نقد نظر
شماره نهم
آبان ۱۴۰۵
۲۴

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 شیوهٔ مواجهه انسان با محیط را از پیش تعریف کنند. این مقاله با نقد این رویکرد، استدلال می‌کند که مسئلهٔ 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 اندیشهٔ 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 به‌منزلهٔ 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

DOI: 10.22034/jcr.1.1.4.2.9.1
Email: maryam.majidi85@gmail.com
نشریه مکتب نقدنظر، ۲ (۹): ۲۹ - ۲۴ تاریخ دریافت: ۱۴۰۵/۰۵/۰۹ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۶/۱۸ تاریخ انتشار: ۱۴۰۵/۰۸/۱۰

[Downloaded from jcr-sj.com on 2026-11-29]
[DOI: 10.22034/jcr.1.1.4.2.9.1]

آیا آنچه امروز «طراحی منظر» نامیده می‌شود، واقعاً طراحی منظر است؟ یا آنکه بخش عمده‌ای از آن، طراحیِ 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 شیوهٔ 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 به‌تدریج از خلق امکان فاصله می‌گیرد و به مدیریت آینده نزدیک می‌شود. این رویکرد، مسئله‌ای صرفاً روش‌شناختی نیست، بلکه ریشه در نحوهٔ 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 عرصهٔ ظهور امر نو باشد، دیگر نمی‌توان طراحی را به تحقق یک تصویر از پیش ساخته‌شده تقلیل داد.

منظر کیفیتی است که در جریان مواجههٔ 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، مسئلهٔ 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 به‌منزلهٔ 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.

بدنهٔ 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 وظیفهٔ طراحی، انتخاب و تحقق بهترینِ آن‌هاست. در این تلقی، امر واقعی چیزی جز تحقق امر ممکن نیست و نوآوری نیز به انتخابی موفق‌تر میان گزینه‌های موجود

[Downloaded from jcr-sj.com on 2026-11-29]
[DOI: 10.22034/jcr.1.1.4.2.9.1]

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 شیوهٔ استفاده، الگوی حرکت، نقاط مکث و کیفیت تجربهٔ 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 عدم‌قطعیت را حذف کند؛ رخداد دقیقاً از دل همان عدم‌قطعیت 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 عدم‌قطعیت، 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.

[Downloaded from jcr-sj.com on 2026-11-29]
[DOI: 10.22034/jcr.1.1.4.2.9.1]

طـراح رخـداد را نـه بـا تعییـن دقیـق شـکل آن، بلکـه بـا فراهـم‌آوردن ظرفیت‌هـای چندگانـه در فضـا؛ مسـیرهای جایگزیـن، سـطوح نیمه‌معیـن، عناصـر قابـل تصاحـب، پیش‌بینی‌پذیـر می‌کنـد. او نمی‌دانـد رخـداد دقیقـاً چـه خواهـد بـود، امـا شـرایط بـروز آن را فراهـم مـی‌آورد.
از ایـن منظـر می‌تـوان بـه پروژه‌هایـی اشـاره کـرد کـه آگاهانـه از منطـق سـناریو فاصلـه گرفته‌انـد. بـرای نمونـه، در پـارک های‌لایـن در نیویـورک، طراحـان به‌جـای تعییـن دقیـق کاربری‌هـای آینـده، بسـتری گیاهـی و مسـیری نیمه‌بـاز طراحـی کردنـد کـه در سـال‌های پـس از بهره‌بـرداری، شـکل‌های اسـتفاده و تصاحبـی را پدیـد آورد کـه در طـرح اولیـه پیش‌بینـی نشـده بـود. نمونـه‌ای دیگـر پـارک لاویلـت در پاریـس اسـت؛ طراحـی ایـن پـارک بـر پایـهٔ لایه‌هـای مسـتقل و عناصـری کم‌برنامه‌ریزی‌شـده اسـتوار بـود کـه بـه کاربـران امـکان داد کاربری‌هـا و رخدادهایـی را در فضـا شـکل دهنـد کـه در طـرح اولیـه گنجانـده نشـده بـود. ایـن نمونه‌هـا نشـان می‌دهنـد کـه ارزش پـروژه نـه در تحقـق یـک سـناریوی از پیـش تعیین‌شـده، بلکـه در ظرفیـت آن بـرای پذیـرش رخدادهـای پیش‌بینی‌نشـده بازتعریـف می‌شـود.

• نسبت

اگـر رخـداد در جریـان مواجهـهٔ انسـان و محیـط پدیـد می‌آیـد، بایـد پرسـید ایـن مواجهـه در کجـا شـکل می‌گیـرد؟ پاسـخ را نبایـد در انسـان یـا محیـط بـه تنهایـی جسـتوجو کـرد، بلکـه در نسـبتی کـه میـان آن‌ها برقـرار می‌شـود. منظـر نـه ویژگـی محیـط اسـت و نـه محصـول ذهـن ناظـر؛ کیفیتـی اسـت کـه از دل ایـن نسـبت ظهـور می‌کنـد.
ایـن تلقـی، برداشـت رایـج از طراحـی منظـر را دگرگـون می‌کنـد. در بسـیاری از پروژه‌هـا، منظر هنـوز در عناصر کالبـدی آن جسـتوجو می‌شـود؛ در پوشـش گیاهـی، مصالـح، توپوگرافـی یـا سـازمان فضایـی. ایـن عناصـر بی‌تردیـد اهمیـت دارنـد، امـا هیچ‌یـک بـه خـودی خـود منظـر نیسـتند. همان‌گونـه کـه حضـور انسـان نیـز به تنهایـی منظـر را پدیـد نمـی‌آورد. منظـر زمانـی شـکل می‌گیـرد کـه ایـن کثرت‌هـا در نسـبتی زنـده و همـواره نوشـونده بـا یکدیگـر قـرار گیرند.
برداشـت رابطـه‌ای از منظـر، بـا نـگاه تیـم اینگولد به محیط نیـز همخوان اسـت. از نظـر او، محیط مجموعـه‌ای از اشـیای ثابـت نیسـت، بلکـه شـبکه‌ای از حرکت‌هـا، مسـیرها و فرایندهایـی اسـت که انسـان نیز همواره بخشـی از آن‌هاسـت (Ingold, 2000; 2011). در چنیـن برداشـتی، طراحـی نـه سـازمان‌دهی ابژه‌هـا، بلکـه مداخلـه در میدانـی از روابـط اسـت کـه زندگـی در آن پیوسـته در حال شـکل گرفتن اسـت.
ترجمـهٔ ایـن نـگاه رابطـه‌ای بـه زبـان طراحـی بـه ایـن معناسـت کـه طـراح «نسـبت» را نـه در نقشـه یـا سـند طراحـی، بلکـه در نحـوهٔ دگرگونـی الگوهـای حرکت، سـکونت و تصاحب فضـا پـس از بهره‌برداری بازمی‌شناسـد؛ نسـبتی کـه تنهـا بـا گـذر زمـان و از خـلال زندگـی در فضـا آشـکار می‌شـود، نـه در لحظـهٔ تحویـل پـروژه.
از همیـن‌رو، طـراح نسـبت را مسـتقیماً طراحـی نمی‌کنـد؛ زیـرا نسـبت همـواره در جریـان زندگی پدیـد می‌آید و دگرگـون می‌شـود. آنچـه طراحـی می‌شـود، شـرایطی اسـت کـه در آن، نسـبت‌های تـازه بتواننـد شـکل بگیرنـد. تفـاوت ایـن دو نـگاه بنیادیـن اسـت. در اولی، طراحـی به دنبال تثبیـت رابطه‌هاسـت؛ در دومـی، طراحی می‌کوشـد امـکان دگرگونـی آنهـا را حفـظ کنـد.
بنابرایـن، ارزش یـک پـروژه منظـر را نبایـد تنهـا بـا کیفیـت کالبـدی آن سـنجید، بلکـه بایـد پرسـید آیا پـروژه توانسـته اسـت زمینـه‌ای بـرای شـکل‌گیری نسـبت‌های تازه میـان انسـان، طبیعـت، تاریخ و شـهر فراهـم آورد؟ اگـر پاسـخ مثبـت باشـد، پـروژه تنهـا فضایـی طراحـی نکـرده اسـت، بلکـه امـکان ظهـور منظـر را نیـز گشـوده است.

[Downloaded from jcr-sj.com on 2026-11-29]
[DOI: 10.22034/jcr.1.1.4.2.9.1]

• گشودن

اگـر منظـر کیفیتـی اسـت کـه از دل نسـبت‌های همـواره نوشـونده پدیـد می‌آیـد، طراحـی نیـز دیگـر نمی‌توانـد بـه تولیـد یـک وضعیـت نهایـی تقلیـل یابـد. طراحـی، پیـش از آنکـه آفرینـش یـک فـرم باشـد، گشـودن میدانـی اسـت کـه در آن، زندگـی بتوانـد نسـبت‌های تـازه‌ای بـا محیـط برقـرار کنـد. از ایـن منظر، آنچـه طراحـی می‌شـود نـه خـودِ منظـر، بلکـه امـکان پدیـد آمـدن آن اسـت. گشـودن، بـه معنـای رهـا کـردن فضـا یـا نفـی سـازمان‌دهی نیسـت. همان‌گونـه کـه پذیـرش پیش‌بینی‌ناپذیـری بـه معنـای نفـی طراحـی نیسـت. مسـئله آن اسـت کـه طراحـی، بـه جـای تثبیـت آینـده، ظرفیـت دگرگونـی آن را حفـظ کنـد. پـروژه‌ای کـه همـه چیـز را از پیـش تعریـف می‌کنـد، ممکـن اسـت از نظـر عملکـردی موفـق باشـد، امـا چیـزی بـرای ادامـه یافتـن باقـی نمی‌گـذارد. در مقابـل، پـروژه‌ای کـه بخشـی از آینـده را گشـوده نگـه مـی‌دارد، امـکان آن را فراهـم می‌کنـد کـه منظـر پـس از پایـان پـروژه نیـز همچنـان در حـال شـکل گرفتن باشـد. از همیـن‌رو، می‌تـوان میـان «پایـان پـروژه» و «آغـاز منظـر» تمایـز گذاشـت. پـروژه در لحظـه‌ای مشـخص پایـان می‌یابـد، امـا منظـر، اگـر واقعـاً منظـر باشـد، از همـان نقطـه آغـاز می‌شـود. آنچـه پـس از پایـان پـروژه رخ می‌دهـد، دیگـر در اختیـار طـراح نیسـت؛ در اختیـار زندگـی اسـت؛ در اختیـار حرکـت، حافظـه، فرسـودگی، دگرگونی‌هـای اجتماعـی، تغییـرات اقلیمـی و هـزاران نسـبتی کـه هیـچ طرحـی قـادر بـه پیش‌بینی کامـل آن‌هـا نیسـت. شـاید مهم‌تریـن وظیفـۀ طراحـی، نـه تثبیـت ایـن فراینـد، بلکه حفاظـت از گشـودگی آن باشـد. طراحـی هـر زمـان کـه خـود را مالـک آینـده بدانـد، از ماهیـت منظـر فاصلـه می‌گیـرد؛ و هـر زمـان کـه آینـده را بـه روی رخدادهـای پیش‌بینی‌نشـده بگشـاید، بـه آن نزدیک‌تـر می‌شـود. از همیـن‌رو، مسـئلۀ طراحـی منظـر را نبایـد در ایـن پرسـش جسـتوجو کـرد کـه «چـه چیـزی بایـد طراحـی شـود؟» بلکـه بهتـر اسـت در ایـن پرسـش کـه «چـه چیـزی بایـد گشـوده بمانـد؟» دیـده شـود.

ایـن نـگاه، طـراح را از ابزارهـای متعـارفِ تثبیت‌کننـدۀ آینـده دور می‌کنـد و به سـمت رویکردهایـی سـوق می‌دهـد کـه خـود ظرفیـت گشـودگی را در دل خـود دارنـد: طراحـی مشـارکتی کـه تصمیـم را از طـراح بـه سـاکنان منتقـل می‌کنـد، طراحـی تطبیقـی کـه فضـا را بـرای تغییـرات آتی آمـاده نگـه مـی‌دارد، سـناریوپردازی چندلایه کـه به‌جـای یـک آینـدۀ واحـد، میدانـی از آینده‌هـای ممکـن را در نظـر می‌گیـرد، و مدل‌سـازی پویـا کـه امـکان بازتعریف مـداوم فضـا را فراهـم می‌کند. ایـن ابزارهـا، خود پاسـخی بـه همیـن پرسـش‌اند: چگونـه می‌تـوان چیـزی طراحـی کـرد کـه همچنـان گشـوده بمانـد؟ در ایـن نـگاه، موفقیـت یـک پـروژه را دیگـر نمی‌تـوان تنهـا بـا میـزان تطابـق آن بـا طـرح اولیـه سـنجید؛ پرسـش‌های دیگـری نیـز مطـرح می‌شـوند: آیـا کاربری‌هـای تـازه‌ای کـه در طـرح پیش‌بینـی نشـده بودنـد در فضـا ظهـور کرده‌انـد؟ آیـا سـاکنان در شـکل‌دادن بـه فضا مشـارکتی فراتـر از نقـش مصرف‌کننده داشـته‌اند؟ آیـا فضـا رخدادهایـی را در خـود جـای داده کـه نـه انحـراف از طـرح، بلکـه تحقـق ظرفیـت گشـودگی آن بوده‌انـد؟ ایـن پرسـش‌ها را نبایـد شـاخص‌های سـنجش کمّـی دانسـت، بلکـه بایـد آن‌هـا را همچـون معیارهایـی نقادانـه بـرای بازخوانـی هـر پـروژه در نظـر گرفـت.

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 رخدادها و نسبت‌های نو امکان ظهور بیابند؛ ارزش طراحی در گشودن آینده است، نه کنترل آن.

[Downloaded from jcr-sj.com on 2026-11-29]
[DOI: 10.22034/jcr.1.1.4.2.9.1]

نتیجه‌گیری

پرسش آغازین این مقاله آن بود که آیا آنچه امروز «طراحی منظر» نامیده می‌شود، واقعاً طراحی منظر است یا طراحی آینده‌ای از پیش تعیین‌شده؟ این پرسش، در نهایت، منجر به بازاندیشی در یکی از بنیادی‌ترین پیش‌فرض‌های طراحی می‌شود؛ پیش‌فرضی که آینده را مجموعه‌ای از امکان‌های از پیش موجود می‌فهمد و طراحی را به تحقق آن‌ها تقلیل می‌دهد. در این نقد استدلال شد که چنین برداشتی، بیش از آنکه راه را برای آفرینش بگشاید، آن را محدود می‌کند. همان‌گونه که برگسون نشان می‌دهد، امر نو تحقق یک امکان از پیش موجود نیست، بلکه در جریان تحقق، امکان خود را نیز می‌آفریند. دلوز با تمایز میان امر ممکن و امر مجازی نشان می‌دهد که فعلیت‌یافتن امر مجازی، نه بازتولید شباهت، بلکه تولید تفاوت است. از سوی دیگر، اگر منظر را همانند آنچه اینگولد از محیط به منزلهٔ شبکه‌ای از روابط زنده توصیف می‌کند، کیفیتی برخاسته از نسبت‌های همواره در حال شدن بدانیم، آنگاه دیگر نمی‌توان آن را محصول مستقیم طراحی یا ویژگی ثابت محیط تلقی کرد. از این منظر، مسئلهٔ طراحی نه آفرینش مستقیم منظر، بلکه گشودن شرایطی است که منظر بتواند در آن پدیدار شود. طراح، منظر را مستقیماً طراحی نمی‌کند؛ او شرایطی را طراحی می‌کند 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 پیش‌بینی‌های آن، بلکه در ظرفیتش برای حفظ این گشودگی سنجیده می‌شود. شاید از همین‌رو، پرسش اصلی طراحی منظر نیز باید تغییر کند. مسئله دیگر این نیست که «چه منظری باید طراحی شود؟»، بلکه این است که «چگونه می‌توان شرایطی را طراحی کرد که منظر بتواند رخ دهد؟» تفاوت این دو پرسش، تفاوت میان طراحی به‌مثابه تحقق آینده و طراحی به‌مثابه 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 نامتعین بگذارد؛ نه از سرِ سهل‌انگاری، بلکه به‌عنوان تصمیمی طراحانه و پذیرفتنِ این نکته که تغییرات کاربری، فرسودگی و تصاحب‌های غیرمنتظره، بخشی از تکمیل‌شدن منظرند، نه انحراف از طرح اولیه. معیار موفقیت پروژه نیز باید از «آیا آنچه پیش‌بینی شده بود رخ داد؟» به «آیا فضا توانست چیزهایی فراتر از پیش‌بینی را نیز در خود جای دهد؟» تغییر کند. ابزارهایی مانند طراحی مشارکتی، طراحی تطبیقی، سناریوپردازی چندلایه و مدل‌سازی پویا، نشان می‌دهند که این بازاندیشی، تنها ادعایی انتزاعی نیست، بلکه در تصمیم‌های طراحانه‌ای مشخص ردیابی‌پذیر است. در نهایت، اگر منظر کیفیتی زنده، رابطه‌ای و همواره نوشونده باشد، طراحی نیز نمی‌تواند در قالب تولید فرم یا تحقق سناریو فهم شود. طراحی منظر، بیش از هر چیز، کوششی برای گشوده نگه‌داشتن آینده است؛ آینده‌ای که نه از پیش وجود دارد و نه به‌طور کامل قابل پیش‌بینی است، بلکه در جریان زندگی، در دل رخدادها و در نسبت‌های پیوسته نوشونده، خود را می‌آفریند.

پی‌نوشت

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 bye 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/)

[Downloaded from jcr-sj.com on 2026-11-29]

[DOI: 10.22034/jcr.1.1.4.2.9.1]