

Design as Art: An Analysis of Arthur Danto's Concepts in Relation to Designed Objects (a case study of Karim Rashid's works)

Ali Moradkhani¹  | Somayeh Nasri² 

1. Corresponding Author, Associate Professor, Department of Philosophy, Tehran North Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran. Email: dr.moradkhani@yahoo.com
2. PhD Candidate in Philosophy of Art, Tehran North Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran. Email: Somayeh.nasri@gmail.com

Article Info

Article type:

Research Article

Article history:

Received 04 December 2025

Received in revised form 24 February 2026

Accepted 01 March 2026

Published online 18 July 2026

Keywords:

Arthur Danto, Artworld, Design, Contemporary Art, Karim Rashid

ABSTRACT

This study examines Arthur Danto's philosophical concepts and their relevance to understanding the relationship between art and design. Focusing on key notions such as the artworld, the end of art, and the role of interpretation in defining artworks, the research investigates how Danto's theory can illuminate contemporary design practices. Employing a descriptive-analytical method and drawing on Danto's primary texts alongside contemporary design theory, the study explores the extent to which design can be understood within an expanded conception of art. The findings suggest that, for Danto, artistic status depends not on material form but on interpretive context and embodied meaning. This perspective is particularly significant in contemporary design, where functional objects often convey cultural, aesthetic, and conceptual values. To demonstrate the applicability of Danto's ideas, the study analyzes selected works of Karim Rashid, whose designs blur the traditional boundaries between art and industrial design through their expressive forms, visual narratives, and conceptual dimensions. The research concludes that Danto's philosophy provides a valuable framework for understanding design as a meaning-producing and culturally embedded practice. By reconsidering the relationship between art and design through Danto's theories, the study contributes to ongoing discussions in aesthetics, contemporary art theory, and design studies.

Cite this article: Moradkhani, A. & Nasri, S. (2026). Design as Art: An Analysis of Arthur Danto's Concepts in Relation to Designed Objects (a case study of Karim Rashid's works). *Journal of Philosophical Investigations*, 20 (55), 97-112. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2026.70457.4361>



© The Author(s).

Publisher: University of Tabriz.

Extended Abstract

This study seeks to investigate the theoretical contributions of Arthur Danto with a specific focus on how his ideas inform current understandings of the relationship between art and design. By analyzing Danto's concepts—particularly the "artworld," the "end of art," and the criteria for recognizing something as art—this research explores how these philosophical notions extend into the realm of contemporary design and influence both its practice and critical reception.

The study adopts a theoretical and fundamental research orientation, employing a descriptive-analytical methodology. Sources include primary texts by Arthur Danto as well as secondary literature on contemporary design theory, aesthetics, and postmodern philosophy. The central research question asks: To what extent do Arthur Danto's ideas help elucidate the evolving relationship between art and design, and how do they frame our understanding of contemporary design practices as being part of—or at least in conversation with—the artworld?

In answering this question, the paper emphasizes the role of interpretation and context in attributing artistic value, a theme central to Danto's philosophy. For Danto, what distinguishes a mere object from a work of art is not its material form but the interpretive frameworks through which it is understood. This insight is particularly relevant for design, where the boundary between utilitarian function and aesthetic or conceptual meaning is often blurred. In the postmodern context, a designed object may simultaneously fulfill a practical purpose and act as a vehicle for cultural critique, narrative, or emotional engagement.

To illustrate the applicability of Danto's ideas, the paper includes a case study of contemporary designer Karim Rashid, whose work epitomizes the fusion of artistic vision with industrial design. Rashid's creations, characterized by their organic forms, bold colors, and conceptual depth, challenge traditional distinctions between fine art and design. His emphasis on emotional connection, user experience, and visual narrative exemplifies the type of design practice that operates within an expanded aesthetic field—one that aligns closely with Danto's notion of art's conceptual turn.

Ultimately, this research argues that Danto's theories offer a valuable lens for understanding contemporary design as a culturally embedded, meaning-producing activity. Far from being confined to technical or commercial concerns, design today participates in broader philosophical and artistic discourses. As such, it becomes imperative to rethink the epistemological and ontological boundaries between art and design—not as fixed categories but as fluid and intersecting modes of creative expression.

By situating design within Danto's expanded theory of art, this study contributes to ongoing debates in design studies, aesthetics, and contemporary art theory. It highlights the relevance of philosophical inquiry in design education and criticism and encourages a more nuanced appreciation of the intellectual dimensions of design practice in the 21st century.



دیزاین به مثابه هنر:

تحلیل مفاهیم آرتور دانتو در رابطه با اشیای دیزاین شده (مطالعه موردی آثار کریم رشید)

علی مراد خانی^۱ | سمیه نصری^۲

۱. نویسنده مسئول، دانشیار گروه فلسفه، واحد تهران شمال، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران. رایانامه: dr.moradkhani@yahoo.com

۲. دانشجوی دکتری فلسفه هنر، واحد تهران شمال، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران. رایانامه: Somayeh.nasri@gmail.com

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۹/۱۳ تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۱۲/۰۵ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۱۲/۱۰ تاریخ انتشار: ۱۴۰۵/۰۴/۲۷ کلیدواژه‌ها: دیزاین، هنر، آرتور دانتو، عالم‌هنر، کریم رشید	در دنیای پست مدرن که دانتو آن را به عنوان پایان تاریخ هنر توصیف می‌کند، مفاهیم سنتی هنر به چالش کشیده می‌شوند. هنر دیگر تابع معیارهای قدیمی نیست و هر چیزی می‌تواند بسته به زمینه و بستر به هنر تبدیل شود. این رویکرد همچنین بر دیزاین تاثیر گذاشته است. امروزه دیزاینرها با مفاهیم جدیدی کار می‌کنند که فراتر از حل مسئله عملی رفته و به خلق آثاری دست می‌زنند که در عین کاربردی بودن، لایه‌های معنایی و هنری پیچیده‌ای دارند. هدف اصلی پژوهش تحلیل نظریات آرتور دانتو در باب هنر و دیزاین و نسبت آن با عالم هنر بررسی و سهم او در مناظرات مربوط به دیزاین معاصر مورد ارزیابی قرار گرفته است. نوع تحقیق بنیادی نظری، روش تحقیق از نوع توصیفی تحلیلی و با مطالعه منابع مکتوب در باب دیزاین معاصر و آثار آرتور دانتو صورت گرفته است. پرسش اصلی این پژوهش، نقش و تاثیر آراء دانتو در شناخت و تبیین میان هنر و دیزاین و ارتباط آن با عالم هنر دانتو بوده است. همچنین در این مقاله به مطالعه موردی در خصوص هنرمند معاصر کریم رشید نیز اشاره شده است.
استناد: مرادخانی، علی و نصری، سمیه. (۱۴۰۵). دیزاین به مثابه هنر: تحلیل مفاهیم آرتور دانتو در رابطه با اشیای دیزاین شده (مطالعه موردی آثار کریم رشید)، پژوهش‌های فلسفی، ۲۰(۵۵)، ۹۷-۱۱۲. https://doi.org/10.22034/jpiut.2026.70457.4361 ناشر: دانشگاه تبریز. © نویسندگان.	

مقدمه

با وارد ساختن واقعیت در هنر، در حالی که واقعیت تبدیل به همان چیزی شده بود که هنر باید بازنمایی می‌کرد، طرز اندیشه افراد در باب هنر و دیزاین اشیا تغییر کرد. آنچه که در هنر معاصر می‌توان دید اینکه رویکرد تازه‌ای را در بیان هنری به مخاطبان (بینندگان) نشان می‌دهد تا به اشیای روزمره به گونه‌ای دیگر نگاه کنند؛ هنرمندان آن‌ها را بیشتر برای شکل و رنگ و ساختارشان به کار می‌بردند تا کاربردشان. در این دوره پیوند میان هنر و دیزاین، پژوهشی در سازمان‌دهی کردن تجربه‌های جدید بود و گاهی در نمایشگاه‌ها، اشیا دیزاین شده در کنار دستاوردهای هنری به نمایش گذاشته می‌شدند. دیزاینر نه هنرمندی به تمام معناست و نه صنعتگر؛ او رابط میان دو جهان صنعت و هنر است.

دیزاین را نیز می‌توانیم به همین عنوان آمیزه‌ای از دو عنصر ناهمخوان تحلیل کنیم، یعنی دو عنصر هدف پیشه سنت محور و روشی که برای دستیابی به آن هدف مناسب نیست.

روند کاربردی دیزاین، بی‌گمان هنوز نشان‌دهنده مرز میان هنرهای کاربردی و هنرهای دیداری است. در دهه ۱۹۶۰ هنرمندان پاپ و برخی هنرمندان با کاربردی بودن اشیا بازی می‌کردند، آنان در گنجینه فروشگاه‌ها و در میان اشیا به دنبال راه چاره‌ای برای آفرینش می‌گشتند. بنابراین مرز میان هنر ناب و دیزاین، گاهی چندان روشن نیست. نگارخانه‌ها این کارها را با نام اثر هنری به نمایش می‌گذاشتند. گسترش آنی چیدمان‌ها، رویکرد تازه‌ای را در بیان هنری به بینندگان می‌نمایاند تا به اشیا روزمره به گونه‌ای دیگر نگاه کنند؛ هنرمندان، آن‌ها را بیشتر برای شکل و رنگ و ساختارشان به کار می‌بردند تا کاربردشان. در این سال‌ها پیوند میان هنر و دیزاین، پژوهشی در سازماندهی کردن تجربه‌ها و واژه‌های این دو بالا گرفته است. همچنان هنرمندان با شیفتگی، الگوهای دیزاین را به بازی می‌گیرند، برخورد دیداری دیزاین را هماهنگی می‌بخشند و به محصولات گذشته دیزاینرها مفهوم دیگری می‌دهند.

در هنر بازآفرینی شکلی از نوآوری یا بازگشت به محدودیت در آفریدن است همچنین برای شوخی گرفتن موضوعاتی که به دور از واقعیت است به کار می‌رود. پابلو پیکاسو^۱ در این کار استاد بود او با سرهم‌بندی کردن زین دوچرخه و فرمان آن برای نشان دادن سر یک گاو از بهترین‌ها به شمار می‌آید. به دنبال او مارسل دوشان، این ایده را به طرزی دیگر به کار گرفت و آن را به اوج رساند، به این ترتیب که چیزهایی از خرده‌فروشی‌ها می‌خرد و آن‌ها را مانند اثر هنری به نمایش می‌گذاشت (کوتوریه، ۱۳۹۴، ۴۸).

این بازآفرینی همچنین به دیزاینر اجازه می‌دهد تا انگاره‌های خوب و بد را زیر و رو کند. او این کار را تنها با دگرگون‌سازی زمینه و کارکرد رایج هر چیز و فراهم سازی زمینه‌ای برای فهمی دیگر از محیط، انجام می‌دهد. تاثیرات بصری و جابجایی و بده بستان با زمینه‌ها، می‌توانند مخاطب را به دریافتی نو از اشیا روزمره هدایت کنند. از این رو هنرمندان با شیفتگی، الگوهای دیزاین را به بازی می‌گیرند، برخورد دیداری دیزاین را هماهنگی می‌بخشند و به محصولات گذشته دیزاینرها مفهوم دیگری می‌دهند. فرانز وست^۲ (۱۹۴۷-۲۰۱۲) نخستین گام را برداشت: «نیمکت‌های تندیس‌وار» او را که با گلیم پوشیده شده بودند، می‌شد به جای صندلی به کار برد. برتراند لاوی^۳ (۱۹۴۹) با سروته کردن صندلی دسته‌دار مشهور مارک نیوسان، اثر پیکاسو را بازنمایی کرده است که از دسته و زین دوچرخه سر گاوی را ساخته بود و آن را در بزرگداشت پابلو پیکاسو، به نمایش درآورده است (کوتوریه، ۱۳۹۴، ۴۹).

^۱ Pablo Picasso

^۲ Franz West

^۳ Bertrand Lavier هنرمند فرانسوی که سال‌های متعددی اثاتی‌هایی چون یخچال، پیانو، پنجره و آینه را رنگ‌آمیزی می‌کرد.

دانتو معتقد است که نوع نگرش ما به یک شی می‌تواند آن را از شی بودن صرف خارج کرده و به اثر هنری تبدیل کند. دانتو سرانجام به این نتیجه می‌رسد که:

پذیرش یک تعریف و یک هویت، به جای تعریف و هویتی دیگر، در واقع عبارت است از جابجایی و مبادله جهانی با جهان دیگر» (دانتو، ۱۹۹۵، ۵۷۸).

به اعتقاد او، «عالم هنر» به نحو خاص از طریق نظریه‌های هنری ساخته می‌شود که به نوبت، معیار متمایزی برای جدایی هنر از غیر هنر را مشخص می‌کند. بر اساس توصیف دانتو، «عالم هنر»، چارچوب نظریه‌ای است که در آن، آثار هنری می‌توانند به وجود آیند. طبق دیدگاه دانتو، دیدگاه‌هایی در خصوص عالم هنر به ما اجازه می‌دهند تا دلیل این مسئله را بفهمیم که چرا یک شیء اثر هنری است (جوانلی، ۱۳۹۸، ۲۵۰). بنابراین محیط مبتنی بر نظریه که در آن، یک اثر شکل می‌گیرد، ابزاری برای جداسازی هنر از غیر هنر را تدارک می‌کند.

انگاره «عالم هنر» مبنای تعریف رسمی دانتو از هنر را تشکیل می‌دهد. طبق این تعریف، برای اینکه یک شیء اثر هنری باشد «اولاً این شیء باید درباره چیزی باشد و ثانیاً این شیء باید در بردارنده معنا باشد که این درباره چیزی بودن و دربردارندگی معنا توسط تفسیر اثر هنری تعیین شوند، تفسیری که فی نفسه مبتنی است بر زمینه نظری و تاریخی هنر که اثر هنری در آن پدیدار می‌شود» (جوانلی، ۱۳۹۸، ۲۵۰). عالم هنرنشانه و تعریف کننده هنر است؛ دانتو می‌نویسد:

از آنجا که هر تعریفی از هنر باید جعبه‌های بریلو را در شمول خود قرار دهد، بنابراین مسلم است که چنین تعریفی نمی‌تواند از بررسی و سنجیدن آثار هنری بر ساخته شود. پس باید نظریه‌ای در عالم هنر باشد که آن‌ها را در شمول آثار هنری قرار دهد (دانتو، ۱۹۸۱، ۷).

عالم هنر، محیط نظری است که در درون آن، اثری شکل گرفته است و شیوه‌ای برای تفکیک هنر از غیر هنر مهیا می‌کند. نظریه عالم هنر سبب شد که دانتو به صورتی تازه، به بررسی و تحلیل وضعیت هنر معاصر بپردازد و توضیح دهد که چرا آثاری که تفاوتی با اشیای روزمره ندارند در زمره آثار هنری قرار گرفته اند. وی نتیجه می‌گیرد که در نهایت، تفاوت یک جعبه بریلو و اثر هنری که از جعبه بریلو ساخته شده، به نوعی نظریه هنری باز می‌گردد و این نظریه است که آن را به جهان هنر می‌برد و از افتادن آن به دامان شیئی واقعی، یعنی همان چیزی که هست، جلوگیری می‌کند. به بیان ساده‌تر، هنر و غیر هنر را صرفاً می‌توان بر مبنای نظریه از یکدیگر جدا ساخت (دانتو، ۱۳۹۴، ۱۱).

پیشینه پژوهش

در زبان فارسی تنها یک کتاب از آرتور دانتو با عنوان *آنچه هنر است* ترجمه شده است. دانتو در این کتاب که مجموعه‌ای از مقالات وی است به نحوی گذرا به طرح مفهوم «معنای مجسم» می‌پردازد و آن را در خصوص تعریف هنر به کار می‌گیرد. به زعم اینکه در زبان فارسی مقالات و پایان‌نامه‌های متعددی در خصوص وجوه مختلف اندیشه دانتو به نگارش در آمده است اما این ایده وی تاکنون به صورت مستقل ارائه نشده است. با توجه به مطالبی که در زبان انگلیسی در این خصوص جستجو کرده‌ام، هیچ مقاله مستقلی را نیافتم که بر این ایده متمرکز باشد. این منابع به اجمال در تعریف هنر به این موضوع پرداخته‌اند.

۱. ریشه مفهومی هنر با دیزاین

ریشه‌های مفهومی و فلسفی دیزاین را می‌توان در مفهوم تخته^۱ یونانی یافت. تخته ترکیب چیزی است که امروزه فن (تکنیک) و هنر (آرت)^۲ را شکل می‌دهد. در واقع سودمندی (کارایی) و هنر (زیبایی)، زمانی که به مهارت و هوشمندی هنری نیازی بود مفاهیمی یگانه بوده‌اند. در اصل توانایی که تخته نامیده می‌شود متناظر بر فن (پراکسیس)^۳، هنر (پوئیس)^۴ و معرفت (فرانسیس)^۵ بوده است (هایدگر، ۱۹۷۷، ۲۳). واژه دیزاین با مفهوم صنعتگری دستی و مهارت‌های ملازم با استادی در صنایع دستی مرتبط بود. این دیدگاه تا سده هیجدهم رایج بود تا این که بحثی تحت عنوان علم زیبایی‌شناسی مطرح گردید. از آن پس میان ارزش‌های زیبایی‌شناختی فن و اسلوب، مهارت و پیشه تفکیک به وجود آمد و دو گرایش «هنرهای زیبا» و «هنرهای کاربردی» به وجود آمد و بیشترین تلاش در بیان هنرهای زیبا مطرح شد که نتیجه دیگر آن بود که فلسفه و مبانی نظری هنرهای کاربردی مورد غفلت قرار گرفت. در سده نوزدهم این واژگان با اختصار و به واسطه حذف مهارت‌ها و شکل‌گیری انقلاب صنعتی، مفهوم مفرد کلمه هنر با قابلیت عمومی و فراگیر جانشین مفهوم تخته گردید (کالینگوود، ۱۹۵۸، ۳۲). به ویژه پس از انقلاب صنعتی معانی و مفاهیم مرتبط بر این واژه به طور چشمگیری دچار تغییر و تحول گردید و با ورود به عصر اطلاعات و تکنولوژی و همراه با پیشرفت و تغییر نگرش نسبت به آن‌ها، این واژه نیز مفاهیم متفاوتی نسبت به گذشته در برمی‌گیرد.

با ظهور انقلاب صنعتی و رواج شیوه‌های تولید انبوه روابط سنتی بر هم خورد و دیگر رابطه «دیزاینر»، یعنی کسی که طرح و نقشه محصولی را برای ساخت تدارک می‌بیند و سازنده که تا پیش از انقلاب صنعتی در یک شخص یعنی صنعتگر دستی متجلی بود از هم متمایز می‌شود و کارها جنبه تخصصی پیدا کرد (گشایش، ۱۳۸۱، ۲۱۹). فرایند تولید صنعتی موجب جدایی فن (تکنولوژی) از مفهوم بیان (هنر) گردید. مفهوم تکنیک که به مهارت مهندسی اشاره داشت، بیش از پیش از آنچه که مفهوم هنر را شکل می‌داد فاصله گرفت و هنر نیز کاملاً از پیشرفت فنی و تکنیکی مجزا شد و به مفهوم «هنر ناب» تبدیل شد. فن به تکنولوژی تقلیل یافت و پوئیس (هنر و بیان) کمرنگ شدند (قربانی، ۱۳۹۷، ۷۷). دنیای مدرن بین هنر و تکنولوژی جدایی انداخت و با نزدیک شدن به اواخر قرن نوزدهم شروع به برگشت ناپذیری نمود و به بیان دیگر بین تکنولوژی و هنر جدایی، خلا و شکافی عمیق پدیدار گردید. به اعتقاد فلوسر، پر کردن این شکاف تاریخی در عصر جدید را مفهوم دیزاین بر عهده داشته است. به همین جهت در دنیای معاصر دیزاین کمابیش بیانگر نقطه‌ای است که در آن هنر و تکنولوژی به یکدیگر می‌رسند و چشم انداز جدیدی پدید می‌آید که در آن «فرد قادر خواهد بود تا طرح‌های تکامل یافته‌ای را ارائه نماید و زندگی را زیباتر و با کیفیت‌تر بسازد (فلوسر، ۱۹۹۹، ۲۷-۲۱). هایدگر و فلوسر دو فیلسوف قرن بیستمی بودند که بدین نظریه اعتقاد داشتند که دیزاین عامل بازگشت به پوئیس و یگانگی مجدد مفهوم تکنولوژی با هنر است. به عقیده این دو، دیزاین بدین سبب نقشی حیاتی در تمدن مدرن یافته و بار دیگر قابلیت‌های صنعتگری دستی و هنر را در موج جدیدی از تخته در قالب مفهوم دیزاین در هم آمیخته است (فلوسر، ۱۹۹۹، ۱۹).

¹ techne

² Art

³ Praxis

⁴ Poiesis

⁵ Episteme

۲. تقاطع دیزاین و هنر

بر اساس کتاب پیشگامان دیزاین مدرن، نوشته، سر نیکلاس پوزنر^۱ استاد تاریخ هنر (۱۹۰۲-۱۹۸۳)، مفهوم دیزاین از تفکرات دو چهره مهم ریشه گرفته: جان راسکین^۲ ۱۸۱۹-۱۹۰۲ متفکر اجتماعی و ویلیام موریس^۳ (۱۸۹۶-۱۸۳۴) نظریه پرداز و بنیانگذار جنبش هنر و صنایع دستی. انگلستان به واسطه سیستم تولید ماشینی که از انقلاب صنعتی پا گرفته بود در میانه قرن نوزدهم شکوفا شد. محصولات ماشینی اولیه چندان قابل توجه نبودند. صرفا کپی هایی بودند که یک بازوی مکانیکی بدقواره می ساختشان و هدف از ساخت آن ها بازتولید وسایل خانه و دیگر اشیایی بودند که ردپایی از تزئینات اشرافی را در خود داشتند. فرم های درخشان و پیچیده ای که زمانی با دست های ماهر ساخته و به تدریج پیراسته می شدند، با برداشتی سطحی و کم مایه، از ریخت می افتادند و با سرعتی سرسام آور به تولید انبوه می رسیدند. ظهور این اشیای بنجل و بی کیفیت باعث شد تا فرهنگی که با کارهای دستی رشد کرده بود و همین طور حساسیت هایی که پشت این فرهنگ پنهان بود برملا و فهمیده شود. راسکین و موریس تمام خشم مردم را نشان دادند: «اصلا نمی توانیم تحمل کنیم!» این اعتراض آن ها در برابر تولید ماشینی بود که داشت حساسیت های دقیق و پیچیده ای را که اشیاء در ما برمی انگیزتند، به اطاعت و فرمانبرداری تهدید می کرد (کنیا هارا، ۱۴۰۲، ۱۴۵).

یکی از اولین نمونه های شناخته شده تقاطع دیزاین و هنر را می توان در آثار ویلیام موریس مشاهده کرد. او از اولین افرادی بود که تلاش کرد مرز بین هنرهای زیبا و هنرهای کاربردی را از میان بردارد و دیزاین را به عنوان بخشی از هنر مطرح کند. ویلیام موریس معتقد بود که دیزاین و هنر باید با یکدیگر ترکیب شوند تا اشیاء روزمره زیبا و با کیفیت باشند. او تلاش کرد تا صنایع دستی را از نو احیا کند و با استفاده از مهارت های سنتی، محصولات ایجاد کند که هم از نظر زیبایی شناسی و هم از نظر عملکردی برجسته باشند. موریس در کارهای خود به تولید کتاب های زیبا، پارچه های منقوش، مبلمان دست ساز پرداخت و تمام این آثار را به عنوان ترکیبی از هنر و دیزاین معرفی کرد. او به اهمیت زیبایی در محصولات کاربردی باور داشت بر کیفیت دستی و دیزاین های هنری تاکید می کرد، در مقابل تولید انبوه و صنعتی که در دوران او رایج شده بود. در این جنبش، هنر و دیزاین به عنوان دو حوزه ای که می توانند همدیگر را تقویت کنند، نگریسته می شدند و همین رویکرد موریس و همفکرانش نقطه عطفی در تاریخ دیزاین و هنر بود.

پیشرفت دیگری هم هست که جایگاه مهمی در ذهن دیزاینرها به دست آورده و به عنوان دوره ای ویژه در کنار مفهوم دیزاین مورد تاکید قرار گرفته است: جنبش باهاوس. باهاوس هم به مدرسه دیزاین و هم به جنبشی که در وایمار آلمان در ۱۹۱۹ شروع شد منسوب می شود. در سال ۱۹۳۳ نازی ها باهاوس را تعطیل کردند، بنابراین فعالیت باهاوس فقط چهارده سال دوام آورد. اما این جا همان جایی است که مفهوم دیزاین مسیرش را پیدا کرد. در این جا سیستم تولید ماشینی که به عنوان ویژگی ای مثبت پذیرفته شد. همان موقع در باهاوس بود که مفاهیم گسترده هنرهای تجسمی، که جنبش های هنری اوایل قرن بیستم در موردش کنکاش می کردند، به رسمیت شناخته شد (کنیا هارا، ۱۴۰۲، ۱۴۶).

حد فاصل عصر راسکین و موریس تا دوران باهاوس موجی از جنبش های هنری نو و درخشان دنیا را در بر گرفته بود: کوبیسم، هنر نو، انشعاب وین^۴ فوتوریسم، دادائیسم، داستیل^۵ ساخت گرایی، مطلق گرایی^۶ مدرنیسم و... اما اگر بتوان یک چیز مشترک

¹ Sir Nikolaus Pevsner

² John Ruskin

³ William Morris

⁴ Vienna Secession

⁵ De Stijl

⁶ Absolutism

در موردشان گفت این است که اعضای این جنبش‌ها در هر ناحیه‌ای از اروپا که بودند و در هر زمینه هنری‌ای که کار می‌کردند برای فاصله گرفتن از فرم‌های قدیمی به روش آزمون و خطای افراطی و متعصبانه‌ای روی آوردند تا آن فرم‌ها را کاملاً بی‌اعتبار کنند. هدف حمله به همه دستاوردهای هنرهای تجسمی بود که طی تاریخ هنرهای تزئینی به دست آمده بودند.

جان راسکین و ویلیام موریس دانه‌ها را پروراندند، جنبش‌های هنری اوایل قرن بیستم خاک را بارور کردند و متعاقب آن در خاک آلمان بود که دیزاین در شکل باهوس جوانه‌های کوچکی داد. شیوه تفکری که دیزاین ارائه داده، دنیایی را که آزادی و خلاقیت حقیقی دارد می‌فهمد و به شاخه‌های فرهنگی فراوان و متفاوتی تبدیل شده تا جایی که انسان کیفیت زندگی‌اش را به واسطه محصولات و ارتباطات درک می‌کند (کنیا هارا، ۱۴۰۲، ۱۴۸).

۳. تعریف هنر از دیدگاه دانتو: نقش تفسیر و بازنمایی

دانتو در زمینه هنر قرن بیستم، در زمانه‌ای که هنر و فلسفه بسیار به هم نزدیک شده‌اند، الگوی پژوهش خود را از خصیصه فلسفی و نظری هنر آوانگارد اخذ نمود است.

در پی هنر به شدت تئوریک شده این سده، دانتو به عنوان فیلسوف و یا مفسر به مسئولیت فلسفی خود برای دریافت این هنر، یعنی کشف ماهیت آن پرداخته است. او معتقد است، هر چند ارتباط اصلی و مرکزی هنر آوانگارد از آغازش همین مسئله چپستی‌هنر بوده است اما این وظیفه‌ای بود که در سال ۱۹۶۴ توسط هنرمندانی مانند مارسل دوشان واندی وارهول انجام شد (هرویتز، ۱۹۹۸، ۴۹۸).

هنر فعالیتی اندیشمندانه است، عملی عقلی است نه چیزی که صرفاً حواس و عواطف را درگیر خود کند. دانتو می‌گوید در دوره معاصر آثار هنری‌ای خلق شده‌اند که در هیچ زمان دیگری نمی‌توانستند اثر هنری باشند. از نظر دانتو

دوشان کسی است که اولین بار معجزه ماهرانه‌ای از تغییر فرم و استحاله ابژه‌های پیش پافتاده به اثر هنری را انجام داد: چیزهایی مانند شانه آرایشی، جابطری، چرخ دوچرخه و آبریزگاه مردانه (دانتو، ۱۹۸۱، ۶).

به نظر دانتو هنر پس از آگاهی بخشیدن از امور دیگر، بالاخره در دوره معاصر به سطحی از خودآگاهی رسیده است. خودآگاهی هنر، به این معنی است که هنر سرانجام پرسش از هویت خود را در مرکز توجه دیگران قرار داد. دانتو می‌گوید:

منظورم تا حدی این است که واقعا دنیای هنر به تحولی درونی نیاز داشت تا به طور کارآمدتری خودش را به فلسفه هنر پیوند بزند تا تبدیل به امکانی جدی شود. ناگهان دهه‌های ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰ هنر و فلسفه پیشاپیش برای پذیرش آماده بودند، در واقع ناگهان هر کدام نیاز داشتند به هم بپیوندند (دانتو، ۱۹۸۱، ۸).

از نظر دانتو، آثار جدید، نه تنها بیانگر خودشان هستند و درباره خودشان چیزی می‌گویند، بلکه بیانیه خود را هم عرضه می‌کنند.

به عبارت دیگر، جعبه بریلو به طرز معناداری درباره ماهیت هنر است، و در پرتو همین درباره چیزی بودگی است که به عنوان اثر هنری پذیرفته می‌شود. ... جعبه بریلو درباره چیزی بودن خود را به روشی خاص بیان می‌کند، یعنی از طریق یکسان به نظر رسیدنش با جعبه بریلو معمولی... روشی که جعبه بریلو بدان

روش دربردارنده معنای خودش است، روشی که بیانیه خودش را اعلام می‌کند، این اثر را از آثار دیگر متمایز می‌کند (جوانلی، ۱۳۹۸، ۲۲).

در دوران معاصر آن چنان شاهد آثار و اجراهای مختلف هنری هستیم که تصور ما از چیستی هنر به چالش کشیده می‌شود. پرسشی که مطرح است این است که آیا ضرورتی برای ارائه تعریفی از هنر وجود دارد یا خیر و آیا برای داشتن تجربه هنری و یا درک آثار پیچیده‌تر هنری، در ابتدا باید نظریه‌ای برای تعریف هنر داشت. دانتو نظریه عالم هنر را مطرح می‌کند.

۴. نظریه عالم هنر^۱

نظریه عالم هنر سبب شد که دانتو به صورتی تازه، به تحلیل وضعیت هنر معاصر بپردازد و توضیح دهد که چرا آثاری که تفاوتی با اشیاء روزمره ندارند در زمره آثار هنری قرار گرفته و توسط منتقدان هنری مورد بررسی قرار می‌گیرد. دانتو در نهایت نتیجه می‌گیرد که تفاوت جعبه بریلو و اثر هنری که از جعبه بریلو ساخته شده، به نوعی نظریه هنری باز می‌گردد و این نظریه است که آن را از شی واقعی به جهان هنر می‌برد و آن را به اثر هنری تبدیل می‌کند.

مقاله «عالم هنر» دانتو، برای اولین بار در سال ۱۹۶۴ در نشریه فلسفه به چاپ رسید. این مقاله مبنای «نظریه نهادی هنر»^۲ شد. دانتو در این مقاله این مسئله را مطرح کرد که هنر از طریق تعریف، مشخص نمی‌شود، بلکه نیاز به چیز دیگری دارد تا هنری بودن آن چیز را مشخص کند.

وی تخت رابرت راشنبرگ را مثال می‌زند و می‌گوید این هنرمند تخت خود را به شکل عمودی به دیوار آویزان کرده و با رگه‌های رنگ پوشانده بود. فردی ساده لوح (دانتو نامش را تستادورا می‌گذارد) ممکن است متوجه نشود که این هنر است و ممکن است فکر کند که فقط یک تخت به هم ریخته است. اشتباه تستادورا یک اشتباه فلسفی است. او فکر می‌کند تخت فقط تخت است، اما اثر هنری است. نظریه‌ای وجود دارد که چیزهای ساده را به اثر هنری بدل می‌کند، درست مانند زنده بودن که فرد را چیزی بیش از تنها یک کالبد و جسم نشان می‌دهد. «این تخت اثر هنری است» مانند این است که بگوییم «این لکه (در نقاشی کودک) سگ من است» دانتو می‌کوشد «است» در این جمله را توضیح و درک کند. مثل این است که در مورد نقاشی «ایکاروس» اثر بورگل بگوییم که «این لکه رنگ سفید، ایکاروس است». دانتو نیز دو نمونه تخیلی از آثار هنری آبستره را به دست می‌دهد که شبیه هم هستند اما دو قانون نیوتونی مختلف را نشان می‌دهند. در یک نقاشی، خط میانه، مسیر دره است. در دیگری، دو مربع، نیروهایی هستند که فشار متقابل به هم وارد می‌کنند. دانتو «است» این نمونه‌ها را «است» هم ذات پنداری هنری می‌نامد. ما نمی‌توانیم به تستادورا بی‌تجربه کمک کنیم که علت هنر بودن این موارد را درک کند، مگر اینکه «است» را بفهمد (صابریان، ۱۳۹۵، ۲۷).

دانتو معتقد است که نوع نگرش ما به یک شی می‌تواند آن را از شی بودن صرف خارج و به اثر هنری تبدیل کند. دانتو در مقاله «عالم هنر» کوشید تبیینی از تفاوت‌های بین دو شی تمایز ناپذیر ارائه دهد و این کار را از طریق ربط جعبه‌های بریلو وارهول، به وجود یک عالم هنر انجام داد. بر اساس توصیف او عالم هنر، چارچوب نظریه‌ای است که در آن، آثار هنری می‌توانند به وجود

¹ Art World

² Institutional Theory of Art

آیند. بنابراین محیط‌تئوریکی که در آن، یک اثر شکل می‌گیرد، ابزاری برای جداسازی هنر از غیر هنر را تدارک می‌بیند. از نظر دانتو، هنر و غیر هنر را صرفاً می‌توان بر مبنای «نظریه» از یکدیگر جدا ساخت، در واقع بر پایهٔ زمینه^۱ و بافتی که یک اثر در آن ظاهر می‌شود و مورد تامل قرار می‌گیرد؛ بدین ترتیب هنر به بخشی از فلسفه بدل می‌شود چرا که نیازمند تبیین، آن هم از سنخ تبیین فلسفی است. همین نظریه است که آن را در عالم‌هنر ارتقا داده و از انحلال در شیئی واقعی مضمون می‌دارد. بنابراین بدون یک عالم هنر، هنر نمی‌تواند تحقق یابد و ما نمی‌توانیم چیزی را به عنوان هنر تبیین کنیم، بدون اینکه شیئی را در درون عالم‌هنر، تمام و کمال جاسازی کنیم. بنابراین مفهوم عالم‌هنر، نه تنها هنر را ممکن می‌سازد، بلکه همچنین عناصر ضروری برای تعیین هویت هنر و تفسیر هنر مهیا می‌کند (شریف‌زاده، ۱۳۹۰، ۱۱۶).

۵. شباهت دیزاین و هنر در فلسفه آرتور دانتو

آرتور دانتو بر این باور بود که هنر و دیزاین در اهداف و معانی خود تفاوت‌های عمده‌ای دارند، اما در عین حال، شباهت‌هایی چشم‌گیری میان این دو حوزه وجود دارد. هر دو از زبان بصری استفاده می‌کنند. هر دو می‌توانند فرم، رنگ، فضا و مواد را به کار گیرند تا تجربه‌ای بصری برای مخاطب ایجاد کنند به ویژه در دوره مدرن و معاصر مرزهای میان هنر و دیزاین از نظر بصری ممکن است مبهم شود. به خصوص وقتی که یک اثر دیزاین به حدی زیبا یا مفهومی باشد که به یک اثر هنری شباهت پیدا کند. به عنوان مثال دیزاین‌های مینیمالیستی در دنیای دیزاین، مانند آثار دیتر رامز^۲ یا فیلیپ استارک^۳ گاهی چنان با دقت و ظرافت ساخته می‌شوند. این آثار به زبان بصری ساده و موثر که استفاده می‌شود، توانایی خلق تجربه‌های احساسی را دارند. زیبایی‌شناسی در هر دو حوزه هنر و دیزاین نقش کلیدی ایفا می‌کنند. زیبایی‌شناسی می‌تواند در هر دو مورد به عنوان ابزاری برای جلب نظر مخاطب و برقراری ارتباط بصری عمل کند در دیزاین زیبایی‌شناسی به بهبود تجربه کاربری و ایجاد تعامل خوشایند کمک می‌کند، در حالی که در هنر، زیبایی‌شناسی به معنای ارتباط با مفهوم و حس اثر هنری است. به عنوان مثال دیزاین یک محصول ساده و زیبا، مانند آیفون، هم به عنوان یک دیزاین کاربردی شناخته می‌شود و هم از نظر زیبایی شناختی به عنوان یک شی هنری ستایش می‌شود این نوع محصولات مرزهای میان هنر و دیزاین را کم رنگ می‌کنند.

۶. بررسی آثار کریم رشید^۴

امروزه در نگاه به آثار هنر معاصر، با کثرتی شگفت‌آور و گیج‌کننده از شیوه‌ها، فرم‌ها، کارکردها و مسائل مطرح شده گوناگون روبرو می‌شویم. در مجموع می‌توان گفت که هنر سده بیستم و به ویژه هنر نیمه دوم آن، بیش از همیشه در صدد تاثیر گذاشتن بر مخاطب بود. بدین علت که در این زمان، شمار هنرمندان به یکباره فزونی یافت و آنان در تنازع برای ابراز وجود و تثبیت خود، بیش از همیشه نیازمند جلب نظر مخاطبان بودند. تحولات هنری و ظهور جنبش‌های هنری جدید در دو سوی اقیانوس اطلس، تا حد زیادی تابع شرایط اجتماعی پس از جنگ جهانی دوم بود. دیویس می‌گوید:

^۱ context

^۲ Diter Rams

^۳ Philipe Starck

^۴ Karim Rashid طراحی است مصری - انگلیسی، بزرگ شده کانادا و انگلستان؛ وی متولد ۱۹۶۰ در شهر قاهره مصر است در سال ۱۹۸۲ تحصیلات خود در مقطع لیسانس در رشته طراحی صنعتی را در دانشگاه کرلتون، اوتاوا کانادا به پایان رساند و بعدها دوره تحصیلات تکمیلی خود را در دانشگاه پلی‌تکنیک میلان در ایتالیا گذراند. رشید طرح‌های زیادی در کارنامه خود دارد و چندین دکترای افتخاری از کالج‌های هنر و طراحی انتاریو و کورکورن واشنگتن دریافت کرده و ده‌ها جایز معتبر بین‌المللی را از آن خود کرده است موفقیت‌ها و دستاوردهای او شامل حوزه‌های متفاوتی چون طراحی صنعتی، طراحی داخلی، معماری، طراحی مد، کیف و کفش، لباس، طراحی مبلمان، طراحی اسباب بازی، لگوهای گرافیکی، چاپ پارچه، نورپردازی، هنر و حتی موسیقی می‌شود.

پژوهشگران؛ جنگ جهانی دوم (۱۹۴۵-۱۹۳۹) را نقطه عطفی برای دنیای هنر می‌دانند، زمانی که مرکز دنیای هنر از پاریس به نیویورک تغییر پیدا کرد. در واقع دهه ۱۹۵۰ و نه دهه ۱۹۴۰، نقطه عطفی برای نیمه دوم قرن بود (دیویس و هفریچر، ۱۳۸۸، ۱۰۲۵).

کریم رشید، طراح صنعتی و هنری برجسته است که به خاطر سبک نوآورانه و پست مدرن خود شناخته شده است. او دیزاین را به عنوان راهی برای بهبود زندگی روزمره و ایجاد زیبایی در اشیای معمولی می‌بیند. رشید با استفاده از اشکال نرم، ارگانیک و رنگ‌های روشن به دنبال ایجاد فضاهایی است که هم کاربردی و هم زیبایی شناختی باشند. برای او، دیزاین یک تجربه بصری و لمسی است که می‌تواند زندگی افراد را بهتر کند و زیبایی را در زندگی روزمره ادغام نماید. سبک منحصر به فرد رشید که خود آن را «مینیمالیسم احساس‌گرا» می‌نامد و او بر این عقیده است که اشیای با هم ارتباط متقابل داشته و الهام بخش یکدیگر هستند. فلسفه کریم رشید این است که «دیزاین هر چیزی است که با آن ارتباط برقرار می‌کنید». رشید می‌گوید:

می‌خواهم دیزاین صنعتی، موضوعی عمومی باشد. می‌خواهم مردم اشیای را آن طور دوست داشته باشند که لباس را دوست دارند (خیاط کهوئی، ۱۳۹۴، ۱۹).

او در دیزاین محصولات خود، به تعامل با مخاطب و تجربه او نیز توجه می‌کند و معتقد است که یک اثر هنری صرفاً یک شی بی‌جان نیست، بلکه باید بتواند با مخاطب ارتباط برقرار کرده و در او واکنش و احساسی را برانگیزد. برای ایجاد تعامل با مخاطب، از روش‌های مختلفی در آثار خود استفاده می‌کند. به نظر می‌رسد او پا از حیطه دیزاین فراتر گذاشته و سعی دارد شیوه‌های زندگی را هم دیزاین کند، او در کتابی با عنوان خودتان دیزاین کنید: بازنگری در شیوه زندگی، کار و عشق ورزیدن شما، توضیح می‌دهد که چطور می‌توان همه حوزه‌های زندگی را بهبود بخشید: «دیزاین درباره بهتر کردن شاعرانه، زیبایی‌شناسانه تجربی، حسی و عاطفی زندگی ما است» (خیاط کهوئی، ۱۳۹۴، ۲۱).

او شهرت خود را با دیزاین یک سطح زباله پلاستیکی هشت دلاری گابریو^۱، این سطل زباله برگرفته از لغت گاربو^۲ و بازیگر معروف فیلم‌های صامت، گرتا گاربو است که در تلاش برای ترکیب دو مفهوم متناقض زباله و فریبنده، سطل زباله‌ای پرفروش است که به عنوان یک اثر هنری توسط بسیاری از موزه‌ها شناخته شده است. مانند بیشتر آثار کریم رشید، هدف وی ارتقا دادن یک شی معمولی در کنار قیمتی مناسب برای توده مردم است.



تصویر ۱. کریم رشید، سطل زباله گابریو، کمپانی آمبرا، کانادا، ۱۹۹۶

^۱ Garbo Can

^۲ garbage

بسته‌بندی مایع ظرفشویی متد^۱ ریشه در آنچه کریم رشید آن را دیزاینی دموکراتیک می‌نامد، دارد. فلسفه این دیزاین بر مبنای عقیده‌ای استوار است که دیزاین باید برای توده، مردم در دسترس باشد و چه جایی بهتر از آشپزخانه برای به کار بردن این فلسفه. کریم رشید می‌گوید:

این پروژه‌ای بود که من در تمام عمرم منتظرش بودم. دیزاین این بطری فرصتی برای قرار دادن یک مجسمه در هر آشپزخانه‌ای بود (لیدول و ماناکسا، ۱۳۹۵، ۷۶).

این طرح از لحاظ زیبایی‌شناسی، به راحتی می‌تواند به عنوان یک مجسمه مدرن تفسیر شود. لوگو و تایپ روی آن ساده و مدرن هستند و برای تشخیص و درک حروف کوچک از رنگ سفید که در تضاد با رنگ بدنه است، استفاده شده است. ژیل باتر طراح گرافیک در مورد این اثر می‌گوید: «این یک مجسمه مدرن کوچک است که ارزان و مفید به نظر می‌رسد» (لیدول و ماناکسا، ۱۳۹۵، ۷۵).



تصویر ۲. کریم رشید، بطری مایع ظرفشویی متد، آمریکا، ۲۰۰۲

لوگوتایپ‌های کریم رشید نیز نمونه‌ای از کاربرد اصول دیزاین او در هنرهای تجسمی است. او در دیزاین لوگوتایپ‌ها، از همان فرم‌های منحنی، روان و مدرن استفاده می‌کند که در دیگر آثارش هم دیده می‌شود. این لوگوتایپ‌ها اغلب مینیمال هستند، اما با دقت بالا از فضا، ترکیب رنگ، فونت‌های ارگانیک یا هندسی، حس منحصر به فردی از سادگی و پیچیدگی را در کنار هم القا می‌کند.

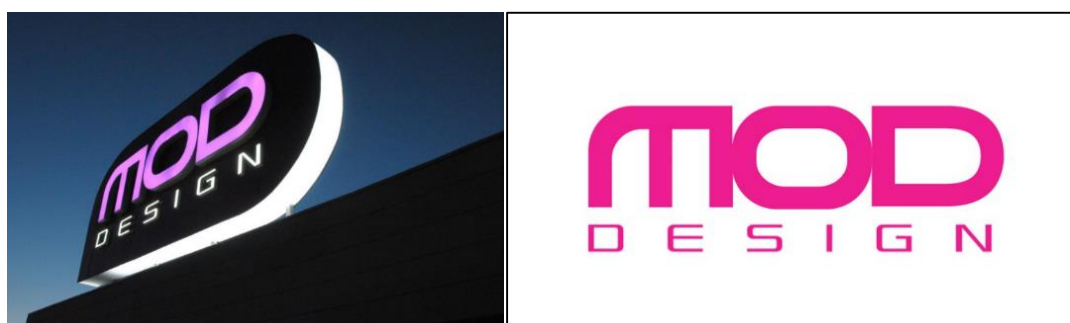


تصویر ۳. کریم رشید، لوگو گالری اینریو (Interio gallery)، روسیه، ۲۰۱۴

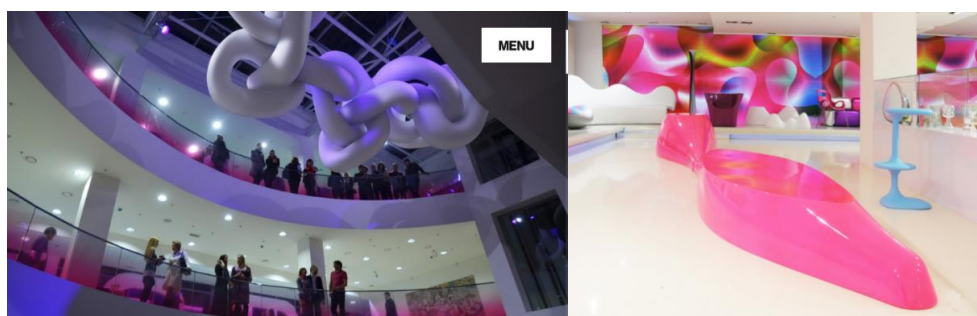
¹ Method

در دیزاین این لوگوتایپ که نمایانگر ترکیب فرم‌های منحنی، مینیمالیسم و زیبایی‌شناسی مدرن است. این لوگو، مانند بسیاری از دیگر کارهای رشید، از خطوط نرم و سیال استفاده کرده تا حسی از پویایی و حرکت را ایجاد کند. این لوگو با استفاده از اشکال ساده و نوین، تأکید بر مدرنیته و انعطاف‌پذیری در دیزاین را نشان می‌دهد. علاوه بر انتخاب رنگ‌های جسورانه و ترکیبات بصری در این لوگوتایپ نماد آینده‌نگری و خلاقیت است که گالری به دنبال آن است.

این لوگو نه تنها یک دیزاین بصری زیبا است، بلکه به عنوان یک اثر هنری، حامل معنا و مفهومی است که با هویت برند و پیام آن همخوانی دارد. بر اساس نظریه معنای مجسم دانتو، این لوگو تایپ از فرم‌های منحنی و روان به عنوان وسیله‌ای برای انتقال معنای برند استفاده کرده و تنها زمانی که این فرم‌ها در کنار مفاهیم فرهنگی و فلسفی مربوط به برند درک شود، معنا به طور کامل منتقل می‌شود.



تصویر ۴ و ۵. کریم رشید، لوگو مرکز طراحی «مد»، مسکو، روسیه، ۲۰۱۱



تصویر ۶ و ۷. کریم رشید، مرکز طراحی «مد»، مسکو، روسیه، ۲۰۱۱



تصویر ۸. کریم رشید، لوگوی رستوران «کرو»، نیویورک، آمریکا، ۲۰۰۷.



تصویر ۹. کریم رشید، دیزاین داخلی رستوران «کرو»، نیویورک، آمریکا، ۲۰۰۷

اثر صندلی برای ۱۶۹ نفر که به نام صندلی ۱۶۹ نیز شناخته می‌شود، یکی از دیزاین‌های منحصر به فرد کریم رشید که در نمایشگاه رویداد بین‌المللی کره جنوبی در سال ۲۰۲۳ نصب شد. این نیمکت بزرگ به عنوان اثر هنری و مبلمان عمومی دیزاین شده و می‌تواند به طور همزمان ۱۶۹ نفر را در خود جای دهد. هدف رشید از این دیزاین، ایجاد اثری بود که نمادی از وحدت جهانی باشد، نیمکت با سطحی موج‌دار و پیوسته، بیانگر اتحاد و پیوند میان ملیت‌ها و فرهنگ‌های مختلف است. این فرم موج‌دار و رنگ‌های جذابش، امضای کریم رشید را نشان می‌دهد و فضای دعوت کننده و آرام بخش برای گردهمایی فراهم می‌کند. نصب این اثر در فضای عمومی، نمایانگر دیدگاه او نسبت به دیزاین‌های مفهومی و قابل استفاده در محیط‌های شهری است که به ایجاد حس اجتماع و تعامل بین مردم کمک می‌کند.



تصویر ۱۰ و ۱۱. کریم رشید، صندلی برای ۱۶۹ نفر، نمایشگاه سانچمنون، کره جنوبی، ۲۰۲۳

نتیجه‌گیری

آرتور دانتو به طور مستقیم به فلسفه دیزاین نپرداخته است، اما دیدگاه‌های او در زمینه هنر به طرز قابل توجهی بر درک دیزاین تاثیرگذار بوده است. او با تاکید بر تفسیر، معنا و مفهوم تاریخی هنر، دیزاین را می‌توان به عنوان یک حوزه کاربردی‌تر و عملی‌تر در مقابل هنر درک کرد که بیشتر به حل مشکلات عملی و نیازهای روزمره متمرکز است.

دانتو هنر را به عنوان پدیده‌ای تعریف می‌کند که در آن هنرمند و مخاطب از طریق عالم هنر با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند. او معتقد است که هنر فراتر از اشیاء زیبا است و بیشتر به ایده‌ها، مفاهیم آثار هنری اهمیت می‌دهد. در نظریه او هنر به وسیله مفهوم عالم هنر تعریف می‌شود که مجموعه‌ای از قوانین، سنت‌ها و تفسیرهای مشترک است که به آثار هنری معنا می‌بخشد. این دیدگاه می‌تواند به دیزاین نیز تسری یابد، به ویژه در ارتباط با این که چگونه دیزاین می‌تواند به نیازهای انسانی پاسخ دهد و مفاهیم فرهنگی و اجتماعی را منتقل کند. او به ارزش‌های فرهنگی و فلسفی به عنوان یک ابزار برای بیان اندیشه‌ها و احساسات تاکید می‌کند. بنابراین می‌توان گفت که فلسفه دانتو بر درک دیزاین به عنوان یک فرآیند خلاق و معناگرا تاثیر گذاشته است. دانتو معتقد بود که هنر به عنوان ابزاری برای تفکر فلسفی درباره خود هنر عمل می‌کند. این رویکرد در دیزاین معاصر نیز به

نوعی دیده می‌شود. بسیاری از دیزاینرهای امروزی نه تنها به خلق اشیا یا فضا می‌پردازند، بلکه نقش دیزاین را در فرهنگ و جامعه و محیط بررسی می‌کنند.

هنر و دیزاین گر چه در اهداف و معانی خود تفاوت‌های عمده‌ای دارند، اما در عین حال، شباهت‌هایی چشمگیری میان این دو حوزه وجود دارد. هر دو از زبان بصری استفاده می‌کنند. هر دو می‌توانند فرم، رنگ، فضا و مواد را به کار گیرند تا تجربه‌ای بصری برای مخاطب ایجاد کنند. به ویژه در دوره مدرن و معاصر مرزهای میان هنر و دیزاین از نظر بصری ممکن است مبهم شود. به خصوص وقتی که یک اثر دیزاین به حدی زیبا یا مفهومی باشد که به یک اثر هنری شباهت پیدا کند. به عنوان مثال دیزاین‌های مینیمالیستی در دنیای دیزاین، مانند آثار دیتلر رامز یا فیلیپ استارک گاهی چنان با دقت و ظرافت ساخته می‌شوند. این آثار به زبان بصری ساده و موثری که استفاده می‌کنند، توانایی خلق تجربه‌های احساسی را دارند.

زیبایی‌شناسی در هر دو حوزه هنر و دیزاین نقش کلیدی ایفا می‌کنند. زیبایی‌شناسی می‌تواند در هر دو مورد به عنوان ابزاری برای جلب نظر مخاطب و برقراری ارتباط بصری عمل کند. در دیزاین زیبایی‌شناسی به بهبود تجربه کاربری و ایجاد تعامل خوشایند کمک می‌کند، در حالی که در هنر، زیبایی‌شناسی به معنای ارتباط با مفهوم و حس اثر هنری است. به عنوان مثال دیزاین یک محصول ساده و زیبا، مانند آیفون، هم به عنوان یک دیزاین کاربردی شناخته می‌شود و هم از نظر زیبایی‌شناختی به عنوان یک شی هنری ستایش می‌شود. این نوع محصولات مرزهای میان هنر و دیزاین را کمرنگ می‌کنند.

در دنیای پست مدرن و با نظریه پایان‌هنر دانتو، این مرزهای بین دیزاین و هنر شروع به محو شدن کرده‌اند. برای مثال بسیاری از آثار هنری معاصر، همه جنبه‌های هنری دارند و هم به عنوان دیزاین قابل استفاده‌اند، مانند آثار هنری که هم زیبا و هم کاربردی‌اند.

دیزاین هم می‌تواند در برخی موارد به دنیای هنر وارد شود. برای مثال یک شی دیزاین شده، اگر در یک گالری هنری نمایش داده شود یا به عنوان بخشی از یک جریان هنری خاص در نظر گرفته شود، ممکن است به عنوان یک اثر هنری پذیرفته شود. این نشان می‌دهد که دیزاین و هنر می‌توانند در جهان مدرن و پست مدرن مرزهای مشترک پیدا کنند.

منابع

- جوانلی، الساندرو. (۱۳۹۸). *متفکران بزرگ زیبایی‌شناسی*، ترجمه امیر مازیار و دیگران، تهران، نشر لگا.
- خیاط کهنوئی، سالومه و طالبیان، کسری. (۱۳۹۴). *یکصد طراح معاصر: کریم رشید، مشهد، انتشارات کتابکده کسری*.
- دانتو، آرتور کلمن. (۱۳۹۴). *آن چه هنر است*، ترجمه فریده فرنودفر، چاپ دوم، تهران، نشر چشمه.
- دیویس، دنی و هفریچر، جاکوبز. (۱۳۸۸). *تاریخ هنر جنس*، ترجمه فرزانه سجودی و دیگران، چاپ اول، تهران، فرهنگسرای میردشتی.
- شریف‌زاده، محمدرضا. (۱۳۹۰). *عالم هنر در فلسفه هنر دانتو*، رساله دکتری پژوهش‌هنر، دانشگاه آزاد واحد علوم تحقیقات تهران.
- صابریان، فریناز. (۱۳۹۵). *آراء آرتور دانتو در هنر معاصر غرب*، رساله دکتری پژوهش‌هنر، دانشگاه الزهرا.
- قربانی، شعبانعلی. (۱۳۹۸). *شناخت‌شناسی واژه دیزاین (طراحی) با رویکرد پدیدارشناسانه*. نشریه *نامه هنرهای تجسمی و کاربردی*، ۱۲ (۲۶)، ۷۷-۱۲۹. <https://doi.org/10.30480/vaa.2019.2118.1298>
- کوتوریه، الیزابت. (۱۳۹۴). *طراحی صنعتی نگرش‌ها و شیوه‌ها*، ترجمه عیسی امیری چولاندیم و سیدمصطفی جهان‌بخت، تهران، نشر فرهنگسرای میردشتی.
- گشایش، فرهاد. (۱۳۸۱). *مطالعات کاربردی هنر: ویژه طراحی، هنر و زندگی*. *فصلنامه هنر*، شماره ۵۲، ۲۱۹.
- لیدول، ویلیام و ماناکسا، جری. (۱۳۹۵). *تقدی بر محصولات طراحی صنعتی*، ترجمه شادین قندچی و دیگران، تهران، نشر فرهنگسرای میردشتی.
- هارا، کنیا. (۱۴۰۲). *دیزاین چیست؟ ترجمه مهرداد عزتی*. *نشریه دیزاین*، شماره ۱، ۱۴۵-۱۴۸.

References

- Collingwood, R. G. (1958). *The Principles of Art*. New York: Oxford University Press.
- Couturier, É. (2015). *Industrial Design: Approaches and Methods* (E. Amiri Choolandim & S. M. Jahanbakhsh, Trans.). Tehran: Mirdashti Cultural Center Publications. (in Persian)
- Danto, A. C. (1964). The Artworld. *The Journal of Philosophy*, 61(19), 571-584.
- Danto, A. C. (1981). *The Transfiguration of the Commonplace*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Danto, A. C. (1995). *After the End of Art: Contemporary Art and the Pale of History*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Danto, A. C. (2015). *What Art Is* (F. Farnoudfar, Trans.). Tehran: Cheshmeh Publications. (in Persian)
- Davis, D., & Hfritscher, J. (2009). *Janson's History of Art* (F. Sojoodi et al., Trans.). Tehran: Mirdashti Cultural Center Publications. (in Persian)
- Flusser, V. (1999). *The Shape of Things: A Philosophy of Design*. London: Reaktion Books.
- Ghorbani, S. (2020). Epistemology of the term design with a phenomenological approach. *Journal of Visual and Applied Arts Letters*, 12(26), 77-129. (in Persian)
<https://doi.org/10.30480/vaa.2019.2118.1298>
- Giovannelli, A. (2019). *Great Thinkers of Aesthetics* (A. Mazyar et al., Trans.). Tehran: Lega Publications. (in Persian)
- Goshaayesh, F. (2002). Design: Art in the realm of everyday life. *Honar Quarterly*, 52, 219. (in Persian)
- Hara, K. (2023). What Is Design? (M. Ezzati, Trans.). *Design Journal*, 1, 145-148. (in Persian)
- Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology and Other Essays* (W. Lovitt, Trans.). New York & London: Garland Publishing.
- Herwitz, D. (1998). *Encyclopedia of Aesthetics*. New York: Oxford University Press.
- Khayat Kahoui, S., & Talebian, K. (2015). *One Hundred Contemporary Designers: Karim Rashid*. Mashhad: Kasra Book House Publications. (in Persian)
- Lidwell, W., & Manacsa, G. (2016). *Deconstructing Product Design* (S. Ghandchi et al., Trans.). Tehran: Mirdashti Cultural Center Publications. (in Persian)
- Saberian, F. (2016). *Arthur Danto's Views on Contemporary Western Art* (Doctoral dissertation in Art Research). Alzahra University, Tehran. (in Persian)
- Sharifzadeh, M. R. (2011). *The Artworld in Danto's Philosophy of Art* (Doctoral dissertation in Art Research). Islamic Azad University, Science and Research Branch, Tehran. (in Persian)