

توسعه‌ی شهری، طراحی کلاف آشفته

حمید فتح الهی

دانش آموخته‌ی کارشناسی طراحی صنعتی دانشگاه هنر

چکیده:

توسعه‌ی نظام طراحی در چند دهه‌ی اخیر به ویژه در منظر توسعه‌ی شهری یک نظام، در هم تنیده و ساختاری تو در تو یافته است. سیستم‌های توسعه‌ی طراحی به واسطه‌ی فقدان و نبود یک زیر ساخت کلان که به منزله‌ی اسکلت بندی برای آن عمل کند در واقعیت بیرونی طی چند دهه‌ی اخیر رشدی ارگاتیک و غیر نظام مند داشته اند و نتیجه، شبیه به کلافی سر درگم در هویت فرهنگی طراحی امروز ایران است. این مقوله در دو سطح حضور و بروز یافته؛ لایه‌ی اول در سطح مدیریت توسعه و فضای فرهنگ مدیریتی کشور و لایه‌ی دوم در لایه‌ی های پنهان طراحی یعنی در پس ذهن طراحان به عنوان موتورهای مولد طراحی در این مجموعه نفوذ کرده است. این مجموعه تلاشی است برای بازخوانی وضعیت توسعه‌ی کلان شهرها در سطح بین الملل و مشخص شدن جایگاه کلان شهرهای ایران در نوع و وضعیت قرار گرفته‌ی امروزیشان و در بخش دوم مقاله به بررسی گمشده‌های نظام توسعه‌ی طراحی در تعامل با معضلات و مشکلات این کلان شهرها پرداخته شده است. مباحث مطرح شده در بخش دوم بسیار گسترده و ریشه‌ای هستند و در این مقاله با رویکردی اجمالی بیان شده اند و هر کدام به نوبه‌ی خود در مجالی دیگر مورد موشکافی قرار خواهند گرفت. سعی بر این بوده که این کلیدهای گمشده پاره‌ای از گره‌های این کلاف سردرگم را باز کند و بازگشایی پایدار این گره‌ها و رسیدن به نقطه‌ی بی بازگشت به وضعیت ناپایدار موضوعی است که در پی آن خواهیم بود.

کلید واژه‌ها:

شهر، توسعه، فرهنگ

در آنها

در تقسیم‌بندی‌های کلاسیک توسعه‌ی شهری، با پیش فرض کشورهای توسعه‌یافته و در حال توسعه و با توجه به نوع قدمت تاریخی کلان شهرها در مدیریت طراحی توسعه‌ی شهری خود، چهار گروه وجود دارد که متناسب با نوع ساختار خود، مسیرهای مختلف را در برنامه‌ریزی‌های بلند مدت خود در چگونگی گسترش کمی‌ورشد کیفی دنبال می‌کنند:

گروه نخست شهرهایی است با قدمت تاریخی طولانی که در جوامع توسعه‌یافته قرار دارند. این شهرها با توجه به داشتن زیر ساخت‌های نسبتاً متناسب با نیازهای فرهنگ مدرن، با حفظ اصول و بنیادهای کلاسیک و با توجه به دارا بودن ساختمان‌ها و بناهای نمادین که معرف فرهنگ و قدمت تاریخی آنها می‌باشند در غالب موارد، پوسته‌های شهر را حفظ و درون سیستم شهر را بازسازی^۲ می‌کنند. شهرهایی همچون پاریس، لندن، رم، سن پترزبورگ و غالب پایتخت‌های اروپایی از این دست محسوب می‌شوند. جذابیت اصلی، نهفته در معماری کلاسیک و نماهای تاریخی موجود در این شهرهاست که عنصر جذابی برای صنعت توریسم است و در نتیجه منجر به حضور آنها در عرصه‌های تجاری و فرهنگی بین‌المللی است. لذا حفظ و نگهداری این جذابیت برای آنها مهم و حیاتی به شمار می‌رود.

گروه دوم کلان شهرهای مدرن متعلق به نسل جدید کلان شهرها هستند که در کشورهای توسعه‌یافته قرار دارند. شهرهایی با قدمت ۴۰۰-۲۰۰ ساله که به نوعی به خلق قدمت و تاریخ سازی دست یافته‌اند و برای خلق نماد و فضاهایی که قابلیت ارجاعات تاریخی و جذابیت شهری داشته باشند تلاش غالباً پرهزینه را نیز بر خود هموار کرده‌اند. شهرهایی همچون نیویورک، سیدنی، تورنتو، غالب شهرهای بزرگ در ایالات متحده، کانادا و استرالیا از این دست محسوب می‌شوند. مکان‌هایی همچون برج‌های دوقلو ی سازمان تجارت جهانی، اپرای هاوس سیدنی، برج مخابراتی تورنتو و استادیوم‌ها و فضاهای نمادین در مقیاس‌های مختلف و کوچک‌تر، تلاش‌هایی از این دست برای خلق جذابیت و هویت بخشی محسوب می‌شوند.

کلان شهرها، ابر شهرها، شهرک‌های اقماری، حاشیه‌نشینی، توسعه‌ی ناهمگون^۱، تراکم، بلند مرتبه‌سازی، شکاف‌های اجتماعی، آلودگی‌های تصویری و واژگانی از این دست که چند سالی است در ادبیات رسانه‌ای در سطح مخاطب عام و برنامه‌ریزی طراحی شهری و عناوین پروژه‌های دانشگاهی و تحقیقاتی در سطح دانشگاهی وارد شده‌اند رفته رفته به مقولاتی جدی و موضوعاتی با دامنه‌ی مخاطب گسترده‌تر اجتماعی تبدیل می‌شوند. اما یک نکته در تمامی این موضوعات مشترک است: ما در غالب موارد فوق همچون بیماری سرطانی که در پس مراحل رشد بیماری خبراز سرطانی شدن خود می‌یابد؛ حالتی انفعالی و مفعولی داشته‌ایم. به عبارت دیگر همیشه پس از وقوع و توسعه و گسترش یک موضوع و تبدیل آن به معضل و مسئله‌ی طراحی و نیاز اجتماعی، به تحلیل و بررسی تعریف مسئله پرداخته ایم. در یک منظر کلان‌تر همیشه در پس موضوعات حرکت کرده ایم. این در حالی است که از حیث کمی و کیفی موضوعات، مسائل شهری در شهرهای بزرگ کشور و به‌ویژه تهران، شانه به شانه‌ی کلان شهرهای مطرح جهان می‌زند اما در بسیاری از رویکردهای توسعه و طراحی، همچون یک شهرستان کوچک در یک استان دور افتاده به مسائل نگرسته می‌شود. نبود این چشم‌اندازها موضوعی است در خور موشکافی و تحلیل که بحث و جدل مفصلی را می‌طلبد. اما در این مجال کوتاه از نقد و بررسی و ریشه‌های فلسفی، فرهنگی، تاریخی و اجتماعی آن می‌گذریم و با توجه به اوج گرفتن گره‌های کور در لایه‌های بیرونی و درونی توسعه‌ی طراحی و نقش آن در سازماندهی شهری و بحرانی شدن وضعیت ارتباطات بصری و زیبایی در شهر، دقیق‌تر می‌شویم. (هرچند که معتقدم در یک فرایند نظام‌مند، در یک سیستم سالم باید از مسائل بنیادی، اصلاح و برنامه‌ریزی را آغاز کرد و نه از سطح خروجی و محصولات یک سیستم. اما با توجه به وضعیت موجود این منظر کمی‌کمال‌گرایانه و برای این مریض اورژانسی در بخش سی سی یو، اندکی دیر به نظر می‌رسد. پس آن را به بحث‌های کلاسیک توسعه‌ی شهری و متخصصین مربوطه وامی‌گذاریم.

گروه سوم کلان شهرهایی هستند که از حیث تاریخی تا چند دهه‌ی پیش وجود خارجی نداشته‌اند و مخلوق نظام نوین سرمایه داری و فن سالاری هستند که در کشورهای در حال توسعه قرار گرفته‌اند. شهرهایی همچون دبی، شانگهای، دوحه، برزیلیا که فاقد پیشینه‌ی تاریخی به عنوان شهر هستند. این شهرها معمولاً با یک پلان از پیش تعیین شده و منطبق با توسعه‌ی مدرن و سازوکار و روابط تجاری، اقتصادی و فرهنگی مدرنیته و پسامدرنیته هم آهنگ هستند. این شهرها به واسطه‌ی فقر سرمایه‌های درون زاد شهری به جهت خلق فرهنگ، نیازمند تزریق سرمایه و ایجاد چرخه‌های مصنوعی اقتصادی هستند و به نوعی حیات گلخانه‌ای دارند و در صورت از بین رفتن ورود سرمایه به واسطه‌ی فقدان جذابیت‌های واقعی به شدت آسیب پذیرند که نمونه‌ی بارز آن شهر دبی که در پس بحران اقتصادی در غرب، از درون دچار فروپاشی در توسعه شد. خصوصیت بارز این گروه گسترش

نظام مند منطبق با اصول سبک زندگی مدرن است. گروه چهارم کلان شهرهایی دارای قدمت تاریخی طولانی (غالباً بیش از چهارصد سال) هستند که در کشورهای در حال توسعه قرار گرفته‌اند. اکثر این کلان شهرها دارای زیر ساخت‌های متناسب با سبک زندگی مدرن نمی‌باشند ولی به واسطه‌ی فرایند جهانی شدن و قرار گرفتن در مسیر توسعه با موتور محرکه‌ی برون سیستمی به شکل نامتعارف و ناهمگون در مسیر توسعه قرار دارند و با توجه به عدم وجود سازگاری‌های بنیادی در سطوح مولد فرهنگ دچار تناقض‌های جدی در فرایند توسعه شده‌اند. شهرهایی همچون تهران، پکن، قاهره، بغداد و استانبول در این گروه قرار گرفته‌اند. این کلان شهرها به شکل عجیبی در حال تخریب و محو گذشته‌ی تاریخی خود هستند و چه در سطح پوسته و چه در ساختارهای درونی تخریب و امحای گذشته‌ی شهر و به نوعی هویت فرهنگی - تاریخی شهر را هدف قرار



(تصویر ۱) نمایی از شهر تهران

داده‌اند.

خشک شدن درخت تنومند فرهنگ و هویت شهری در کلان شهرهای ایران شد. هرچند بحث گسترده و تخصصی در این موضوع در حیطه‌ی دولتمردانی است که خود آن را آفریده‌اند و این موضوع را به خود آن‌ها وامی‌گذاریم اما به عنوان یک طراح در سیستمی که همیشه در پی حل معضل بوده است و فرصت کمتری برای خلق طراحی‌های پیشرو و پلان‌های آینده نگر داشته است به بیان پاره ای از راهکارها که حاصل توسعه‌ی ناپایدار فرهنگ طراحی است می‌پردازم.

تهران، به عنوان پایتخت کشور باستانی ایران، هر چند از قدمت چند صد ساله برخوردار است اما وجود فرهنگ ایرانی با قدمتی چهار هزار ساله در ریشه‌های آن آشکارا دیده می‌شود. تهران از چند سو تفاوت‌های عمده ای هم با هم گروه‌های خود دارد که ساختار توسعه‌ی آن را چند وجهی تر ساخته و در عمل، نوع و روش توسعه‌ی ناهمگون آن را به شکل اغراق شده ای پیچیده‌تر ساخته است.

نخستین تفاوت تهران نرخ سرعت تغییر است. در چند دهه‌ی اخیر ایران به واسطه‌ی رویکردهای ناسالم اقتصادی و برنامه‌ریزی‌های کوتاه مدت در عرصه‌های اقتصاد و توسعه و از سوی دیگر در اثر جهت‌گیری‌های برنامه‌ریزی شهری که غالباً سیاست زده‌اند و با بازی‌های سیاسی و جناحی آمیخته می‌شوند، این شهر دچار بحران‌های کاذب و واقعی شد.

نمونه‌ی مؤثر و ملموس این موضوع، تورم لجام گسیخته‌ی قیمت ملک طی سال‌های اخیر که عملاً نوعی سوداگری با سلول‌های شهر را دامن زد و در حقیقت املاک به عنوان سلول‌های شهر، سرطانی شدند و دقیقاً همچون بیماری سرطان به سرعت به سایر بخش‌های بدن شهر سرایت کرد. بخش‌هایی همچون مراکز فرهنگی، مراکز خرید، عرض و طول خیابان‌ها و اتوبان‌ها به عنوان رگ‌های این بدن، پارک‌ها و فضاهای سبز شهری و حتی نمای ساختمان‌ها و معماری و طراحی داخلی آن‌ها به این بیماری آلوده شدند. در یک نگاه از نمای لانگ‌شات، کل پلان شهر دچار آن شد. به گونه‌ای که یک شهروند در بسیاری از نقاط تهران برای خرید یک متر مربع ملک باید هم‌تراز با شهرهایی همچون نیویورک هزینه پرداخت می‌کرد و این در حالی است که همین شهروند از حیث دریافت خدمات شهری هیچ امکاناتی را دریافت نمی‌کرد. تأثیر مخرب این مسئله یعنی ارزش یافتن بدون ارزش واقعی^۷ در افزایش رشد سرعت زشتی در شهر انکارناپذیر است. هم زمانی این موضوع با ظهور واژه‌ای همچون «بازار بفرش» به عنوان یک رده‌ی شغلی پر درآمد، نمادی از یک بیماری مهلک است که در آشفته بازار غبارآلود این روزگار زشتی خود را پنهان کرده است. از میان رفتن هویت تاریخی شهر به واسطه‌ی ظهور این طبقه‌ی اجتماعی بی‌ریشه عملاً منجر به

■ نمونه‌ی بی‌سازمانی فضایی و بی‌نظمی اجتماعی، برورهای آمازونی

توزیع دایره‌وار کومه‌ها پیرامون خانه‌های مردم اجتماعی و ادای فرایض از چنان اهمیتی برخوردار است که میسیونرهای سالزی منطقه‌ی ریوداس گراساس آمازون خیلی زود پی بردند که مطمئن‌ترین وسیله مسیحی کردن برورها کوچاندن آن‌ها از دهکده‌شان به دهکده‌های دیگر است که آنجا خانه‌ها کنار هم در ردیف موازی ساخته شده‌اند. بومیانی که موقعیتشان نسبت به چهار جهت اصلی از بین رفت به سرعت معنای سنت‌ها را فراموش کردند. گویا نظام‌های اجتماعی و دینی‌شان (خواهیم دید این دو تفکیک ناپذیرند) پیچیده‌تر از آن بود که طرحی که نقشه‌ی دهکده آن را نمایان می‌کرد چشم ببوشند و ژست‌های روزانه دایماً محیط دهکده را تازه می‌کرد. اکنون می‌فهمیم چرا در مخالفت با آرایش سنتی دهکده‌ها، میسیونرها همه چیز را ویران می‌کنند(کلود لوی، ۱۹۶۶، ۲۵۵).

■ آنچه ما طراحان باید به یاد داشته باشیم

در یک نمای کل‌نگر و منظر باز، چه در سطح ماکرو و چه در سطح میکرو، فرهنگ توسعه‌ی طراحی در کشور ما دچار نقاطی ناپیدا در چرخه‌های نظام‌مند است که از آن‌ها به عنوان «گمشدگان نظام توسعه‌ی طراحی» یاد می‌کنم و معتقدم بازیابی آن‌ها می‌تواند به روند آشفته‌ی توسعه‌ی ناهماهنگ تا حدودی ریتم و آهنگ ببخشد. با مقدمه‌ی نسبتاً طولانی که در ارتباط با جایگاه کلان شهرهای ایران در میان جوامع در حال توسعه بیان شد در این بخش سعی بر این بوده است که به یک مجموعه‌ی کلیدی که در لایه ای زیر



(تصویر ۲) لچک ترنج شاه عباسی - قرن ۱۳ هجری

ساخت فرایند طراحی قابل استفاده باشد دست یابیم. باشد که این کلید واژه‌های گشایش‌گر، چشم‌اندازهای روشن‌تر از شهر و کشوری زیباتر باشند.

■ فضای منفی^۱؛ گمشده‌ی اول

یکی از خصوصیت‌های اصلی طراحی و هنرهای تجسمی در منطقه‌ی خاورمیانه به ویژه ایران که به نوعی یک ویژگی جذاب از منظر فرهنگ‌های شرقی و غربی برای فرهنگ و هنر این سرزمین نیز هست، استفاده از تمام فضای قابل استفاده و تراکم بالای عناصر بصری در هنرهای تصویری و فضای فیزیکی در معماری و طراحی است.

حاصل کار، گونه‌ی عجیب و متمایزی از هنر به ویژه نوع ایرانی - اسلامی‌اش است که گاه به شکل افراطی تمایل به پر کردن کل فضا دارد. این خصلت تا هنگامی که در یک اثر هنری متجلی می‌شود و تحت کنترل هنرمند آفریننده آن است نتیجه‌ی در خور توجه و درخشانی از حیث هنری با سایر نمونه‌های رقیبش در دیگر فرهنگ‌ها دارد که نمونه‌ی بارز آن در فرش ایران و صنایع دستی ظهور یافته است و به عنوان نقش مایه در ذهن ما حک شده‌اند (تصویر ۲). به قول دوستی می‌گفت: «ما در اولین روزی که چهار دست و پا راه می‌افتیم اولین نقشی که می‌بینیم نقش فرش ایرانی است.» اما جایی که این رویکرد به شکل ناخودآگاه در زیبایی شناسی ذهن طراحان ما حضور می‌یابد و در عرصه‌های برنامه‌ریزی کلان شهری در سطوح مدیریت وارد می‌شود و در فضایی با تعاملات و دخالت‌های اجتماعی خارج از کنترل فرد خالق اثر در عمل این پیچیدگی نقوش و فرم‌ها و پرکردن فضای منفی که روزگاری در خدمت انتقال مفهوم کثرت به وحدت هنر ایرانی بوده است در هم می‌شکند و به واسطه رشد ارگانیک و غیر نظام مند در هم تنیده و کلافی سر درگم را باز آفرینی می‌کند، نوعی آشفتگی و آلودگی بصری حاصل کار است.

در فرهنگ طراحی و به طور خاص‌تر هنر ایرانی، فضای منفی نوعی عدم و مکمل فضای مثبت است که باید با وجود و خلق، لبریز از زندگی شود و عدم استقلال مفهوم فضای منفی از حیث وجودی، نوعی بی ارزشی را در آن مستتر می‌کند. این مسئله در ذهن طراحان، معماران و مدیران شهری نفوذ می‌کند و در عمل طراح تا مرز پرکردن طرح از

انبوه فرم و حجم و شکل و رنگ پیش می‌رود و این سؤال که «خوب قرار است در اینجا چه اتفاقی بی افتد؟» مدام در ذهن طراح می‌پیچد و بعد هم از سوی کارفرمای طرح، به پر کردن فضای منفی و تهی منجر می‌شود. آنچه حاصل این فرایند است تراکم بالا و غیر لازم فضای منفی است و انبوه داده‌هایی که بعدها با اطراف خود تعاملی نخواهند یافت. اما قسمت جالب ماجرا اینجاست که فضایی بدون محل تنفس قرار است در اختیار انبوه کاربران نیز قرار گیرد و یعنی طراح با در اختیار نگذاشتن فضای منفی در عمل، محل حضور افراد استفاده‌کننده را (که با توجه به تراکم بالای جامعه ایران بیشتر از نرم جهانی نیز هست.) از بین می‌برد و طبیعی است که طرح، زیر انبوه کالاها یا افراد پوشیده می‌شود. نمونه‌های بسیاری می‌توان در مورد این رویکرد در نظام طراحی یافت. تراکم بسیار بالای شهرها، عدم وجود فضای سبز با سرانه‌ی استاندارد جهانی، گذرگاه‌های باریک و ناکارآمد، عدم وجود فضای پیش ورودی در ساختمان‌ها، ایستگاه‌های مترو، مراکز خرید، بانک‌ها در سطح عناصر ماکروی توسعه‌ی شهری و ایستگاه‌های اتوبوس کیوسک‌های مطبوعاتی، تلفن و... در سطح میکرو نمونه‌های کوچکی از آن‌ها هستند. لذا طراحان به عنوان موتور محرکه و مولد سیستم باید فضای منفی را به عنوان یک اصل وجودی در ذهن خود نهادینه کنند و فرهنگ طراحی ما با حفظ ویژگی‌های زیست بوم و ایرانی خود از فضای منفی بهره مند شود چیزی که این روزها باعث کمبود فضای تنفس در سطح کلان است.

■ زیبایی‌شناسی پایدار^۲؛ گمشده‌ی دوم

اگر پایداری را در یک تعریف کل‌نگر در نظام طراحی، استقلال از انرژی‌های برون سیستمی و نیز زیبایی را به عنوان یک انرژی درون سیستمی تعریف کنیم، یکی از کلیدهای دستیابی به زیبایی، رسیدن به عناصری است که مستقل از کل سیستم خود به تنهایی زیبا باشند. یعنی برای رسیدن به تعریف زیبایی نیاز به متن و چارچوب نداشته باشند. باز هم برگردیم به نقوش و فرم‌های ایرانی که در هنرهای ایرانی به کار می‌بریم. بسیاری از این نقش مایه، در شکل کلاسیک خود به تنهایی زیبا نیستند و تنها هنگامی که در یک مجموعه‌ی در هم پیچیده و پرتکرار قرار می‌گیرند قادرند به سطح زیبایی شناسی عام دست پیدا کنند.

لذا این طراح معاصر است که با باز تولید و بازنگری به عناصر طراحی کلاسیک می‌تواند به تولید عناصری دست یابد که قابلیت استفاده به صورت واحد کم حجم و کم تراکم را داشته باشند و با یک رویکرد حداقلی و استقلالی، توان خلق و حمل معنای زیبایی را داشته باشند. به تعبیر دیگر با استفاده از چارچوب‌های مدرن طراحی و نوع منطق حاکم بر سیستم‌های نوین طراحی آن‌ها را بر عناصر کلاسیک طراحی ایران سوار کند و به محصولاتی متناسب با فضای فرهنگی مخاطب و استفاده‌کننده ایرانی دست یابد. در عین حال محصول و خروجی سیستم طراحی با مناسبات زندگی در کلان شهرهای مدرن تطابق یافته باشد.

■ فرهنگ تصویری^{۱۰}: گمشده‌ی سوم

فرهنگ ایرانی _ اسلامی به واسطه‌ی حرمت نقش و تصویرگری قرون گذشته برای انتقال پیام و تولیدات هنری خود، از سمت تصویر به عرصه‌ی کلام و ادبیات پناه برد. لذا فرهنگ ایرانی لبریز از ادبیاتی غنی با قدرت تصویر سازی ذهنی بالاست و کلام در زبان فارسی یکی از غنی‌ترین زبان‌های جهان برای خلق خیال و خیال انگیزی و شعر و شاعری است. این خصوصیت اگر چه جلوه ای متفاوت به فرهنگ ایرانی داده است اما در عمل در عرصه‌ی طراحی و هنرهای تصویری، فقر تصویر را موجب شده است. لذا استفاده‌ی بیشتر از عوامل بصری به جای تکیه بر کلام و حروف و توضیحات متنی، بالا بردن سواد بصری عموم از طریق انتقال مفاهیم به شکل تصویری، استفاده از موتیف‌های آشنا در نقوش ایرانی به عنوان پل‌هایی برای ایجاد یک فرهنگ تصویری زیباتر چه در سطح دوبعدی چه در سطح سه بعدی، کارآمد و مؤثر به نظر می‌رسند.

■ تمرکززدایی ارگانیک؛ تمرکز گرایی هدفمند^{۱۱}؛

گمشده‌ی چهارم

در یک فرهنگ طراحی که فاقد پلان مرکزی است نقاط تمرکز درون سیستمی جهت توزیع انرژی در سطح طرح به شکل ارگانیک مراکز تمرکز خود را می‌یابد و به سیستم تحمیل می‌کنند. این موضوع در فرایند طراحی منجر به ارگانیک شدن توسعه‌ی طرح در طی زمان می‌شود و عملاً به نوعی آشفتگی منجر می‌شود. (نمونه‌ی کلان آن، تهران، شهری که همه جای

آن همه چیز هست و نیست!) لذا در سطح طراحی طراحان نیازمند خلق مراکز تمرکز انرژی (در دو سطح بصری و فیزیکی) هستند. این موضوع که این مراکز قابلیت تطبیق پذیری با نوع رشد ارگانیکی که ذهن ما بدان خو گرفته است بسیار مهم است. نوع تقسیم بندی ذهنی و فرم بندی غیر هندسی به سرعت طرح‌هایی را که ساختار منظم و هندسی دارند پس می‌زند. دستیابی به مرز باریکی میان تقسیم‌بندی‌های مدرن و سنتی برای گذر از تمرکزگرایی ارگانیک به سمت تمرکزگرایی هدفمند اگرچه سخت است اما لازم به نظر می‌رسد.

■ مستند نگاری^{۱۲}: فرهنگ مکتوب؛ گمشده‌ی

پنجم

فرهنگ ایرانی در مقایسه با فرهنگ‌های غربی یک فرهنگ شفاهی است که برای انتقال مفاهیم خود به مستندنگاری نیازی نمی‌بیند. لذا بسیاری از داشته‌های ما نیز طی زمان با رفتن افراد از میان می‌روند. این مسئله علاوه بر از میان رفتن دست یافته‌ها و تجربیات در فرایند تاریخی، در کوتاه مدت نیز منجر به چند باره کاری می‌شود و نبود مستندات کاری و نظام ثبت و ارجاع باعث طراحی چند باره‌ی یک مسیر توسط سیستم‌های ما می‌شود که معمولاً مبتنی بر روش سعی و خطا هستند و بدون بازنگری خروجی و معایب و محاسن پروژه‌های اجرا شده، طراحان در فرایندهای طراحی دوباره به نقطه آغاز بازمی‌گردند. این موضوع در خود فرایند طرح نیز باعث بروز امکان تصحیح طرح می‌شود و کیفیت قابل دفاعی به واسطه‌ی وجود مستندات برای طراح ایجاد می‌نماید. ایجاد فرهنگ طراحی که تمامی مراحل طرح در آن مستند می‌شود و طرح سیستم‌هایی که کاربر را مجبور به ثبت کند لازم و ضروری است. به عنوان نمونه، در بسیاری از مجموعه‌هایی که متولی طراحی المان‌های شهری هستند نبود این مستندات و در نتیجه ارتباط بین دوره‌های مختلف مدیریت در درون یک مجموعه و البته فقدان ارتباط بین سازندگان در دوره‌های مختلف، شاهکارهای طراحی ای خلق شده‌اند. تصویر این مجموعه کیوسک‌ها نمونه ای از آن است (تصویر ۳). بی شک مستند نگاری و ارتباطات متنی و استنادی می‌تواند نقطه پایانی بر از بین رفتن دستاورد طراحی‌های ما باشد.



(تصویر ۳) ناهماهنگی کیوسک‌های تلفن در یک محل

■ حق انتخاب و دسترسی^{۱۳}؛ گمشده‌ی ششم

نظام‌های اجتماعی و جوامعی که در مناطقی با منابع محدود رشد یافته‌اند، در طی فرایند تاریخی، یک خصوصیت مشترک پیدا می‌کنند و آن هم کنترل منابع توسط لایه‌ای بالاتر از قدرت در سطوح اجتماعی است که البته بخشی از آن برای حفظ نظام توزیع منابع لازم است. اما وقتی این مسئله در طول زمان از حالت حق به یک امتیاز تبدیل می‌شود یک سیستم بیمار عرضه و تقاضا و ارتباطی غیر اخلاقی خلق می‌شود. یعنی صاحب یک کالا به عنوان عرضه کننده‌ی آن، دادن اطلاعات و دسترسی مستقیم کاربر قبل از خرید

را به عنوان یک حق به رسمیت نمی‌شناسد. بلکه اختیاری و امتیازی است که فروشنده و در نگاهی عام‌تر عرضه کننده‌ی یک محصول (چه کالای فیزیکی و چه کالای فرهنگی و معنوی) می‌تواند به دریافت کننده (خریدار) بدهد یا ندهد. طراحان به عنوان بخشی از بدنه‌ی اجتماعی در این فرایند اجتماعی رشد می‌کنند و به این صورت، این فرایند فرهنگی در نظام ذهنی طراحان آن‌ها نفوذ پیدا می‌کند و رفته رفته تبدیل به یک معضل طراحی می‌شود.

پس در سطح طراحان و سیستم‌های تولیدی با طراحان و کارفرمایانی در نظام طراحی و تولید ایران مواجه می‌شویم



(تصویر ۴) نمونه‌ای از عدم دسترسی خریدار به کالاها

خصوصیات آن به خریدار تحمیل می‌شود. بی‌شک با تبدیل شدن این امتیاز به یک حق، فرایند ذهنی بسیار متفاوت و محصولات و سیستم‌هایی خلق می‌کنیم که با کاربر ارتباط دوستانه‌تری برقرار می‌کنند.

■ جسارت و خلاقیت و ساختار شکنی؛ گمشده‌ی هفتم

یکی از خصوصیت‌های فرهنگ‌هایی که در مسیر تاریخی مغلوب در هجوم‌های برون سیستمی بوده‌اند محافظه کاری و برخورد دفاعی و انفعالی است و نوعی درون گرایی به جای برون گرایی در طی فرایندهای رشد بر فرایند فکری این سرزمین‌ها سایه می‌افکند. این خصوصیت در نظام طراحی نوعی نگاه به درون و مرکز را در توزیع انرژی‌های طرح باعث می‌شود و الگوهای درون‌گرا و مرکزگرا را چه در سطح رفتارهای اجتماعی و چه در فرایند توسعه شهری موجب می‌شوند. نمونه‌ی بارز این موضوع نوع توسعه‌ی الگوی

که همواره ازدادن آگاهی و اطلاعات به شکل مضحکی پرهیز می‌کنند و دادن اطلاعات که در جوامع توسعه‌یافته امری عادی است بدل به حق دستیابی به اطلاعاتی محرمانه و غیر قابل دسترس می‌شود.

در آن سوی مسئله و در پس خلق محصول دادن اطلاعات صحیح و کامل به کاربر نیز امتیاز محسوب می‌شود (کافی است نگاهی به حجم دفترچه‌های اطلاعات استفاده از محصول در ایران در قیاس با محصولات عرضه شده در سطح جهانی بیاندازیم) و همچنین تنوع در حق انتخاب خصوصیات محصول (رنگ، فرم، قابلیت‌های اختصاصی و درخواستی و...) یک امتیاز است. حتی در نوع عرضه محصول هنوز در بسیاری از فروشگاه‌ها باید از پشت پیشخوان، محصول مورد نظر خود را انتخاب کنیم و حق دسترسی به خود محصول به صورت فردی و مستقیم وجود ندارد (تصویر ۵). حتی در خود فرایند طراحی، طراح به شکل ناخودآگاه محصولی یا سیستمی دیکتاتور مآبانه طراحی می‌کند که طرز استفاده و

روستاها و شهرهای کوچک به عنوان مادران شهرهای بزرگ امروزیست که به واسطه ای تمرکز بر سیستم‌های درون‌نگر، در ارتباط با عوالم بیرونی زبان الکتی هستند و به نوعی در طراحی خود فرورفته و عدم صراحت در وجه بیرونی بروز و ظهور می‌کنند.

نکته‌ی جالب اینجاست که هنگامی که این خصوصیت در نظام فکری به عنوان ارزش مطرح می‌شود در عمل از بیان صریح و روشن پرهیز می‌کند و ابهام و پیچیده‌گویی که شاخصه‌ی فرهنگ ایرانیست نیز بر آن سایه می‌اندازد و عدم جسارت در بیان صریح از سوی دیگر به ترکیبی لطیف، محافظه‌کار، غیرجسور و البته پیچیده و ناخوانا منتهی می‌شود.

از منظر جامعه‌شناختی بر نظام توسعه‌ی طراحی، تجربه‌ی عرصه‌های جدید و فرایند درک مسیرهای نوین با این پیشوانه و مسیر، کمی بعید به نظر می‌رسد چرا که سیستم‌های توسعه‌ی طراحی که در ذات خود مبتنی بر خلاقیت هستند و این مسئله باعث می‌شود که مکانیزم توسعه‌ی یکی از موتورهای خود را از دست بدهد.

لذا به نظر می‌رسد که ما طراحان باید همزمان با دانستن و تسلط اطلاعاتی بر یافته‌های موجود، به تجربیات جدید و راهکارهای خلاق به عنوان یک اصل، نگاه جدی‌تری داشته باشیم. کشف و خلق، دو بال اصلی توسعه هستند که یک سیستم در هم تنیده و پیچیده‌ای سرشار از تضادها همچون ایران امروز برای توسعه‌ی خود نیازمند هر دوی آنها

است.

دستیابی به سیستم‌های کشف و تحلیل مسائل طراحی، امری لازم و ضروری است که البته این مسئله در درون خود نیازمند وجود سیستم‌های نقد طراحی به عنوان یک پیش‌نیاز است که متأسفانه ما در حال حاضر به شکل عمیق و گسترده‌ای فاقد آن هستیم. (که خود بحث جداگانه‌ای را می‌طلبد.) اما در یک بیان کوتاه می‌توان گفت که فرهنگ طراحی و توسعه‌ی ما به واسطه‌ی وارداتی بودن، بیشتر مصرف‌کننده‌ی سیستم بوده و نه تولیدکننده‌ی آن، پس این مسئله تسلط بر مفاهیم مولد را از ما گرفته و در عمل، نظام‌های نقد که نیازمند تسلط بر ریشه‌ها هستند اساساً شکل و قوام نیافته‌اند.

این فقدان در پی خود منجر به از بین رفتن فرصت‌های شناخت و در نتیجه فرصت‌های خلاقیت شده است و تدوین نظام نقد طراحی همزمان با گسترش روش‌های خلاقه در سیستم‌های تولیدی - صنعتی و توسعه‌ی طراحی امری لازم و ضروری است.

البته هر کدام از عناوین بیان شده بسیار گسترده‌اند و مجال پرداختن به جزئیات مطالب فوق در این کوتاه زمان نمی‌گنجد و هم‌اندیشی‌های جمعی‌تر را از منظرهای گوناگون تخصصی می‌طلبد و در پایان دعوت می‌کنم از تمام دوستانی که انرژی حرکت از جایی که ایستاده ایم به افق‌های گسترده‌تر را در درون خود دارند، در روند توسعه در این مباحث حضور و ظهور یابند و دردهای مشترک امروزمان تنها انگیزه باشند برای حرکت به سوی درمان این کهن سرزمین.

پی‌نوشت:

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| 11. Systematic Centralization | 1. Metropolis |
| 12. Documentary | 2. Heterogeneous Development |
| 13. Access | 3. Renovate |
| 14. Deconstruction | |
| | 5. Life Style |
| | 6. Globalization |
| | 7. Sham Value |
| | 8. Negative Space |
| | 9. Sustainable Aesthetic |
| | 10. Visual Culture |

۴. تکنوکراسی

منابع:

۱. کلسود لوی، اشتراس، (۱۹۶۶)، استوای حزن‌انگیز.