

طراحی منظر یا طراحی امکان؟ تأملی انتقادی بر مسئله «امکان» در طراحی منظر معاصر



مریم مجیدی

گروه معماری منظر، پژوهشکده هنر، معماری و شهرسازی نظر، تهران، ایران

چکیده

طراحی منظر در دهه‌های اخیر بیش از هر زمان دیگری به سوی پیش‌بینی، کنترل و مدیریت آینده حرکت کرده است. بسیاری از پروژه‌های معاصر می‌کوشند پیش از آنکه زندگی در فضا جریان یابد، الگوهای استفاده، کیفیت تجربه و حتی شیوه مواجهه انسان با محیط را از پیش تعریف کنند. این مقاله با نقد این رویکرد، استدلال می‌کند که مسئله اصلی طراحی منظر نه کمبود خلاقیت یا فناوری، بلکه تلقی خاصی از «امکان» است که آینده را مجموعه‌ای از وضعیت‌های از پیش موجود و قابل تحقق می‌فهمد. با تکیه بر نقد هانری برگسون از مفهوم امکان و بسط آن در اندیشه ژیل دلوز، نشان داده می‌شود که امر نو از تحقق یک امکان از پیش موجود حاصل نمی‌شود، بلکه در جریان شکل‌گیری نسبت‌های تازه پدیدار می‌شود. از آنجایی که منظر نه عینی و نه حاصل ذهن ناظر، بلکه کیفیتی است که در جریان مواجهه انسان و محیط ظهور می‌کند؛ بر این اساس، طراحی منظر نباید به معنای طراحی یک وضعیت نهایی یا تحقق آینده‌ای از پیش تعیین‌شده فهم شود، بلکه باید به منزله گشودن شرایطی تلقی شود که در آن نسبت‌های نو، رخدادهای پیش‌بینی‌ناپذیر و کیفیت‌های تازه بتوانند پدید آیند. در این تلقی، ارزش طراحی نه در میزان کنترل آینده، بلکه در ظرفیت آن برای گشودن آینده و حفظ امکان آفرینش امر نو است.

واژگان کلیدی: طراحی منظر، امکان، رخداد، نسبت، گشودگی

آیا آنچه امروز «طراحی منظر» نامیده می‌شود، واقعاً طراحی منظر است؟ یا آنکه بخش عمده‌ای از آن، طراحی آینده‌ای از پیش تعریف‌شده است؟

مقدمه

این پرسش، صرفاً نقدی بر کیفیت پروژه‌های معاصر نیست، بلکه متوجه پیش‌فرضی است که بخش بزرگی از اندیشه و عمل طراحی را شکل داده است؛ این پیش‌فرض که آینده را می‌توان پیشاپیش تصور، سازمان‌دهی و تا حد زیادی کنترل کرد. بخش قابل توجهی از پروژه‌های منظر شهری، با وجود تفاوت‌های ظاهری، از منطقی مشترک پیروی می‌کنند. مسیر حرکت، نقاط توقف، الگوهای استفاده، کیفیت تجربه و حتی شیوه مواجهه انسان با فضا، پیش از آنکه زندگی آغاز شود، در فرایند طراحی تعریف می‌شوند. موفقیت پروژه نیز غالباً در میزان تحقق همین پیش‌بینی‌ها سنجیده می‌شود. در نتیجه، طراحی به تدریج از خلق امکان فاصله می‌گیرد و به مدیریت آینده نزدیک می‌شود. این رویکرد، مسئله‌ای صرفاً روش‌شناختی نیست، بلکه ریشه در نحوه فهم ما از نسبت میان انسان، محیط و آینده دارد. اگر آینده مجموعه‌ای از امکان‌های از پیش موجود باشد، طراحی نیز چیزی جز انتخاب و تحقق یکی از این امکان‌ها نخواهد بود. اما اگر آینده عرصه ظهور امر نو باشد، دیگر نمی‌توان طراحی را به تحقق یک تصویر از پیش ساخته‌شده تقلیل داد. منظر کیفیتی است که در جریان مواجهه انسان و محیط پدید می‌آید؛ کیفیتی که هر بار در نسبتی تازه شکل می‌گیرد و به همین دلیل، هرگز به‌طور کامل قابل پیش‌بینی نیست. اگر چنین باشد، مسئله طراحی نیز تغییر می‌کند. پرسش دیگر این نیست که چگونه باید منظر را طراحی کرد، بلکه این است که چگونه می‌توان شرایطی را فراهم آورد که منظر «امکان» ظهور پیدا کند. این مقاله از همین نقطه آغاز می‌کند. نخست، مفهوم امکان را به‌منزله یکی از پیش‌فرض‌های پنهان طراحی معاصر بازخوانی می‌کند؛ سپس نشان می‌دهد که چرا منظر را باید رخدادی رابطه‌ای دانست، نه محصول تحقق یک طرح از پیش موجود. در نهایت، استدلال خواهد شد که طراحی منظر، بیش از آنکه هنر پیش‌بینی آینده باشد، هنر گشودن آینده است.

بدنه نقد • امکان

نقد طراحی معاصر را نمی‌توان بدون بازاندیشی در مفهوم «امکان» پیش برد. بسیاری از رویکردهای طراحی، آگاهانه یا ناآگاهانه، بر این فرض استوارند که آینده از مجموعه‌ای از امکان‌های از پیش موجود تشکیل شده است و وظیفه طراحی، انتخاب و تحقق بهترین آن‌هاست. در این تلقی، امر واقعی چیزی جز تحقق امر ممکن نیست و نوآوری نیز به انتخابی موفق‌تر میان گزینه‌های موجود

فروکاسته می‌شود. هانری برگسون این تلقی را به چالش می‌کشد. به باور او، ما معمولاً پس از وقوع یک رخداد، گذشته را بازسازی می‌کنیم و می‌گوییم آن رخداد «ممکن» بوده است؛ گویی امکان از ابتدا وجود داشته و اکنون تنها به فعلیت رسیده است. اما این تصور، نتیجه بازنگری گذشته از منظر امر واقع است، نه ویژگی خود آینده (Bergson, 1946, 1911/2007). از این منظر، امر نو نه تحقق امکان از پیش موجود، بلکه فرایندی است که امکان آن نیز تنها از خلال وقوعش قابل تشخیص می‌شود.

دلوز این نقد را بسط می‌دهد و میان «امر ممکن»^۱ و «امر مجازی»^۲ تمایز می‌گذارد. امر ممکن، تصویری ناقص از امر واقعی است که تنها در انتظار تحقق است؛ اما امر مجازی، میدان نیروها، ظرفیت‌ها و نسبت‌هایی است که در هر فعلیت‌یابی^۳، کیفیتی تازه می‌آفرینند (Deleuze, 1991, 1994). بنابراین، آینده را نباید مجموعه‌ای از امکان‌های از پیش موجود دانست، بلکه باید آن را فرایندی دانست که در آن، تفاوت و نوآوری پیوسته تولید می‌شوند. پیامد این تمایز برای طراحی منظر بنیادین است. اگر آینده از پیش موجود نباشد، طراحی نیز نمی‌تواند به تحقق آینده‌ای از پیش شناخته‌شده تقلیل یابد. طراحی، نه انتخاب میان امکان‌های از پیش موجود، بلکه مداخله در شرایطی است که در آن، امر نو فعلیت می‌یابد. از این منظر، ارزش طراحی نه در میزان تحقق پیش‌بینی‌ها، بلکه در ظرفیت آن برای حفظ گشودگی آینده است.

• رخداد^۴

اگر آینده تحقق امکان‌های از پیش موجود نباشد، طراحی نیز دیگر نمی‌تواند به معنای پیش‌بینی نتیجه‌ای مشخص فهم شود. این گزاره، یکی از بنیادی‌ترین پیش‌فرض‌های طراحی منظر را به پرسش می‌گیرد؛ این تصور که کیفیت‌های آینده را می‌توان پیشاپیش طراحی کرد. مسئله آن نیست که طراحی نباید آینده را تصور کند، بلکه مسئله آن است که آیا آینده اساساً تا آن اندازه قابل شناخت است که بتوان کیفیت زندگی، تجربه و منظر را از پیش تعیین کرد؟

بخش بزرگی از طراحی منظر معاصر بر منطق سناریو استوار است. پروژه، پیش از ساخته شدن، باید بتواند شیوه استفاده، الگوی حرکت، نقاط مکث و کیفیت تجربه کاربران را توضیح دهد. هرچه این پیش‌بینی دقیق‌تر باشد، پروژه موفق‌تر تلقی می‌شود. اما زندگی از منطق سناریو پیروی نمی‌کند، بلکه در قالب رخداد شکل می‌گیرد. رخداد را نباید با اتفاق یا حادثه یکی دانست. رخداد، فرایندی است که در آن، نسبتی تازه میان انسان، محیط، زمان و حافظه شکل می‌گیرد و کیفیتی پدید می‌آورد که پیش از آن وجود نداشته است. از همین رو، رخداد نه در برابر طراحی، بلکه در امتداد آن قرار می‌گیرد؛ البته تنها زمانی که طراحی خود را پایان آینده نداند، بلکه آغاز امکان‌های آن تلقی کند.

در بسیاری از پروژه‌های امروز، جای رخداد را سناریو گرفته است. سناریو آینده را بازنمایی می‌کند، در حالی که رخداد آینده را می‌آفریند. سناریو می‌کوشد عدم قطعیت را حذف کند؛ رخداد دقیقاً از دل همان عدم قطعیت زاده می‌شود. هر اندازه طراحی به سمت کنترل کامل آینده حرکت کند، ظرفیت رخداد کاهش می‌یابد و فضا، به جای آنکه امکان تجربه‌های نو را فراهم کند، تنها اجرای آن چیزی را ممکن می‌سازد که از پیش برنامه‌ریزی شده است. از این منظر، طراحی منظر نه هنر حذف عدم قطعیت، بلکه هنر حفظ شرایطی است که در آن، رخداد بتواند ظهور کند. زیرا منظر، نه در پایان طراحی، بلکه در جریان رخدادهایی شکل می‌گیرد که هیچ طرحی قادر به پیش‌بینی کامل آن‌ها نیست.

طراح رخداد را نه با تعیین دقیق شکل آن، بلکه با فراهم آوردن ظرفیت‌های چندگانه در فضا؛ مسیرهای جایگزین، سطوح نیمه‌معین، عناصر قابل تصاحب، پیش‌بینی‌پذیر می‌کند. او نمی‌داند رخداد دقیقاً چه خواهد بود، اما شرایط بروز آن را فراهم می‌آورد. از این منظر می‌توان به پروژه‌هایی اشاره کرد که آگاهانه از منطق سناریو فاصله گرفته‌اند. برای نمونه، در پارک‌های لاین در نیویورک، طراحان به جای تعیین دقیق کاربری‌های آینده، بستری گیاهی و مسیری نیمه‌باز طراحی کردند که در سال‌های پس از بهره‌برداری، شکل‌های استفاده و تصاحبی را پدید آورد که در طرح اولیه پیش‌بینی نشده بود. نمونه‌ای دیگر پارک لاولیت در پاریس است؛ طراحی این پارک بر پایه لایه‌های مستقل و عناصری کم‌برنامه‌ریزی شده استوار بود که به کاربران امکان داد کاربری‌ها و رخدادهایی را در فضا شکل دهند که در طرح اولیه گنجانده نشده بود. این نمونه‌ها نشان می‌دهند که ارزش پروژه نه در تحقق یک سناریوی از پیش تعیین شده، بلکه در ظرفیت آن برای پذیرش رخداد‌های پیش‌بینی نشده بازتعریف می‌شود.

• نسبت

اگر رخداد در جریان مواجهه انسان و محیط پدید می‌آید، باید پرسید این مواجهه در کجا شکل می‌گیرد؟ پاسخ را نباید در انسان یا محیط به تنهایی جست‌وجو کرد، بلکه در نسبتی که میان آن‌ها برقرار می‌شود. منظر نه ویژگی محیط است و نه محصول ذهن ناظر؛ کیفیتی است که از دل این نسبت ظهور می‌کند.

این تلقی، برداشت رایج از طراحی منظر را دگرگون می‌کند. در بسیاری از پروژه‌ها، منظر هنوز در عناصر کالبدی آن جست‌وجو می‌شود؛ در پوشش گیاهی، مصالح، توپوگرافی یا سازمان فضایی. این عناصر بی‌تردید اهمیت دارند، اما هیچ‌یک به خودی خود منظر نیستند. همان‌گونه که حضور انسان نیز به تنهایی منظر را پدید نمی‌آورد. منظر زمانی شکل می‌گیرد که این کثرت‌ها در نسبتی زنده و همواره نوشونده با یکدیگر قرار گیرند.

برداشت رابطه‌ای از منظر، با نگاه تیم اینگولد به محیط نیز همخوان است. از نظر او، محیط مجموعه‌ای از اشیای ثابت نیست، بلکه شبکه‌ای از حرکت‌ها، مسیرها و فرایندهایی است که انسان نیز همواره بخشی از آن‌هاست (Ingold, 2000; 2011). در چنین برداشتی، طراحی نه سازمان‌دهی ابژه‌ها، بلکه مداخله در میدانی از روابط است که زندگی در آن پیوسته در حال شکل گرفتن است.

ترجمه این نگاه رابطه‌ای به زبان طراحی به این معناست که طراح «نسبت» را نه در نقشه یا سند طراحی، بلکه در نحوه دگرگونی الگوهای حرکت، سکونت و تصاحب فضا پس از بهره‌برداری بازی می‌شناسد؛ نسبتی که تنها با گذر زمان و از خلال زندگی در فضا آشکار می‌شود، نه در لحظه تحویل پروژه. از همین‌رو، طراح نسبت را مستقیماً طراحی نمی‌کند؛ زیرا نسبت همواره در جریان زندگی پدید می‌آید و دگرگون می‌شود. آنچه طراحی می‌شود، شرایطی است که در آن، نسبت‌های تازه بتوانند شکل بگیرند. تفاوت این دو نگاه بنیادین است. در اولی، طراحی به دنبال تثبیت رابطه‌هاست؛ در دومی، طراحی می‌کوشد امکان دگرگونی آن‌ها را حفظ کند.

بنابراین، ارزش یک پروژه منظر را نباید تنها با کیفیت کالبدی آن سنجید، بلکه باید پرسید آیا پروژه توانسته است زمینه‌ای برای شکل‌گیری نسبت‌های تازه میان انسان، طبیعت، تاریخ و شهر فراهم آورد؟ اگر پاسخ مثبت باشد، پروژه تنها فضایی طراحی نکرده است، بلکه امکان ظهور منظر را نیز گشوده است.

اگر منظر کیفیتی است که از دل نسبت‌های همواره نوشونده پدید می‌آید، طراحی نیز دیگر نمی‌تواند به تولید یک وضعیت نهایی تقلیل یابد. طراحی، پیش از آنکه آفرینش یک فرم باشد، گشودن میدانی است که در آن، زندگی بتواند نسبت‌های تازه‌ای با محیط برقرار کند. از این منظر، آنچه طراحی می‌شود نه خود منظر، بلکه امکان پدید آمدن آن است. گشودن، به معنای رها کردن فضا یا نفی سازمان‌دهی نیست. همان‌گونه که پذیرش پیش‌بینی‌ناپذیری به معنای نفی طراحی نیست. مسئله آن است که طراحی، به جای تثبیت آینده، ظرفیت دگرگونی آن را حفظ کند. پروژه‌ای که همه چیز را از پیش تعریف می‌کند، ممکن است از نظر عملکردی موفق باشد، اما چیزی برای ادامه یافتن باقی نمی‌گذارد. در مقابل، پروژه‌ای که بخشی از آینده را گشوده نگه می‌دارد، امکان آن را فراهم می‌کند که منظر پس از پایان پروژه نیز همچنان در حال شکل گرفتن باشد. از همین‌رو، می‌توان میان «پایان پروژه» و «آغاز منظر» تمایز گذاشت. پروژه در لحظه‌ای مشخص پایان می‌یابد، اما منظر، اگر واقعاً منظر باشد، از همان نقطه آغاز می‌شود. آنچه پس از پایان پروژه رخ می‌دهد، دیگر در اختیار طراح نیست؛ در اختیار زندگی است؛ در اختیار حرکت، حافظه، فرسودگی، دگرگونی‌های اجتماعی، تغییرات اقلیمی و هزاران نسبتی که هیچ طرحی قادر به پیش‌بینی کامل آن‌ها نیست. شاید مهم‌ترین وظیفه طراحی، نه تثبیت این فرایند، بلکه حفاظت از گشودگی آن باشد. طراحی هر زمان که خود را مالک آینده بداند، از ماهیت منظر فاصله می‌گیرد؛ و هر زمان که آینده را به روی رخدادهای پیش‌بینی‌نشده بگشاید، به آن نزدیک‌تر می‌شود. از همین‌رو، مسئله طراحی منظر را نباید در این پرسش جست‌وجو کرد که «چه چیزی باید طراحی شود؟» بلکه بهتر است در این پرسش که «چه چیزی باید گشوده بماند؟» دیده شود.

این نگاه، طراح را از ابزارهای متعارف تثبیت‌کننده آینده دور می‌کند و به سمت رویکردهایی سوق می‌دهد که خود ظرفیت گشودگی را در دل خود دارند: طراحی مشارکتی که تصمیم را از طراح به ساکنان منتقل می‌کند، طراحی تطبیقی که فضا را برای تغییرات آتی آماده نگه می‌دارد، سناریوپردازی چندلایه که به جای یک آینده واحد، میدانی از آینده‌های ممکن را در نظر می‌گیرد، و مدل‌سازی پویا که امکان بازتعریف مداوم فضا را فراهم می‌کند. این ابزارها، خود پاسخی به همین پرسش‌اند: چگونه می‌توان چیزی طراحی کرد که همچنان گشوده بماند؟ در این نگاه، موفقیت یک پروژه را دیگر نمی‌توان تنها با میزان تطابق آن با طرح اولیه سنجید؛ پرسش‌های دیگری نیز مطرح می‌شوند: آیا کاربری‌های تازه‌ای که در طرح پیش‌بینی نشده بودند در فضا ظهور کرده‌اند؟ آیا ساکنان در شکل‌دادن به فضا مشارکتی فراتر از نقش مصرف‌کننده داشته‌اند؟ آیا فضا رخدادهایی را در خود جای داده که نه انحراف از طرح، بلکه تحقق ظرفیت گشودگی آن بوده‌اند؟ این پرسش‌ها را نباید شاخص‌های سنجش کمی دانست، بلکه باید آن‌ها را همچون معیارهایی نقادانه برای بازخوانی هر پروژه در نظر گرفت.

طراحی منظر معاصر
اغلب می‌کوشد آینده را از
پیش پیش‌بینی و کنترل
کند، گویی امکان‌های آن
پیشاپیش موجودند و
طراحی تنها یکی را تحقق
می‌بخشد. این مقاله با
تکیه بر برگسون و دلوز
نشان می‌دهد امر نو نه
تحقق امکانی از پیش
موجود، بلکه محصول
نسبت‌های تازه‌ای است
که تنها در جریان رخداد
پدیدار می‌شوند. منظر نیز
نه عینی و نه ذهنی، بلکه
کیفیتی رابطه‌ای میان
انسان و محیط است.
بنابراین طراحی منظر
نباید تحقق سناریویی از
پیش تعیین‌شده باشد،
بلکه باید شرایطی بگشاید
که رخدادهای و نسبت‌های
نو امکان ظهور بیابند؛
ارزش طراحی در گشودن
آینده است، نه کنترل آن.

نتیجه گیری

پرسش آغازین این مقاله آن بود که آیا آنچه امروز «طراحی منظر» نامیده می شود، واقعاً طراحی منظر است یا طراحی آینده ای از پیش تعیین شده؟ این پرسش، در نهایت، منجر به بازاندیشی در یکی از بنیادی ترین پیش فرض های طراحی می شود؛ پیش فرضی که آینده را مجموعه ای از امکان های از پیش موجود می فهمد و طراحی را به تحقق آن ها تقلیل می دهد. در این نقد استدلال شد که چنین برداشتی، بیش از آنکه راه را برای آفرینش بگشاید، آن را محدود می کند. همان گونه که برگسون نشان می دهد، امر نو تحقق یک امکان از پیش موجود نیست، بلکه در جریان تحقق، امکان خود را نیز می آفریند. دلوز با تمایز میان امر ممکن و امر مجازی نشان می دهد که فعلیت یافتن امر مجازی، نه باز تولید شباهت، بلکه تولید تفاوت است. از سوی دیگر، اگر منظر را همانند آنچه اینگولد از محیط به منزله شبکه ای از روابط زنده توصیف می کند، کیفیتی برخاسته از نسبت های همواره در حال شدن بدانیم، آنگاه دیگر نمی توان آن را محصول مستقیم طراحی یا ویژگی ثابت محیط تلقی کرد. از این منظر، مسئله طراحی نه آفرینش مستقیم منظر، بلکه گشودن شرایطی است که منظر بتواند در آن پدیدار شود. طراح، منظر را مستقیماً طراحی نمی کند؛ او شرایطی را طراحی می کند که در آن، انسان، محیط، زمان، حافظه و زندگی بتوانند هر بار در نسبتی تازه با یکدیگر قرار گیرند. ارزش طراحی نیز نه در میزان تحقق پیش بینی های آن، بلکه در ظرفیتش برای حفظ این گشودگی سنجیده می شود. شاید از همین رو، پرسش اصلی طراحی منظر نیز باید تغییر کند. مسئله دیگر این نیست که «چه منظری باید طراحی شود؟»، بلکه این است که «چگونه می توان شرایطی را طراحی کرد که منظر بتواند رخ دهد؟». تفاوت این دو پرسش، تفاوت میان طراحی به مثابه تحقق آینده و طراحی به مثابه گشودن آینده است. این بازاندیشی نظری، پیامدهایی مستقیم برای عمل طراحی دارد. اگر ارزش طراحی در گشودن آینده باشد نه کنترل آن، طراح باید بخشی از پروژه را آگاهانه نامتعیین بگذارد؛ نه از سر سهل انگاری، بلکه به عنوان تصمیمی طراحانه و پذیرفتن این نکته که تغییرات کاربری، فرسودگی و تصاحب های غیرمنتظره، بخشی از تکمیل شدن منظرند، نه انحراف از طرح اولیه. معیار موفقیت پروژه نیز باید از «آیا آنچه پیش بینی شده بود رخ داد؟» به «آیا فضا توانست چیزهایی فراتر از پیش بینی را نیز در خود جای دهد؟» تغییر کند. ابزارهایی مانند طراحی مشارکتی، طراحی تطبیقی، سناریوپردازی چندلایه و مدل سازی پویا، نشان می دهند که این بازاندیشی، تنها ادعایی انتزاعی نیست، بلکه در تصمیم های طراحانه ای مشخص ردیابی پذیر است. در نهایت، اگر منظر کیفیتی زنده، رابطه ای و همواره نوشونده باشد، طراحی نیز نمی تواند در قالب تولید فرم یا تحقق سناریو فهم شود. طراحی منظر، بیش از هر چیز، کوششی برای گشوده نگه داشتن آینده است؛ آینده ای که نه از پیش وجود دارد و نه به طور کامل قابل پیش بینی است، بلکه در جریان زندگی، در دل رخدادها و در نسبت های پیوسته نوشونده، خود را می آفریند.

پی نوشت

۱. The possible.

۲. Virtual.

۳. Actualization.

۴. Event.

منابع

- Bergson, H. (1946). *The Creative Mind: An Introduction to Metaphysics* (M. L. Andison, Trans.). Philosophical Library.
- Bergson, H. (1911/2007). *Creative Evolution* (A. Mitchell, Trans.). Dover Publications.
- Deleuze, G. (1991). *Bergsonism*. (H. Tomlinson & B. Habberjam, Trans.). Zone Books.
- Deleuze, G. (1994). *Difference and Repetition* (P. Patton, Trans.). Columbia University Press.
- Ingold, T. (2011). *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description*. Routledge.

COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the authors with publication rights granted to Journal of Critical Reviews (JCR); The Iranian Journal of Critical Studies in Place. This is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<https://creativecommons.org/version4/>)

