیسم تنها به فرم ناب و یگانه می اندیشد و نه به محتوا» (خسروی فر، ۱۳۹۱، ۸۸). مجسمه مدرن از معماری و زندگی روزمره جدا شده و در گالری ها، موزه ها و نمایشگاه های هنری شروع به هنرنمایی کرد؛ این امر نیز باعث شد تا **هنر از مردم فاصله بگیرد** (موسویان، ۱۳۹۴، ۶۳). «گرایش به انتزاع، فرم گرایی، نخبه گرایی، وحدت گرایی که از مؤلفه های اصلی مدرنیسم بودند، در دهه های پایانی قرن بیستم جای خود را به پست مدرنیسم ضد فرم، مردمی و کثرت گرا می دهند» (خسروی فر، ۱۳۹۱، ۸۷). هنر پست مدرن در تقابل با هنر مدرن، به دنبال **مردمی کردن هنر و پیوند آن با زندگی روزمره است**. مجسمه های پست مدرن با استفاده از استعاره های بومی و سنتی، در مکان های عمومی و در فاصله ای بسیار نزدیک با مخاطب به نمایش گذاشته می شود و به جای مخاطبان خاص، به دنبال ارتباط با توده مردم است (طلایی و حاتم، ۱۳۹۰، ۲۱). مجسمه سازان پست مدرن در تقابل با مدرنیست ها، بر **کاربردی بودن مجسمه و حضور آن در زندگی روزمره** تأکید داشتند. آنها با هدف راهی مجسمه از فضای گالری و پیوند مجدد آن با مردم، از رویکردی عملکردگرا در خلق آثارشان استفاده می کردند (Sancar, 2018, 80). امروزه، مجسمه سازان به دنبال راهکارهایی برای برقراری ارتباط مجدد با مردم و بازگشت به آغوش جامعه هستند و تلفیق مجسمه با مبلمان، راه حل برای این هدف است. کاربردی کردن مجسمه، راهی برای نفوذ بیشتر آن در جامعه و ایجاد روابط چندبعدی با مخاطبان بوده و به انتظارات عصر حاضر پاسخ بهتری می دهد. امروزه ورود مفهوم عملکرد و فضا به هنر مجسمه سازی، غلبه تفکر انتزاعی و مینیمالیسم و فاصله گیری از رویکرد فیگوراتیو، پایین آمدن مجسمه ها از سکوها و جایگاه مقدس، تمایل به نزدیک شدن به مخاطب، زمینه ساز گرایش مجسمه به مبلمان می باشد. برخی از مجسمه های ساخته شده با سبک های "مجسمه کاربردی"، "مجسمه/محصول"، "مجسمه هیبریدی"، "مجسمه پاپ"، "آرت دیزاین" و "مجسمه-معماری" در حوزه مجسمه سازی می توانند به عنوان مبلمان تندیسگرا ارزیابی شوند.

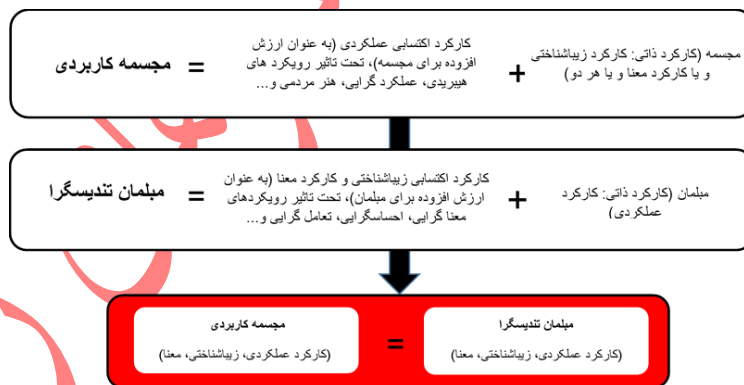
۲-۲ جنبش ها و رویکردهای پست مدرن موثر در گرایش مبلمان به مجسمه

با ظهور صنعت و تولید انبوه و **فاصله گیری از ارزش های صنایع دستی**، عملکرد مبلمان به عنصری غالب تبدیل شد و دلالت صریح و آشکار در طراحی، جایگزین نشانه های اجتماعی پیشین گردید (حسنی، ۱۳۹۹، ۱۰۹). ژان بودریار، فیلسوف فرانسوی، در نقد خود بر اشیای دوران مدرنیسم، که فاصله ای آشکار با ظرافت و اصالت

صنایع دستی دارند، بیان می‌کند: «ذات و هویت میلمان سنتی به نفع عملکردگرایی نامحدود، کنار گذاشته شده و اشیاء دیگر روحی در خود ندارند و انسان را از حضور نمادین و معنوی خود بهره‌مند نمی‌سازند» (بودریار، ۱۳۹۴، ۲۷). در پی از بین رفتن ارزش هنری محصولات بعد از انقلاب صنعتی، نهضت هنر و پیشه و سپس باهاوس، بازگشت به سنت‌های اصیل صنایع دستی و هنرهای دستی را در دستور کار خود قرار دادند و هدف آنها از بین بردن مرز بین هنرهای زیبا و هنرهای کاربردی بود (خداده، ۱۳۸۳، ۶۳). باهاوس به پیشگام رویکردی نوین در آموزش طراحی تعاملی و بینارشته‌ای تبدیل شد (Gürçüm & Kartal, 2017, 1772).

پس از انقلاب صنعتی و آغاز تولید انبوه، کارکرد عملکردی میلمان بر کارکرد معناشناختی آن غلبه کرده و به دلیل کمبود فضا، اصول ارگونومیکی و چندکاره بودن میلمان از اهمیت بیشتری برخوردار شدند. اگرچه این اصول همچنان از اهمیت بالایی برخوردارند، اما نیاز انسان به داشتن وسایلی که از هویت و معنا برخوردار باشند، طراحان را ملزم به طراحی محصولاتی فراتر از پاسخ به نیازهای اولیه می‌کند (حسینی، ۱۳۹۹، ۱۶۲). رویکردهای طراحی، فلسفی، نظریه‌ها و بیانی‌های مختلفی بعد از پست مدرنیسم موجب گرایش میلمان به مجسمه گردید. به گفته مارشال مک لوهان (۱۹۶۴) «وسيله پیام است». به بیانیه باتر و کریپندورف (۱۹۸۹) «طراحی، معنا بخشیدن به اشیاء است». بیانیه هارموت اسلینگر (۲۰۰۶) «فرم از احساسات پیروی می‌کند» دیدگاه‌های جدیدی را برای طراحی در برابر شعار سالیوان «فرم از عملکرد پیروی می‌کند» به ارمغان آورد (Boradkar, 2010, 127). طراحی پسامدرن از قید ارگونومی و تامین نیازهای اولیه رها شده و بر جنبه‌های احساسی و نمادین محصولات تأکید دارد و با درهم شکستن مرزهای هنر، به دنبال ایجاد معنا و زیبایی در محصولات روزمره است. مباحث کلیدی پسامدرنیسم شامل نشانه‌شناسی، استعاره، تعامل‌گرایی، معناگرایی، احساسگرایی، کثرت‌گرایی و احیای تاریخ می‌باشد. طراحی پسامدرنیستی اشیای معمولی زندگی روزمره را به اثر هنری مبدل می‌کند (حسینی، ۱۳۹۹، ۱۰). طراحی پسامدرن با بهره‌گیری از رنگ‌های شاد، فرم‌های منحنی و مفاهیم خیال‌انگیز، طنز و طعنه‌آمیز، در کنار ساختار شکنی و پیچیدگی‌های ساختاری و فرمی حاصل از پیشرفت تکنولوژی، به یک تجربه شاعرانه و چندلایه تبدیل شده است. محصولات پسامدرن با ماهیت دوجوهی خود، با تلفیقی از عناصر سنتی و مدرن، هم برای عامه مردم و هم برای نخبگان جذاب هستند (حسینی، ۱۳۹۹، ۱۱۳-۱۱۴). در واقع می‌توان گفت میلمان پسامدرن، در کنار عملکرد ذاتی، به واسطه نمادها و استعاره‌های عمیق، شکستن قواعد سنتی و بهره‌گیری از فرم‌ها و رنگ‌های جسورانه، پیچیده به مجسمه‌هایی تبدیل شده‌اند که مفاهیم اجتماعی، فرهنگی و فلسفی را انتقال می‌دهند. در این رویکرد، مرز میان هنر و زندگی روزمره محو شده و میلمان به یک متن خواندنی تبدیل شده که هر بیننده‌ای می‌تواند تعبیر متفاوتی از آن داشته باشد. اغلب سبک‌های میلمان پست‌مدرن، میلمان را به یک اثر هنری و مجسمه تبدیل کرده که به دنبال نمایش هنر، تفکر و فلسفه طراح خود بوده، و به این ترتیب با نگرشی فرارشته‌ای به قلمرو هنر مجسمه‌سازی راه یافته و به عنوان میلمان‌تندیسگرا قابل ارزیابی هستند.

به طور کلی تحت رویکردهای پست مدرن، افزودن کارکرد معنا و زیبا شناختی (کاربست زبان فرم و زبان بیان نمادین مجسمه) موجب گرایش میلمان به تندیس شده و از سویی دیگر افزودن کارکرد عملکردی به مجسمه موجب گرایش آن به میلمان شده است (تصویر ۲). گرایش مجسمه به میلمان سبب بازگشت مجدد هنر به آغوش و زندگی مردم و تعامل بهتر و نزدیکتر با مخاطب گردیده و گرایش میلمان به مجسمه آن را به اثری هنری تبدیل کرده که علاوه بر رفع نیازهای فیزیکی، امکان تامین نیازهای ثانویه، احساسی و چند وجهی مخاطب را نیز فراهم می‌سازد. این همان نقطه تلاقی یا ادغام مجسمه و میلمان و در نتیجه ظهور میلمان‌تندیسگرا می‌باشد.



تصویر ۲- کارکردهای موثر در همگرایی مجسمه و میلمان و ظهور میلمان‌تندیسگرا

۲-۲ تاثیر معماری بر میلمان‌تندیسگرا

میلمان همواره مکمل معماری بوده و سبک آن همواره تابع تغییرات سبک معماری در گذر زمان بوده است. به گفته پروفیسور کپریلیونه، معمار و نظریه پرداز برجسته: «معماری فرزندی به نام طراحی صنعتی دارد که می‌خواهد درعین ارتباط با رشته‌های دیگر استقلال خود را حفظ نماید». معماری و طراحی صنعتی، دو رشته هم‌افزا در خلق فضا و اشیاء هستند. معماران، طراحان فضا بوده و طراحان صنعتی، طراحان اشیاء و لوازم آن فضاها هستند. هرچندکه طراحی صنعتی تنها پس از انقلاب صنعتی و تولید انبوه شکل حرفه‌ای و آکادمیک به خود گرفته است (خداده، ۱۳۸۳، ۶۳). انقلاب صنعتی، ظهور مواد و فناوری‌های جدید، دریچه‌ای نو به سوی دنیای معماری گشوده و موانع پیشین را از میان برداشت و معماران را قادر ساخت تا به فرم‌های تندیسگونه‌ای دست یابند که پیش از آن، تصورشان نیز دشوار بود. درک نوین از فرم در معماری مدرن، قربانی عمیق با مجسمه پیدا کرده و ساختمان‌ها به مثابه مجسمه‌هایی غول‌پیکر، فضایی برای تجربه و زندگی خلق کردند. پیش از مدرن، مجسمه‌ها به عنوان عناصری جداگانه و تزیینی به بناها اضافه می‌شدند، اما تاثیرات متقابل مدرنیسم و پست‌مدرنیسم زمینه‌ساز ظهور سبک نوینی در معماری به نام "معماری تندیسگرا"

گشت که خود بنا به مثابه مجسمه‌ای عظیم، هویت و معنا پیدا کرد (Pournaderi, 2018, 104). تغییر سبک‌های معماری، به ویژه ظهور معماری تندیسگر، عاملی محرک در توسعه مبلمان تندیسگر می‌باشد.

مبلمان به دو نوع کلی ثابت و متحرک تقسیم شده و مبلمان ثابت نیز خود به دو دسته مستقل (جدا از فضا و معماری) و یکپارچه تقسیم می‌شوند. مبلمانی که به عنوان بخشی از سازه یا عناصر معماری (سقف، کف، پله ها، دیوار و غیره) محسوب می‌گردند "مبلمان یکپارچه" خوانده می‌شوند. علاوه بر مبلمان تندیسگر متحرک که می‌توانند هماهنگ با معماری خلق شوند، "مبلمان تندیسگر یکپارچه" مکمل و بخشی جدا نشدنی از معماری تندیسگر هستند که به مثابه اعضای یک مجسمه، به صورت یکپارچه طراحی و اجرا می‌شوند. این نوع مبلمان، وحدتی بصری بین مبلمان و فضای معماری ایجاد کرده و انسجام و هویتی منحصر به فرد به معماری تندیسگر می‌بخشند. مبلمان یکپارچه تندیسگر، چندعملکردی و چندمنظوره بوده و از تبدیل تدریجی عناصر معماری به مبلمان پدیدار می‌گردد و معمولاً با تداوم یک متریا واحد، از عملکردی به عملکردی دیگر تبدیل می‌شود مبلمان تندیسگر یکپارچه در فرم‌های هندسی و ارگانیک طراحی می‌شود، اما فرم‌های ارگانیک به دلیل القای حس طبیعت و ایجاد وحدت بصری، بیشتر مورد استفاده قرار می‌گیرند. مبلمان تندیسگر یکپارچه با فرم ارگانیک، یادآور و الهام گرفته از غارها و مبلمان کنده‌کاری شده درون آنهاست؛ همانطوریکه انسان‌ها از بدو ورود به غارها، با ایجاد حفره‌ها، گودال‌ها و ارتفاعات، عناصری برای نشستن، خوابیدن و آویزان کردن مبلمان اولیه خود را می‌ساختند (Düzgün, 2017, 72). در نتیجه، کسب دانش فرارشته‌ای طراحان مبلمان و معماران و یا همکاری تیمی بینارشته‌ای آنها می‌تواند نقش بسزایی در هماهنگی و یکپارچگی طرح داشته باشد و پاسخ بهتری برای نیاز کاربر ارائه دهد. معماران برجسته ای چون آنتونی گائودی، زاها حدید، سانتیاگو کالاتراوا، فرانک لوید رایت، رنه مکینتاش، می‌سی وند روهه، مارسل بروئر، فرانک گری، لکوزبوزیه و ... با تکیه بر فلسفه و سبک منحصر به فرد خود، به خلق مبلمانی ماندگار و تندیسگر همت گماشته‌اند که هویتشان را از فضایی که در آن قرار دارند، وام می‌گیرند و به دنبال ایجاد فضایی یکپارچه و هارمونیک با معماری هستند.

۲-۳ تاثیر عوامل فرهنگی بر مبلمان تندیسگر

در عصر کنونی گرایش به پیروی فرم مبلمان از فرهنگ، می‌تواند به عنوان عامل دیگری در تبدیل مبلمان به اثر هنری و تندیسگرایی شناخته شود. در تمام طول تاریخ، طراحی در تعامل با فرهنگ بوده است. «می‌توان مبلمان را تبدیل سبک زندگی و فرهنگ ما به فرم تعبیر کرد» (Erdem, 2007, 47). مدرنیسم با شعار "فرم پیرو عملکرد" به ویرانی تاریخ و فرهنگ‌ها و از خودبیگانگی انسان‌ها انجامید. در دوره پست مدرن، شعارهایی مانند "فرم پیرو فرهنگ" یا "فرم پیرو هنر" راهگشای خلق آثاری متناسب با هویت و فرهنگ جامعه گردید. امروزه توجه دوباره به خرده فرهنگ‌ها نه تنها در طراحی، بلکه در دیگر هنرها نیز راهی برای زنده نگه داشتن ارزش‌های گذشته و احیای هویت‌های فراموش شده است (حسنی ۱۳۹۹، ۱۷۷). مبلمان پسامدرن، با تلفیق سنت و مدرنیته، به دنبال خلق هویتی نوین در دنیای در حال یکسان‌سازی فرهنگی هستند. فرهنگ یک شکل کلی از ارتباطات بوده و طراحی بخشی از فرهنگ می‌باشد. «اشیاء نه صرفاً ابزارهای بی‌جان، بلکه حاملان و رمزگذاران فرهنگ هستند» (Woodward, 2007, 4). فرهنگ‌های مختلف، ارزش‌های زیباشناختی متفاوتی دارد و دارای نمادها و رنگ‌های مشخصی هستند که ارزش‌ها و معناها را مربوط به خود را دارند. ارتباط میان طراحی و فرهنگ در سده اخیر، تغییرات بسیاری داشته و همانند آینه‌ای در مقابل یکدیگر عمل می‌کنند؛ به نحوی که اصلاح و تکامل هر یک، موجب انعکاس و توسعه دیگری می‌گردد (Düzgün, 2017, 48). حفظ هنر و فرهنگ فقط به نگهداری آثار در موزه‌ها محدود نمی‌گردد بلکه استفاده از نمادها و مفاهیم فرهنگی در اشیاء روزمره، می‌تواند پلی بین نسل‌ها ایجاد کرده و فرهنگ گذشتگان را به نسل‌های امروزی و آتی منتقل نمایند. استفاده از نمادها و مفاهیم فرهنگی در طراحی، نه تنها مغایر با نوآوری و زیبایی‌شناسی مدرن نیستند، بلکه با انتخاب درست منابع و تلفیق سنت و مدرنیته، نقشی اساسی در خلق آثاری بدیع دارند (حسنی ۱۳۹۹، ۱۷۰). پیشینه فرهنگی، هویت و دیدگاه‌های طراحان در انتخاب نمادها و نشانه‌های مبلمان تاثیرگذار هستند. گاه ایده‌های طراح در مبلمان نمود می‌یابد و گاه سلیقه و نیاز کاربر مبنای طراحی قرار می‌گیرد (Özçam & Uzunarslan, 2013, 93). طراحان هویت خود را از طریق طرح‌ها و کاربران از طریق انتخاب‌های خود منعکس می‌کنند. افراد با تجربه فرهنگی، سطح تحصیلات، تجربیات گذشته، موقعیت اجتماعی، شخصیت و روحیات متفاوت، نیازهای زیبایی‌شناختی متفاوتی دارند. بر این اساس، مبلمان به عنصری اطلاع‌رسان تبدیل می‌گردد که هویت و سلیقه‌ی کاربر خود را آشکار می‌سازد (Türkmen, 2014, 35). مبلمان تندیسگر با الهام از میراث فرهنگی، ضمن حفظ ارزش‌های گذشتگان، با انتقال مفاهیم عمیق فرهنگی، پلی میان نسل‌ها ایجاد کرده و به مقابله با یکسان‌سازی فرهنگی و جهانی شدن می‌پردازند. این مبلمان به مثابه تندیس انعکاسی از ارزش‌ها و باورهای جامعه هستند.

۲-۴ تاثیر تکنولوژی بر مبلمان تندیسگر

امروزه خلق بسیاری از مبلمان تندیسگر به لطف کاربردی فناوری‌های نوین در طراحی، ساخت، مواد و بازاریابی امکان‌پذیر شده است. در عصر کنونی اغلب فناوری‌ها و مواد اولیه در هنر مجسمه‌سازی و صنعت مبلمان مشترک بوده و تحولات بزرگی در فرآیند طراحی و تولید ایجاد کرده‌اند و موجب نزدیک شدن این دو حوزه و پیدایش مبلمان تندیسگر به یکدیگر شده است.

استفاده از فناوری‌های نوین در طراحی و تولید مبلمان (نرم افزارها و هوش مصنوعی، پرینتر سه بعدی یا CNC و ...)، آزادی عمل طراحان را افزایش داده و به خلق فرم‌های پیچیده و نوآورانه‌ای قادر ساخته که پیشتر دشوار یا غیرممکن بودند. استفاده از فناوری‌های رایانه‌ای در طراحی و ساخت مبلمان، نمادهای جدیدی را به ادبیات طراحی وارد می‌کند. هوش مصنوعی نیز با انجام محاسبات پیچیده طراحی و تحلیل، طراحان را قادر می‌سازد تا بر جنبه‌های خلاقانه‌تر فرآیند طراحی تمرکز نمایند (Özçam & Uzunarslan, 2013, 93). امروزه، پیشرفت‌های تکنولوژیکی به طور فزاینده‌ای فرآیندهای طراحی و تولید را یکپارچه ساخته است. تکنیک‌های سنتی تولید مبلمان، تحت تأثیر محدودیت‌های فرم، متریا، نیروی کار متخصص، هزینه، روش تولید و محدودیت زمانی بودند؛ اما کاربردی تکنولوژی‌های جدید باعث افزایش سرعت و کیفیت، کاهش هزینه و زمان تولید می‌گردند. فرم‌هایی که در گذشته تولید آنها بسیار دشوار بوده و یا تولید آن نیاز به مهارت متخصصین بسیار حرفه‌ای داشت، امروزه به کمک فناوری‌های جدید، بدون نیاز به قالب و مدل‌سازی دستی به صورت سری تولید می‌گردند (Karabiyik, 2016, 43). امروزه، در حوزه

مجمه‌سازی نیز طراحی با نرم‌افزارهای رایانه‌ای جایگزین طراحی دستی و تولید به کمک پرینتر سه‌بعدی و CNC نیز جایگزین ساخت دستی گردیده است (Tüvör, 2020, 52). بطوریکه مجسمه سازان در برخی موارد دیگر سازنده مجسمه نیستند بلکه مانند بسیاری از طراحان صنعت و معماران فقط طراح و ایده مجسمه می‌باشند. این امر نیز مرز بین هنر مجسمه‌سازی و طراحی را بیش از پیش کمرنگ می‌کند.

همچنین امروزه، شاهد تنوع بینظیری از مواد در ساخت مجسمه و مبلمان هستیم که هر کدام با ویژگی‌های منحصر به فرد خود، به خلق آثاری بدیع و تندیسگرا با فرم‌های پیچیده می‌انجامد. در دنیای هنر مجسمه، متریال همواره فراتر از ابزاری برای ساخت اثر بوده و به مثابه زبانی گویا، مفاهیم، احساسات و هویت اثر را بازگو می‌کند. الهام از هنر مجسمه‌سازی و استفاده خلاقانه از متریال، می‌تواند مبلمان را به تندیس‌هایی کاربردی و آثار هنری تبدیل نماید. علاوه بر متریال نوین، بکارگیری خلاقانه متریال، زبان زیبایی‌شناختی، استعاره‌ای و نمادین مبلمان را توسعه داده و امکان انتقال مفاهیم و احساسات مورد نظر طراحان به مخاطب را میسر می‌سازد (Özçam & Uzunarslan, 2013, 77). از سویی دیگر به کارگیری فناوری اطلاعات، شبکه‌های اجتماعی بستر مناسبی برای نمایش مبلمان‌تندیسگری خاص، و ارتباط با طیف وسیعی از مشتریان با سلیقه‌های مختلف را برای طراحان فراهم کرده و به آنها امکان می‌دهد مبلمان‌های تندیسگری سفارشی و منحصر به فرد خلق کرده و سفارش بگیرند. در نهایت، فناوری اطلاعات باعث افزایش تنوع، رقابت و دسترسی در این صنعت شده و فرصت‌های جدیدی را برای طراحان و مشتریان به ارمغان آورده است (Karabıyık, 2016, 60). به طور کلی امروزه رابطه طراح و مجسمه‌ساز با فرآیند ساخت کاهش یافته اما ارتباط آن با رایانه روز به روز در حال افزایش است.


۵-۲ تاثیر عوامل اقتصادی بر مبلمان تندیسگرا

اقتصاد برای حفظ بقای خود به دنبال بازارهای جدید و ایجاد سیاست‌های جدید می‌باشد. اخیراً مشاهده می‌شود که بسیاری از شرکت‌ها برای تسلط بر بازار، تولید مبلمان‌تندیسگرا را در اولویت قرار می‌دهند. افزایش تقاضا و همچنین ارزش افزوده مادی و سودآوری بالا در این سبک طراحی، می‌تواند از جمله عوامل توسعه مبلمان‌تندیسگرا در عصر کنونی باشد.

در دوره مدرنیسم، رقابت گسترده بین تولیدکنندگان، تمرکز تبلیغات را بر عملکرد محصولات معطوف می‌کرد اما با ورود به دوره پسامدرنیسم، نیازهای فراتر از عملکرد محصول، مورد توجه قرار گرفته و نشانه‌ها و معانی منتقل شده از طریق کالا، نقشی اساسی در ترغیب مصرف‌کننده ایفا می‌کنند و مصرف به مثابه ابزاری برای تعلق به گروه‌های خاص و ایجاد هویت تلقی می‌شود (حسنی، ۱۳۹۹، ۱۶۶). امروزه طراحان مبلمان معتقدند که در کنار رفع نیازهای اولیه، شناخت نیازهای روحی و احساسی مصرف‌کننده نقشی اساسی در محبوبیت مبلمان ایفا می‌کند. «در عصر حاضر مصرف‌برند و کالاهای خاص، فراتر از رفع نیازهای اولیه، به ابزاری برای بیان هویت و جایگاه اجتماعی افراد تبدیل شده است. مصرف‌کننده پسامدرنیسم به دنبال مفاهیم، نشانه‌ها و تجربیاتی است که هویت و ارزش‌های او را منعکس کند» (Hamouda, 2012, 102). مبلمان‌تندیسگرا علاوه بر افزایش رضایتمندی کاربر و در نتیجه پتانسیل سودآوری بالا در تولید انبوه و تمایز از رقبای تولیدکنندگان، طراحان و مجسمه‌سازان در بازار رقابتی امروز، پتانسیل ارتقاء ارزش افزوده مادی این نوع مبلمان را نیز دارد. «با افزایش سطح رفاه مردم، نیازهای روانی آنها نیز متنوع می‌شود. مردم به دلایل مختلفی همچون راحتی، موقعیت، زیبایی‌شناسی و ارزش هنری، مبلمان را خریداری می‌کنند. تحقیقات نشان می‌دهد که هرچه جامعه مصرف‌کننده پیش می‌رود، کالاها بیشتر به دلیل ارزش زیباشناختی و نمادینشان خرید و استفاده می‌شوند تا ارزش مصرف (کارکرد عملکردی)» (Bilgin, 1983, 56). به بیان طراح تام دیکسون، افراد با درآمد بالا معمولاً به مبلمان غیرمعمول، منحصر به فرد و با نسخه محدود علاقه‌مند هستند (Lovell, 2009, 30). هویت مبلمان با توجه به نحوه تولید و توزیع آن دگرگون می‌شود. به طور کلی تولید انبوه و توزیع گسترده مبلمان، هویتی عام به طرح می‌بخشد. در مقابل، تولید محدود، تک‌نسخه‌ای و سفارشی مبلمان، هویتی منحصر به فرد، یگانه و استثنایی به طرح می‌بخشد و آن را به اثری هنری بدل می‌کند. مالکیت این مبلمان، به صاحبان آن احساس تمایز و موقعیت اجتماعی بالا می‌بخشد و ذوق و سلیقه آنها را به نمایش می‌گذارد. مبلمان با نسخه محدود به دلیل ویژگی‌های تندیس‌گرایانه/نمادین و یا شهرت طراحانشان، توسط کلکسیونرها، گالری‌های هنری، گاه با قیمت‌های بسیار بالایی به فروش می‌رسند (Özçam & Uzunarslan, 2013, 76). از سویی دیگر افزودن کارکرد عملکردی به مجسمه به دلیل چند منظوره بودن آثار، میزان تقاضا و فروش این مجسمه‌ها را بالا می‌برد (SANCAR, 2018, 71). مبلمان‌تندیسگرا، مانند ویتربین و بوفه، به مثابه ابزاری برای تعلق به گروه‌های خاص و ایجاد هویت اجتماعی و به عنوان عاملی برای تمایز و برجسته شدن در جامعه عمل می‌کند. تمایل به دیده شدن، متمایز بودن و نمایش وضعیت اجتماعی و اقتصادی، از جمله عوامل موثر در رواج انتخاب مبلمان‌تندیسگرا توسط کاربران است.


در جدول زیر نمونه مبلمان‌تندیسگری شاخص بین سالهای ۱۹۸۵-۲۰۲۳، برای درک بهتر عوامل موثر بر توسعه این مبلمان آورده شده. قطعاً چندین عامل در نمونه‌های ذکر شده موثر بوده اما طبقه بندی بر اساس بارزترین عامل، انجام شده است (جدول ۱).

جدول ۱- طبقه بندی مبلمان‌تندیسگرا بر اساس بارزترین عامل موثر

توضیحات	تخصص خالق اثر یا محصول	بارزترین عامل موثر	مشخصات اثر	تصویر اثر
تولید با پرینتر سه بعدی امکان تولید پیچیده ترین فرم‌ها، با کمترین اتلاف مواد را فراهم ساخته.	Daniel Widrig (معمار-طراح)	پیشرفت تکنولوژی (پرینتر سه بعدی)	Peeler, recycled plastic 2018	

تولید با CNC امکان ساخت صندلیهای حیوات، با دقیق ترین جزئیات و بدون نیاز به سازنده ماهر را فراهم کرده.	Maximo Riera (مجسمه ساز)	پیشرفت تکنولوژی (CNC)	'Animal Chair Collection', 2011		
تولید با پرینتر سه بعدی امکان ساخت مبلمان تندیسگرایی بدون نیاز به قالب و با انواع مواد مختلف پلیمری، فلزی، رزینی و ... را فراهم می‌سازد.	John Briscella	پیشرفت تکنولوژی (پرینتر سه بعدی)	3D printed metal chairs, 2018		
مدل سازی دیجیتال نمادهای جدیدی را وارد ادبیات طراحی می‌کند.	Daniel Widrig (معمار - طراح)	پیشرفت تکنولوژی (مدلسازی دیجیتال)	Spacestream, welded steel, with Material Architecture Lab, 2015		
با الهام از استعاره های فرهنگ ایرانی، قالیچه پرند و فرش ایرانی، صندلی هایی با ارزش هنری مجسمه خلق کرده.	Jan Blythe (مجسمه ساز، طراح پارچه)	عامل فرهنگی	Flying Carpet Chair, 2014		
میز "نیل بی انتها"، برگرفته از نام رود نیل، نماد کشور مصر می‌باشد، با فرمی بی‌پایان به دلیل نداشتن نقطه آغاز و پایان، مفهوم درازای بی‌کران را به ذهن متبادر می‌کند. تلفیق سنت و مدرنیته در این اثر، به روشنی، گویای ویژگی های بارز پسامدرنیسم است.	Karim Rashid, (طراح)	عامل فرهنگی	Endless Nile table, 2007		
داستان اندونزیایی "شاهزاده قورباغه" حکایاتی شده می‌ز، با تلفیق هنر، فرهنگ و افسانه های قومی، طرح های مختص جامعه اندونزی با فناوری جدید، اثری منحصر به فرد خلق کرده.	Niels van Eijk & Miriam van der Lubbe (طراح)	عامل فرهنگی	"Godogan Table", 2006		
چهارپایه "جوهر خوشنویسی" استعاره ای از نقاشی چینی و حرکت زیبا و آزاد قلم و جوهر در فرهنگ و نقاشی های خاور دور.	Apiwat Chitapanaya (فارغ التحصیل هنرهای کاربردی) حوزه تخصصی تلفیق هنر و طراحی	عامل فرهنگی	"Ink Calligraphy", 2019		
تبدیل تدریجی سقف و دیوار به صندلی و خلق مبلمان تندیسگرایی یکپارچه با الهام از معماری غار	Rest Hole in the University of Seoul	معماری	UTAA, 2012		
تبدیل تدریجی پله به میز پذیرش و خلق مبلمان تندیسگرایی یکپارچه	Zaha hadid (معمار)	معماری	One Thousand Museum/Banko, 2014		
تبدیل تدریجی پله به میز آشپزخانه و خلق مبلمان تندیسگرایی یکپارچه	گروه معماری آریان (معمار)	معماری	طراحی میز آشپزخانه، ۱۳۹۱		

تبدیل تدریجی سقف و دیوار بنا به صندلی محوطه و خلق مبلمان تندیسگری یکپارچه و ایجاد وحدت بصری در طراحی و معماری	Zaha hadid (معمار)	معماری	beko masterplan, 2001		
این طراحی نوعی مجسمه-معماری می‌باشد که دارای عملکرد مبلمان نیز بوده و نوعی مبلمان تندیسگری فضای عمومی محسوب می‌شود.	ناشناس	معماری	پاویلیون		
این صندلی یک شی فلسفی مملو از استعاره، به گرمایش جهانی و کمبود آب اشاره دارد. این نوع مبلمان در نمایشگاه‌ها هنر نمایی کرده و توسط کلکسیونرها خریداری می‌گردند.	Puneet Gupta (طراح)	عامل اقتصادی	'0.76 Degrees Chair', 2010		
مبلمان به نمایش گذاشته شده در نمایشگاه "لطفا ننشینید" به ارزش هنری و مادی بالای مبلمان تندیسگری تولید محدود تاکید می‌ورزد.	Frank Willems, 'Madam Rubens' (طراح)	عامل اقتصادی	Please Do Not Sit, ToolsGalerie, 2008		
این مبلمان به مثابه آثار هنری ارزشمند روی سکو ارائه شده و با قیمتی گزاف در گالری‌ها به معرض فروش گذاشته می‌شدند.	Established & Sons (شرکت طراحی)	عامل اقتصادی	'Elevating Design', 2007		
در حراجی ای در سال ۲۰۰۹، خریداری به قیمت ۱،۱۰۵،۲۵۰ پوند پیدا کرد.	Marc Newson (طراح)	عامل اقتصادی	'Lockheed Lounge', 1986		
افزودن کارکرد عملکردی به مجسمه می‌زان تقاضا را افزایش می‌دهد	Eric Valat (مجسمه ساز)	عامل اقتصادی	The Great Bear, 2016		
این صندلی مفهومی، نقد مدرنیسم در قالب مبلمان است که با افزودن تیغه‌های فولادی به صندلی بارسلونا اثر می‌س و ون درروه و نابودی عملکرد آن، با نوعی هشدار مخاطب را به فکر وامی‌دارد. به یک مجسمه فلسفی تبدیل شده.	John Angelo Benson (مجسمه ساز)	رویکردهای طراحی و هنری موثر	'Mies Lobby Trap', 2003		
پالی با رویکرد مجسمه عملکردگرا در خلق آثار خود در پی برقراری تعامل بیشتر با مخاطب نفوذ هنر خود به زندگی روزمره می‌باشد.	Albert Paley (مجسمه ساز)	رویکردهای طراحی و هنری موثر	Paley Bed, 1996		
به گفته اندرسون فرم صندلی، همراه با تکیه گاه و پایه‌ها، شبیه ترین مبلمان به بدن انسان است. از سویی دیگر صندلی در هنر همواره نماد جایگاه و مقام اجتماعی می‌باشد. جان بخشیدن به اشیاء از روشهای تعامل بهتر با مخاطب است.	Alejandro Colunga Marin (مجسمه ساز)	رویکردهای طراحی و هنری موثر	The Rotunda Of The Sea , 1996		

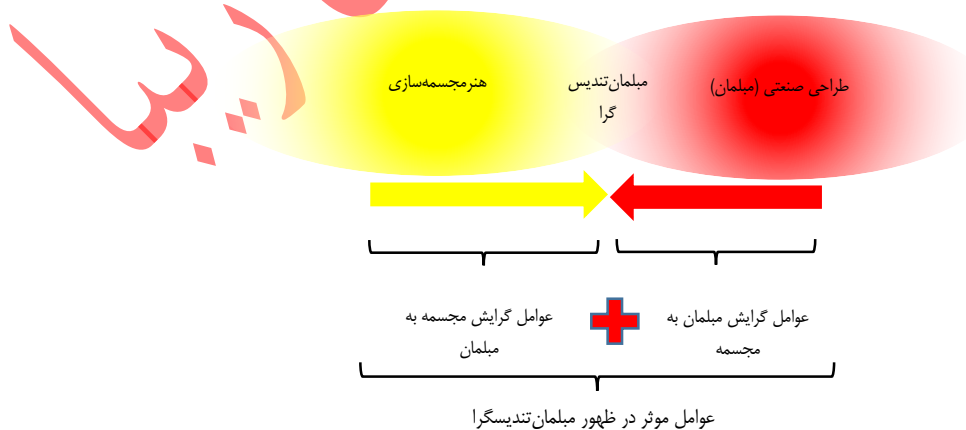
هیچ استعاره ایست از تفکر مولانا و رنگ صورتی استعاره ای از هنر پاپ و مردمی. شهرت مجسمه های "هیچ" به دلیل تکثیر و در اختیار قرار دادن آن در بین عموم مردم است.	پرویز تناولی (مجسمه ساز)	رویکردهای طراحی و هنری موثر	میلان هیچ ، ۱۳۷۱-۱۳۸۵	
--	-----------------------------	-----------------------------	--------------------------	---

۳- تجزیه و تحلیل، یافته‌های کلیدی و ارائه مدل

پژوهش حاضر با اتخاذ رویکرد فرارشته‌ای، به بررسی شباهت‌ها، تفاوت‌ها و روابط میان میلان و مجسمه پرداخت. بر اساس مطالعات، ریشه‌های تاریخی این همبستگی در صنایع دستی نهفته است، جایی که صنعتگران نه تنها سازندگان، بلکه طراحان محصول نیز بودند و آثار آن‌ها اغلب واجد ارزش هنری و تندیسوار نیز بود (مدل ۱). این امر نشان‌دهنده پیوند ذاتی میان دو حوزه از همان ابتداست. با این حال، انقلاب صنعتی منجر به تفکیک تخصص‌ها و جدایی هنر مجسمه‌سازی از محصولات (میلان) گردیده و تأسیس دانشگاه‌ها در قرن نوزدهم، این جدایی را تشدید کرده و به ایجاد **مرزهای قاطع** میان این دو حوزه انجامید. این امر، منجر به تفکیک محصولات تولیدی صنعتگران بر اساس دو هدف مجزا، یعنی سودمندی و لذت‌جویی، گردید و فاصله بین صنعت میلان و مجسمه‌سازی را به طور فزاینده‌ای افزایش داد. تفکیک رشته‌ای، علاوه بر ایجاد شکاف‌های عمیق و فضاهای خالی بین رشته‌ها، به ظهور موضوعات مغفول و کاهش تولید میلان هنری انجامید (مدل ۲). اما امروزه به دلیل عوامل مختلف رشته‌ها گسترش یافته و مرز بین آنها محو گشته است (مدل ۳). این امر موجب خلق موضوعات و محصولات فرارشته‌ای گشته است. در عصر کنونی با فروپاشی مرزهای سنتی رشته‌ها، شاهد همگرایی مجدد مجسمه و میلان و ظهور محصول فرارشته‌ای به نام "میلان تندیسگرا" هستیم، جایی که هنرمندان و طراحان با تلفیق زبان فرم و زبان نمادین مجسمه با عملکرد میلان اثری ملس، هیبریدی و فرارشته‌ای خلق می‌کنند (مدل ۳). در واقع این پژوهش به دنبال تبیین فرآیند شکل‌گیری و توسعه میلان تندیسگرا در دوران معاصر بود. بر این اساس همگرایی هنر مجسمه‌سازی و طراحی میلان به عنوان عامل اصلی، و مجموعه عوامل موثر در این همگرایی به عنوان عوامل ثانویه شناسایی شد (مدل ۳)

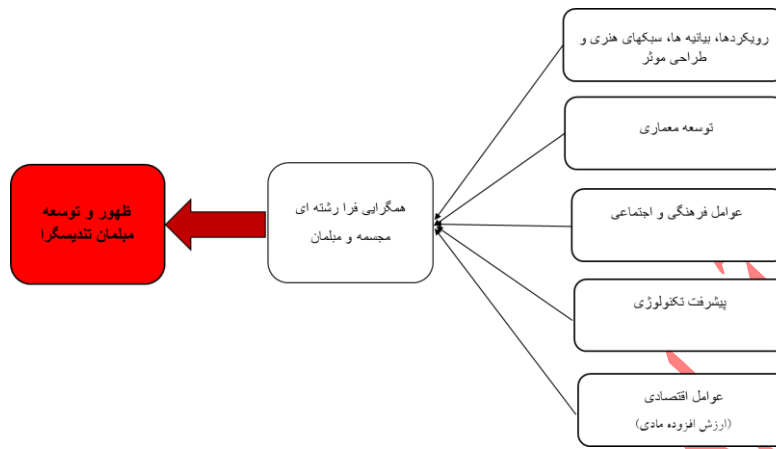


مدل ۲- تفکیک رشته های طراحی صنعتی و هنر مجسمه‌سازی با تاسیس اولین دانشگاه‌های مدرن و ایجاد **مرزهای قاطع** میان این دو حوزه (ماخذ نگارندگان)



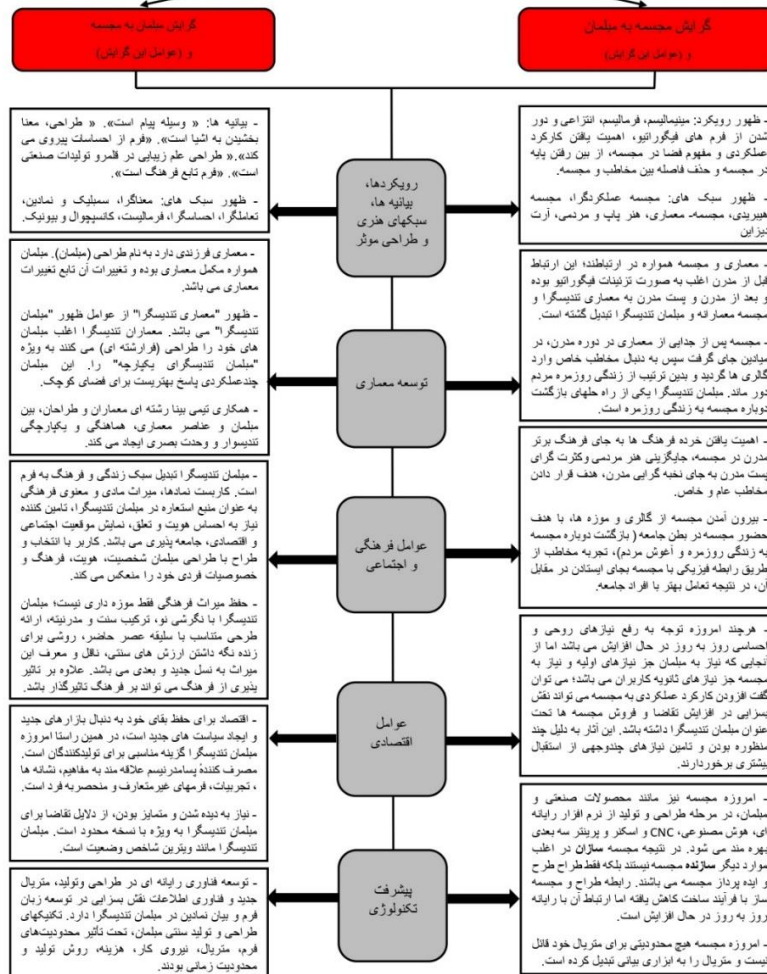
مدل ۳- ظهور میلان تندیسگرا در مرز مشترک هنر مجسمه‌سازی و طراحی در نتیجه همگرایی آنها بر اساس عوامل مختلف (ماخذ نگارندگان)

در این پژوهش عوامل فرهنگی، اقتصادی، پیشرفت تکنولوژی، توسعه معماری، جنبش‌های هنری و طراحی پست مدرن به عنوان عوامل موثر در تلاقی هنر مجسمه‌سازی و مبلمان در دوره معاصر شناسایی شد. در واقع این عوامل زمینه‌ساز همگرایی مجسمه و مبلمان بوده، و ادغام مبلمان و مجسمه منجر به ظهور مبلمان‌تندیسگر گشته است (مدل ۴). هر چند ۵ عامل مشترک برای گرایش مجسمه به مبلمان و مبلمان به مجسمه شناسایی شد اما تاثیر این عوامل در هر دو حوزه متفاوت بود (نمودار ۱).



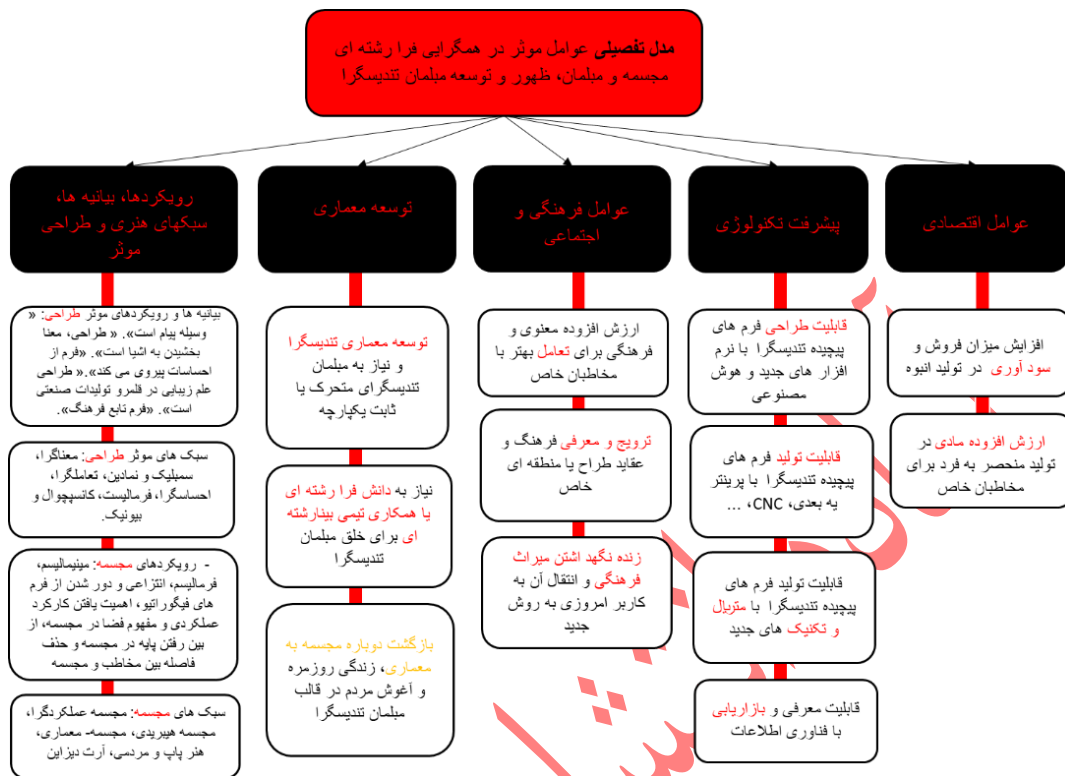
مدل ۴ - عوامل موثر در همگرایی مجسمه و مبلمان و ظهور مبلمان‌تندیسگر (نگارندگان)

عناصر و عوامل موثر در توسعه و ظهور مبلمان‌تندیسگر با رویکردی فرا رشته ای در دوره معاصر



نمودار ۱- تاثیر عوامل شناسایی شده در هر یک از دو حوزه مجسمه‌سازی و طراحی مبلمان (نگارندگان)

علاوه بر نمودار ۱ که عوامل موثر را به تفکیک تاثیر آن ها در دو حوزه ارئه می‌دهد؛ در زیر مدل دیگری برای جمع بندی مطالعات بخش ۴ مقاله و عوامل مشترک موثر همگرایی مجسمه و مبلمان و توسعه مبلمان تندیسگرا ارائه شده است (مدل ۵).



مدل ۵_ مدل تفصیلی عوامل موثر در همگرایی مجسمه و مبلمان و ظهور مبلمان تندیسگرا (نگارندگان)

در واقع همگرایی هنر مجسمه سازی و طراحی مبلمان در عصر کنونی به دو صورت همگرایی در اهداف و کارکردها و همگرایی در فرآیند ساخت و طراحی قابل بررسی می‌باشد. هدف اصلی مجسمه لذتجویی، و کارکرد ذاتی آن کارکرد زیبانشاخی یا معنا و یا هر دو می‌باشد که امروزه تحت عوامل مختلف که بررسی گردید گرایش به سودمندی و اکتساب کارکرد عملکردی می‌باشد؛ در مقابل، مبلمان گرایش به لذتجویی و کسب کارکرد اکتسابی معنا و کارکرد زیبانشاخی دارد (مدل ۶). از سویی دیگر این گرایش در فرآیند طراحی و ساخت هر دو حوزه قابل رویت می‌باشد (مدل ۷).



مدل ۶_ مدل همگرایی اهداف و کارکرد مجسمه و مبلمان (نگارندگان)

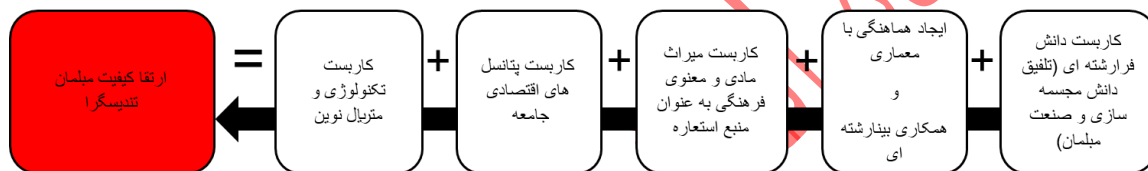


مدل ۷_ مدل همگرایی فرآیند طراحی و ساخت مجسمه و مبلمان (نگارندگان)

پیشنهادات

طراحان، مجسمه‌سازان، معماران، تولیدکنندگان و سایر افراد علاقه‌مند به خلق مبلمان‌تندیس‌گرا با بهره‌گیری از یافته‌های این پژوهش، می‌توانند پاسخگوی بسیاری از نیازها و چالش‌های پیچیده امروزی در حوزه‌های طراحی مبلمان و مجسمه‌سازی باشند. از جمله فاکتورهای موثر در ارتقاء کیفیت مبلمان‌تندیس‌گرا عبارتند از:

- **کاربست دانش فرارشته‌ای و رویکردهای نوین:** طراحان و مجسمه‌سازان می‌توانند با بهره‌گیری از دانش فرارشته‌ای، همکاری تیمی، رویکردهای نوین به تلفیق ماهرانه کارکرد عملکردی مبلمان و کارکرد استتیک و کارکرد معنای تندیس پردازند و مبلمان‌تندیس‌گرای خلاقانه‌تری خلق نمایند.
- **هماهنگی با معماری:** مبلمان‌تندیس‌گرا باید با فضای معماری که در آن قرار می‌گیرد، هماهنگی و تناسب داشته باشد. طراحان مبلمان‌تندیس‌گرا با توجه به این نکته و همکاری تیمی بینارشته‌ای می‌توانند به انسجام و وحدت بصری بیشتری دست یابند.
- **کاربست میراث مادی و معنوی فرهنگی به عنوان منبع استعاره:** کاربرد میراث مادی و معنوی فرهنگی به عنوان منبع الهام برای طراحان، می‌تواند در خلق مبلمان‌تندیس‌گرا به آن هویت و اصالت ببخشد و تعامل بهتری با مخاطبان برقرار نماید.
- **کاربست پتانسیل‌های اقتصادی جامعه:** طراحان مبلمان‌تندیس‌گرا با تامین نیازهای چندوجهی کاربر، همچنین تمرکز روی اقشار خاص جامعه، کلسیونرها، نسخه سفارشی و منحصر به فرد، می‌توانند منجر به افزایش ارزش مادی و سودآوری این مبلمان گردند.
- **کاربست تکنولوژی طراحی و تولید، متریال نوین، فناوری اطلاعات:** قطعا کاربرد جدیدترین فناوری‌های طراحی و تولید و همچنین استفاده از متریال‌های نوین، توسط طراحان از مهمترین فاکتورها جهت ارتقای کیفیت مبلمان‌تندیس‌گرا می‌باشد. همچنین به کارگیری فناوری اطلاعات می‌تواند نقش بسزایی در بازاریابی این نوع محصولات ایفا نماید (مدل ۸).



مدل ۸_ فاکتورهای موثر در ارتقاء کیفیت مبلمان‌تندیس‌گرا (نگارندگان)

نتیجه‌گیری

در عصر کنونی، تحت عوامل مختلفی مرز میان هنر مجسمه‌سازی و طراحی مبلمان کمرنگ شده و این دو حوزه خلاقانه و همجوار هم از نظر فرآیند و تکنیک‌های طراحی، تولید و متریال و هم از نظر اهداف و کارکرد محصول نهایی به طور فزاینده‌ای به یکدیگر شباهت پیدا کرده‌اند. بر اساس یافته‌های این پژوهش، عوامل فرهنگی، اقتصادی، تکنولوژیکی، توسعه معماری و جنبش‌های هنری و طراحی پست مدرن و نوین، از جمله مهمترین عوامل این همگرایی می‌باشد. توسعه، همگرایی رشته‌های مختلف و محو شدن مرز بین آن‌ها، منجر به خلق محصولات فرارشته‌ای می‌گردد و مبلمان‌تندیس‌گرا به عنوان نمونه‌ای بارز از این پدیده، در مرز مشترک هنر مجسمه‌سازی و طراحی مبلمان پدیدار گشته است. این همان نقطه تلاقی یا ادغام مجسمه و مبلمان می‌باشد. مبلمان‌تندیس‌گرا، فراتر از اشیاء کاربردی با هدف ارتقاء تجربه حسی و عاطفی کاربر، پاسخی چندبعدی، تلفیقی و جامع برای پاسخگویی به نیازهای پیچیده کاربر عصر کنونی می‌باشد. طراحان و مجسمه‌سازان با اتخاذ رویکردی فرارشته‌ای و به چالش کشیدن مرزهای سنتی هنر و صنعت، می‌توانند آثاری خلاقانه، منحصر به فرد و بدیع خلق کنند و باعث ارتقاء میزان ارزش معنوی، ارزش زیباشناختی، سودمندی و سودآوری این آثار گردند. طراحان و تولیدکنندگان مبلمان‌تندیس‌گرا می‌توانند با بهره‌گیری از تکنولوژی، میراث فرهنگی، هماهنگی با معماری، پتانسیل اقتصادی جامعه و دانش فرارشته‌ای، کیفیت این محصولات را ارتقا دهند و زمینه‌ساز خلق مبلمان‌تندیس‌گرای خلاقانه گردند. با توجه به موارد ذکر شده، می‌توان نتیجه گرفت که مبلمان‌تندیس‌گرا، به عنوان یک حوزه نوظهور در طراحی، پتانسیل بالایی برای رشد و توسعه دارد. این آثار، نه تنها به عنوان اشیاء تزئینی، بلکه به عنوان ابزاری برای بیان هویت، ایجاد ارتباط و ارتقای کیفیت زندگی مورد توجه قرار می‌گیرند. در نهایت، مبلمان‌تندیس‌گرا، یک نماد از خلاقیت، نوآوری و پیچیدگی انسان معاصر است.

فهرست منابع

- حسینی، آسیه (۱۳۹۹). *استعاره در بسامدترتیب و تولید کالا به مثابه هنر*، تهران: دانشگاه الزهراء، دانشکده هنر، پایان نامه کارشناسی ارشد، رشته پژوهش هنر.
- خداده، یاسمن (۱۳۸۳). *تامل معماری و طراحی صنعتی*. نشریه هنرهای زیبا، شماره ۱۷، ۶۱-۶۸.
- فردپور، سارا و طیبی، فرزانه (۱۳۹۲). *بررسی نگرش فولدینگ در مسائل استتیک طراحی صنعتی*. فصلنامه علمی - پژوهشی هنرهای تجسمی نقش مایه، ۵(۱۴)، ۹۹-۱۱۲.
- مهدی، رضا (۱۳۹۲). *شکل‌گیری و توسعه میان رشته‌ای‌ها در آموزش عالی: عوامل و الزامات*. فصلنامه مطالعات میان‌رشته‌ای در علوم انسانی، ۲(۵)، شماره ۲، ۹۱-۱۱۷.
- خسروی، فریبا (۱۳۹۱). *مطالعه تطبیقی گرایش‌های فیکوراتیو در مجسمه‌سازی مدرن و پست مدرن*. فصلنامه علمی-پژوهشی هنرهای تجسمی نقش مایه، ۱۰(۵)، بهار، ۸۳-۹۴.

خوردندی طاسکوه، علی (۱۳۸۸). تنوع گونه شناختی در آموزش و پژوهش میان رشته ای. *فصلنامه مطالعات میان رشته ای در علوم انسانی*، ۱(۲)، پاییز، ۵۷-۸۳

صافیان، محمدجواد (۱۳۹۱). تأملی در نسبت طراحی صنعتی و هنر. *سوره اندیشه، تیر و مرداد (۱۳۹۱)* - شماره ۶۰ و ۶۱، ۱۹۷-۱۹۹.

طلایی، مینا و غلامعلی، حاتم (۱۳۹۰). سیر تحول مجسمه‌سازی ایران. *فصلنامه علمی-پژوهشی هنرهای تجسمی نقش ماب*. ۹(۴)، زمستان ۱۵-۲۶.

موسویان، سمیه (۱۳۹۴). تحلیل زمینه‌های پیدایش مجسمه‌سازی پست مدرن از ۱۹۶۰ تا ۱۹۸۰. *فصلنامه علمی-پژوهشی پژوهشکده هنر معماری و شهرسازی نظر*، ۱۲(۳۴)، پاییز، ۵۹-۶۸

نبوی، سید عبدالامیر (۱۳۹۵). *مطالعات میان رشته‌ای و تکرار روش شناختی. فصلنامه مطالعات میان رشته‌ای در علوم انسانی*، ۲(۸)، بهار، ۵۷-۷۴. DOI: 10.22035/isih.2016.216

Reference

Atatürk Higher Institution of Culture, Language and History, (1988). *Turkish dictionary*, volume 2. Ankara: Türk Dil Kurumu. (In Turkish)

Bajčinovci, B. & Jerliu, F. (2016). Integrated Design as an Evolutive Transdisciplinary Strategy, *European Journal of Technology and Design* 13(3):90-98. DOI:10.13187/ejtd.2016.13.90

Bilgin, N. (1986). *Object Systems and Human-Object Relations in Various Socio-Cultural Groups*. İzmir: Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi. (In Turkish)

Boradkar, P. (2010). *Designing Things: A Critical Introduction to the Culture of Objects*. United Kingdom: Berg Publishers.

Bozkurt, N. (1995). *Theories of Art and Aesthetics*. İstanbul: Sarmal. (In Turkish)

Clark, S. & Magrane, E. (2020). A Transdisciplinary Approach to Art-Science Collaboration, *BioScience*, 70(9), 821-829. <https://doi.org/10.1093/biosci/biaa076>

Darbellay, F. & Lubart, T. & Moody, Z. (2017). Creativity, Design Thinking and Interdisciplinarity. (eBook). DOI:10.1007/978-981-10-7524-7

Dousay, T.A. (2018). Designing for creativity in interdisciplinary Learning experiences, *Educational Technology to Improve Quality and Access on a Global Scale*, 43-56. DOI:10.1007/978-3-319-66227-5_5

Düzgün, E. (2017). An evaluation of furniture as an interior space component in terms of form-function-material in today's design comprehension (MSc Thesis). Mimar Sinan Fine Arts University, Institute of Science and Technology, Istanbul. (In Turkish)

Erdem, T. (2007). Overview of Furniture History and Art Deco (Master's Thesis). Istanbul Kültür University, Institute of Science and Technology. (In Turkish)

Evcı, F., & Arcan, E. F. (1999). *Approach to architectural design*. Istanbul: Tasarım Yayın Grubu. (In Turkish)

Gürçüm, H., & Kartal, S. (2017). Craft transformed into design with Bauhaus. *Idil Art Journal*, 6(34), 1767-1798. (In Turkish). DOI:10.7816/idil-06-34-06

Huntürk, Ö. (2016). *Sculpture and Art Theories*. Istanbul: Hayalperest.

Karabıyık, K. (2016). Current digital technology effects of furniture design and production process (MSc Thesis). Beykent University, Department of Interior Design and Decoration. (In Turkish)

Kaya, Y. (2017). "Hybridity" as a New Approach in Contemporary Art. *Journal of Art and Design*, (20), 165-182. (In Turkish). <https://doi.org/10.18603/sanatvetasarim.370751>

Khoury, C. (2019). Variant and Variations On Furniture For Emotional Design Impact On Users. *BAU Journal - Health and Wellbeing*: Vol. 2: Iss. 1, Article 1. DOI: <https://doi.org/10.54729/2789-8288.1022>

Landis-Croft, M. (2018). Visual accessibility, functionality, and aesthetics of sculptural furniture (Bachelor's thesis). University of Oregon, Department of Product Design.

Leblanc, T. (2009). Transdisciplinary Design Approach. In: Kotzé, P., Wong, W., Jorge, J., Dix, A., Silva, P.A. (eds) *Creativity and HCI: From Experience to Design in Education*. IFIP – International Federation for Information Processing, vol 289. Springer, Boston, MA.

Lévy, P. & Guénand, A. (2003). Including Interdisciplinarity To Industrial Design, *14th International Conference on Engineering Design, ICED 03*.

- Lovell, s. (2009). Limited Edition, Prototypes, One-Offs and Design Art Furniture. Basel: Birkhauser Verlag.
- Moirano, R. & Analía, S. & Štěpánek, L. (2020). Creative interdisciplinary collaboration: A systematic literature Review, *Thinking Skills and Creativity*, (35):1-14. DOI:[10.1016/j.tsc.2019.100626](https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100626)
- Moreno Toledano, L. & Rogel, E. (2018). Transdisciplinary Design: Tamed complexity through new collaboration. *Strategic Design Research Journal*, 1. 42-50. DOI:[10.4013/sdrj.2018.111.07](https://doi.org/10.4013/sdrj.2018.111.07)
- Newell, W.H. (1998). Interdisciplinarity: Essays from the Literature. Ann Arbor, MI: University of Michigan, College Entrance Examination Board.
- Özçam, I., & Uzunarslan, H.Ş. (2013). Symbolization of Furniture and Current Trends. *Tasarım + Kuram*, 9(16), 85-102. (In Turkish). <https://doi.org/10.23835/tasarimkuram.239611>
- Pender, H. L. & Lamas, D. (2019). The Challenging Front Ends of Accelerated Transdisciplinary Design Processes, *Proceedings of the 9th International Conference on Digital and Interactive Arts*, (44),1-8. <https://doi.org/10.1145/3359852.3359886>
- Peruccio, P.P., Menzardi, P., and Vrenna, M. (2019) Transdisciplinary Knowledge: A Systemic Approach to Design Education, in Börekçi, N., Koçyıldırım, D., Korkut, F. and Jones, D. (eds.), Insider Knowledge, DRS Learn X Design Conference 2019, 9-12 July, Ankara, Turkey. doi: 10.21606/learnxdesign.2019.13064
- Pournaderi, S. (2018). Architectural sculpture relationship after the XX. Century (MSc Thesis). Atatürk University, Institute of Fine Arts, Sculpture Department. (In Turkish)
- Qureshi, A.J. & Gericke, K. & Blessing, L. (2013). Design process commonalities in trans-disciplinary design. *Proceedings of the 19th International Conference on Engineering Design (ICED13)*, Design for Harmonies, Vol.1: Design Processes, Seoul, Korea, 19-22.08.2013. 459-468.
- Sancar, S. (2018). Conceptually, function, functionality and sculpture-function relationship (MSc Thesis). Atatürk University, Institute of Fine Arts, Sculpture Department. (In Turkish)
- Tosun, Ö., Altunok, M., Küreli, İ., Kasal, A. (2023). Investigating the Effect of Cultural Characteristics of Societies on the Furniture Design Process and the Recognition of Original Turkish Furniture. *Gazi University Journal of Science Part C: Design and Technology*, 11(4), 966-983. (In Turkish). <https://doi.org/10.29109/gujsc.1328057>
- Türkmen, Ö. (2014). Effects Of Cultural Differences On Furniture Design In Export: A Sample Furniture Design In Export (MSc Thesis). Ankara: Hacettepe University. (In Turkish).
- Tüvör, M. (2020). Data art In Sculpture (MSc Thesis). Atatürk University, Institute of Fine Arts, Sculpture Department. (In Turkish).
- West, R.E. (2016). Breaking Down Walls to Creativity Through Interdisciplinary Design. *Educational Technology*, 56(6), 47-52.
- Woodward, I. (2007). Understanding Material Culture. London: Sage Publications.

پی نوشت:

1. Interdisciplinarity
 2. Transdisciplinarity
 3. Sculptural furniture
-