

ترجمه انگلیسی این مقاله نیز تحت عنوان :
Typology of Imagination in the Process of Architectural Design
در همین شماره مجله به چاپ رسیده است.

گونه‌شناسی خیال در فرایند طراحی معماری*

سارا امینی^۱، محمدمنصور فلامکی^۲، غزال کرامتی^۳

۱. دکتری معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز، ایران.
۲. استاد دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز، ایران.
۳. استادیار دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز، ایران.

تاریخ دریافت: ۹۶/۱۰/۰۶ تاریخ اصلاح: ۹۷/۰۵/۰۶ تاریخ پذیرش: ۹۷/۰۵/۲۰ تاریخ انتشار: ۹۸/۰۳/۰۱

چکیده

بیان مسئله: مقاله پیش‌رو با محوریت موضوع طراحی شکل گرفته است. چیستی طراحی و چگونگی آن همواره دغدغه نظریه‌پردازان و محققان در حوزه‌های مختلف بوده است. در این میان تنوع دیدگاه‌ها و زمینه‌های نگرش به موضوع به جای وجود یک نظریه واحد مسئله‌ای قابل توجه است. هنگامی که مسئله عدم قطعیت به میان می‌آید، یعنی با پدیده‌ای روبه‌رو هستیم که خطی نیست و تنها از منظر خرد و منطق نمی‌توان آن را شناخت. در این میان عده‌ای جنبه‌های متافیزیک را جست‌وجو می‌کنند، عده‌ای از بُعد روان‌شناختی، ناخودآگاه را مورد بررسی قرار می‌دهند و گروهی دیگر نگاهی عرفانی به مسئله دارند. این جنبه‌ناشناخته‌نرفته در طراحی می‌تواند برای طراح و مخاطب نیرویی رازآلود، محرک، ترس‌آور یا لذت‌بخش باشد. طراحی در نقش آفرینشی خود برخاسته از عالم فردی طراح و دنیای ذهنی اوست که در چهارچوب علم به سنجش برده می‌شود و دگر بار به خیال بازمی‌گردد.

هدف: بر اساس نکات فوق، در خوانش طراحی، مجموعه‌ای از مؤلفه‌های درونی و بیرونی همزمان به میان می‌آیند. شناخت این فضای طراحی و چگونگی دگرپذیری آن موضوعی است که برای ما اهمیت دارد. رویکرد ما فرایندمحور است. در کنار مطالعاتی که پیرامون شاخصه‌های فضای فیزیکی شکل گرفته است، ضروری است شاخصه‌های فضای ذهنی نیز مطالعه شود. این فضای ذهنی را معادل همان فضای خیال طراح در نظر می‌گیریم.

روش تحقیق: مشخص است که به طور مستقیم نمی‌توانیم به مکانیسم تخیل دسترسی داشته باشیم، اما می‌توانیم سعی کنیم که کارایی آن را روی سطوح ساختاری شرح دهیم. روش پژوهش تلفیقی است از شیوه روایتی و تحلیل هرمنوتیکی-پدیدارشناسی. شیوه پژوهش نیز فرایندمحور است و بر فرایند طراحی تمرکز دارد. پژوهش بر مبنای مجموعه‌ای از روابط و اثرگذاری‌های متقابل شکل می‌گیرد. تکیه بر خیال لازمه آفرینش‌گری است. خیال یک گریز دوست‌داشتنی است که بسیاری از محدودیت‌ها در آن راه ندارند. همه‌چیز در خیال ممکن می‌شود. تجربه‌ای از آزادی و آزادگی است.

نتیجه‌گیری: فضای خیال هر کس مختص به خود اوست و شکل آن با دیگری تفاوت دارد. مجموعه‌ای از درون‌مایه‌های فردی، شاخصه‌های فضای خیال را شکل می‌دهند. طراح در جریان طراحی در گذار مدام میان این فضای خیال و فضای فیزیکی است.

واژگان کلیدی: طراحی، فضای آفرینشی، خیال، اندیشه، اثر.

دکتر غزال کرامتی در دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، ارائه شده است.
*نویسنده مسئول: saraamini318@gmail.com، ۰۹۱۲۲۰۰۸۶۷۲

* این مقاله برگرفته از رساله دکتری سارا امینی تحت عنوان «دگرپذیری مدام فضای طراحی؛ خوانش دوباره‌ای از فضای کار معماران» است که در سال ۱۳۹۷ به راهنمایی دکتر محمدمنصور فلامکی و مشاوره

مقدمه و بیان مسئله

طراحی کردن یک توانایی است که هر موجود اندیشمندی از آن بهره‌مند است. جستجوی واژه طراحی در بانک اطلاعاتی موجود در سطح بین‌الملل، گستره پهنای از اطلاعات را در اختیار فرد یا سازمان قرار می‌دهد. این طیف گسترده مطالعاتی و اختلاف سلیقه‌ها در بحث که هر کدام در جایگاه خود می‌توانند درست یا کمی درست باشند، نشان می‌دهد که نمی‌توان برای چپستی طراحی، یک پاسخ واحد ارائه کرد. از دیدگاه نگارنده هیچ‌کدام از پاسخ‌ها اشتباه نیست، فقط شاید با سلیقه و خواست درونی «دیگری» خویشاوندی نداشته باشد. طراحی، ماهیتی چند بُعدی دارد و شناخت فرایند آن هم ضرورتی است که باید به آن پرداخته شود. در یک فرایند طراحی، مجموعه‌ای از کنش‌ها، ابزارها و کاراکترها در قالب یک کل منسجم و یکپارچه به خدمت گرفته می‌شوند و برای رسیدن به یک هدف نهایی تلاش می‌کنند. این ارتباط پیچیده اجزا هم‌زمان در دنیای ذهنی و دنیای فیزیکی شکل می‌گیرد. صورت اثر همواره در میانه دنیای ذهنی طراح و دنیای فیزیکی در حرکت است. خیلی پیش‌تر از آنکه اثر هنری نمود بیرونی پیدا کند، درون فضای ذهنی طراح وجود داشته است. اندیشه آفرینش، از درون آفریننده زاده می‌شود، اگرچه می‌تواند یک محرک بیرونی نیز داشته باشد. در جایگاه یک معمار، در فرایند طراحی، آگاهانه یا ناخودآگاه مدام تصور می‌کنیم که انعکاس هر کدام از این ترسیمات دوبعدی بر روی کاغذ در دنیای واقعی چگونه خواهد بود. با این کار در واقعیتی که هنوز عینیت نیافته حضور می‌یابیم و فضای آن را تجربه می‌کنیم. یک حرکت از بیرون به درون (جهت حرکت بارها و بارها تغییر می‌کند) که هر فردی در طول حیات زیسته خود آن را تجربه کرده است. این گذار در فضای خیال یک مرحله اجتناب‌ناپذیر در طراحی است. طراح، فضایی را تجربه می‌کند که ویژگی‌های متمایزی با فضای واقعی دارد؛ یک فضای منحصر به فرد و مؤلفه‌ای که کیفیت و چگونگی آن بر فرایند طراحی اثرگذار است. این فضای درون را فضای خیال می‌نامیم، ضرورتی ناشناخته و نهفته در طراحی که می‌تواند برای طراح، مخاطب و پژوهشگر، نیرویی رازآلود، محرک، ترس‌آور یا لذت‌بخش باشد که در این پژوهش به آن می‌پردازیم. آنچه که مقاله آن را جستجو می‌کند، این تغییر و گذار مدام فضای طراحی است در گذار مدام خیال و علم و چگونگی شکل‌گیری فضای طراحی در گذار این مؤلفه‌ها.

پیشینه تحقیق

برای شناختن موضوع مورد بحث، ضروری است نگاهی دوباره به ادبیات موجود در حوزه طراحی داشته باشیم. در یک نگاه کلی تنوع دیدگاه‌ها و کانتکست‌های نگرش به موضوع قابل توجه است. مطالعات، مخاطب‌محور، طراح‌محور، فراورده‌محور یا فرایند‌محور هستند و از طرفی دیگر، از حوزه تاریخی، فلسفی، متافیزیکی یا

روان‌شناختی به مسئله نگاه می‌کنند. گروهی فرایند طراحی را به عنوان فاکتور مستقل در نظر گرفته و به دنبال مؤلفه‌های اثرگذار بر آن هستند و گروهی دیگر طراح را سوژه اصلی تحقیق قرار داده و چپستی طراحی را در هستی طراح جست‌وجو می‌کنند: پیش از طراحی، از لحظه پیدایش مسئله تا لحظه آفرینش، نقش طراح و شناخت فرایند طراحی او و پس از طراحی، نمود بیرونی اثر آفرینشی و نگاه به مخاطب. مطالعات «نیگارد» طیف گسترده‌ای از این نگرش‌ها را پوشش می‌دهد. او در کتاب «زیبایی‌شناختی خیال» در یک روند تعریف‌شده خیال را در طراحی نگاه می‌کند. یافته‌های او مبتنی بر ارزیابی و تحلیل‌های شخصی است. نگاه شاعرانه در کنار استدلال‌های منطقی، ترکیب دلنشینی از یافته‌ها را رقم زده است (Nygaard, 2013). در سال ۱۹۸۵ «استون» و «لوچتی» مقاله‌ای با عنوان «دفتر کار شما همان جایی است که شما هستید» نوشتند. فرضیه مقاله این بود که فضاهای فیزیکی و دفاتر کار می‌توانند از فلسفه‌های کارکردن حمایت کنند اما نمی‌توانند آنها را به وجود بیاورند (Luchetti & Stone, 1985). مطالعات «پروس» از جمله نمونه‌های اولیه در حوزه مطالعه خیال در محیط ساخته‌شده به حساب می‌آید. وی بر این باور است که خیال مؤلفه‌ای اثرگذار بر ادراک مخاطب از محیط است (Perouse, 1981). در میان منابع داخلی مقاله «یوسف گرجی مهربانی» با عنوان «تفکر طراحی و الگوهای فرایندی آن» سیر کاملی از شکل‌گیری نظریات مختلف طراحی را شرح می‌دهد. گرجی در این مقاله مرجع جامعی از رویکردهای مختلف نگرش به مسئله طراحی را به مخاطب ارائه کرده است (گرجی مهربانی، ۱۳۸۶). گروهی دیگر از مطالعات نیز که در رابطه با تفکر طراحی و سیر تاریخی نظریه‌ها است، در پی نوشت آمده است^۱ و به دلیل آن که خویشاوندی با نگرش ما ندارند، از آوردن آنها در اینجا صرف‌نظر می‌کنیم.

روش تحقیق

در تحقیق پیرامون خیال و سوژه‌هایی که قلمرو ذهن را در بر می‌گیرند، مسئله چگونگی انجام تحقیق همواره مطرح است. چگونه می‌خواهیم مفهومی را به شناخت ببریم که هم بُعد بدیع‌بودن و منحصر‌بودن آن را حفظ کنیم و هم این شناخت به گونه‌ای باشد که در حوزه‌های علمی نیز اعتبار داشته باشد.

طراحی توانایی است که همه موجودات به اندازه‌ای از آن بهره‌مند هستند. فرایند طراحی با زندگی روزانه در هم آمیخته و جزئی جدایی‌ناپذیر از آن است. هنگامی که در تحقیق، سوژه در ظاهر شناخته شده و امری بدیهی است با جامعه‌ای از مخاطبان روبرو هستیم که هر کدام به موضوع نگرشی منحصر به فرد و پذیرفته شده دارند. در این حالت نمی‌توانیم به یک‌باره ادعا کنیم که تمام آن‌چه در رویکرد، دیدگاه، روش یا تعریف هر شخص وجود دارد

دیدگاه کارکردی، درونی و ژرف هنر سخن می‌گوید و آنها را کاتارسیس^۳ می‌نامد.

مفتونی در رویکردی تاریخی-تطبیقی از سه نقطه عطف در تاریخ تعریف خیال یاد می‌کند. فارابی از حیث آموزه‌های بدیعی که درباره نقش‌های گوناگون خیال و خلاقیت آن دارد. ابن سینا از جهت بسط و تفصیلی که در مفهوم‌سازی قوای خیالی قائل شده است و سهروردی به عنوان مؤسس نظریه خیال اشراقی^۴ (مفتونی، ۱۳۸۸) فلاسفی نیز خیال را در ادبیات حافظ و فلسفه عزالدین نسفی جستجو می‌کند. جهان همه خیال است در خیال و وهمی در وهم^۵ (فلامکی، ۱۳۹۰).

«ابن عربی» عالم خیال را گسترده‌ترین جهان به شمار می‌آورد. او مفهوم جدیدی از خیال مطرح می‌کند که با هنر نیز نسبت دارد. خیال او بدان معنی است که عالم دائماً در تبدیل است و در هر صورتی ظهور پیدا می‌کند. از اینجا عالم خیال اندر خیال است. ابن عربی می‌نویسد: «بدان که تو و قوای مدرک تو، و نیز جمیع مدرکات تو که آنها را غیر خود می‌نامی خیال است. بنابراین کل وجود خیال اندر خیال است» (مددپور، ۱۳۸۳).

۲. خیال در روان‌شناسی: «اریک فروم» خیال را قابلیت اعجاب در انسان و سرآغازی بر دانش او می‌داند. «فروید» را روان‌شناس تخیل می‌داند. او فعالیت تخیل در انسان را با بازی کودکانه قیاس می‌کند با این تفاوت که کودک در عالم خیال با اشیای واقعی بازی می‌کند (آریان‌پور، ۱۳۵۷)، مشابه تمایزی که ارسطو به نوعی به آن اشاره می‌کند و در آن خیال را عاری از ماده می‌داند. فروید ریشه تخیل را در ارتباط با ناخودآگاه بررسی می‌کند. متصل به خاطر. او تصویر ذهنی و تجربه زیسته فرد را به عنوان عامل مداخله‌گر در نظر می‌گیرد.

۳. خیال در پدیدارشناسی: «سارتر» در «هستی و نیستی» به گونه‌ای از تخیل اشاره می‌کند که آن را تخیل فرعی-اختراعی می‌نامد. این گونه از خیال پردازشی، معانی یا ترکیبات بدیع را در ذهن به وجود می‌آورد. این ترکیب همواره به یک حالت دیده نمی‌شود؛ گاهی بی‌دخال عقل و اراده و تنها به فرمان دل و مطابق خواست نفس. از دیدگاه او تخیل، یک نوع هوشیاری لبریز شده از خودش است که حالت عینی-ذهنی دارد (آذری ازغندی، ۱۳۸۹). او ادعا می‌کند که غیاب، اصل ضروری خیال پردازشی است: «خیال زمینه طرح‌اندازی‌های انسان است، ساحتی است که فرد را از تاریخ بیرون می‌برد». «باشلار» قوه تخیل را به مثابه قوه اصلی سرشت انسان مطرح می‌کند (باشلار، ۱۳۹۱). او نگاهی شاعرانه به مقوله خیال دارد، اما این شاعرانگی سبب نمی‌شود که خیال را مؤلفه‌ای از جنس اوهام یا خواب و رؤیا بداند. از دیدگاه او تمام کنش‌هایی که در فضای خیال اتفاق می‌افتد، همان اندازه واقعی است که در فضای فیزیکی. «یوهانی پالاسما» در «خیال مجسم» می‌نویسد، تخیل، قدرتی تجربی نیست که به آگاهی افزوده شود، بلکه کل آگاهی است اگر متوجه آزادی‌اش شود (پالاسما، ۱۳۹۵).

اشتباه است. در بهترین حالت می‌توانیم موضوع را از زاویه دیگری نگاه کرده و دیدگاه تازه‌ای ارائه دهیم. یک زاویه نگرش متفاوت برای مخاطب اندیشمند! گزارش پیش‌رو بخش‌هایی از یک کار پژوهشی است که مقطعی از یک فرایند را از یک زاویه دید مشخص مورد بررسی قرار می‌دهد و به دنبال شناخت دوباره یک شناخت است. تحقیق‌هایی از این گونه با طرح یک مسأله یا یک اندیشه درباره پدیده‌ای موجود که پژوهشگر در جستجوی درک چگونگی آن است آغاز می‌شود. ماهیت موضوع خود از جنس تلفیقی است و روش تحقیق نیز تلفیقی است از شیوه روایتی و تحلیل هرمنوتیکی-پدیدارشناسی. روش کار بر مبنای مطالعات کتابخانه‌ای شکل گرفته است. اول نقد و بررسی زمینه: ثبت دقیق گام‌های جستجو- مطالعه نظریه‌های ارائه شده در مقیاس جهانی-آنالیز مدارک موجود و شناخت جاهای خالی. همه داده‌ها یک‌جا منظور می‌شود تا درک مشخصی از کلیت به دست آید. بعداً داده‌ها به واحدهای معنی‌دار تقسیم می‌شوند اما همواره در ارتباط با کل مورد بررسی قرار می‌گیرند. تحلیل فعالیت بازاندیشانه است. این مرحله با مرحله قبل همپوشانی دارد. حرکت از جنس رفت-برگشت است، چرخشی و تکرارپذیر. هر دست‌آورد تازه‌ای امکان دارد یافته‌های قبلی را نقض کند یا بر آن صحنه گذارد. این مرحله و مرحله قبل در تعامل مدام هستند، بر یکدیگر اثر می‌گذارند و هم دیگر را به پیش می‌برند. «انسان در پی انگیزه‌ای که حرکتش را موجب می‌شود، مقصدی را برای خود تعریف می‌کند و تصویرهایی را برای محیط (بعدی) خود ترسیم می‌کند که نمی‌توانند برای او اگر نه ایدآل، دلپذیر نباشند» (فلامکی، ۱۳۸۵).

یافته‌ها

• اول در باب هستی‌شناسی خیال

۱. خیال در فلسفه: رایج‌ترین نگرش به خیال را می‌توان در پژوهش‌هایی از این دسته دنبال کرد. «باوندیان» بر این باور است که عالم هنر و عالم تخیل چنان به هم وابسته‌اند که نمی‌توان در غرب و شرق دو گونه متفاوت از آن را شناسایی کرد. او خیال را حقیقتی می‌داند که بر تمام گونه‌های هنری در تمام نقاط عالم حاکم است^۲ (باوندیان، ۱۳۸۷). ارسطو را آغازگر تعریف خیال می‌دانند. او خیال را امری مشابه احساس می‌داند با این تفاوت که احساس همراه با ماده و تخیل عاری از ماده است. او برای خیال واژه فنتاسیا را به کار برده است. واژه *fantastikas* به معنای تولید تصاویر ذهنی است. فنتاسیای یونان (همان قوه مصوره در شرق با اندکی دخل و تصرف) اشاره به خیال وابسته به احساس دارد. ارسطو بر این باور است که خیال نمی‌تواند بدون احساس به وجود بیاید. نفس هرگز بدون خیال نمی‌اندیشد (نادری، ۱۳۹۶) او در کتاب فن شعر خود در مورد اهمیت توجه به هنر به

- خیال داستانی: طراحی و پیش بردن آن، گونه‌ای داستان‌سرایی است. طراح، مجموعه‌ای از سناریوها را طراحی می‌کند. برای طراحی صحنه از کلی‌ترین تا جزئی‌ترین اجزا را براساس یک چیدمان ذهنی کنار هم قرار می‌دهد. این خیال داستانی می‌تواند در همان گام‌های نخستین طراحی و لحظه ابتدایی به میان بیاید و یا در مراحل پیشرفته‌تر و قدم‌های بعدی ظاهر شود. به هر صورت حضور آن در طراحی انکارناپذیر است.

- خیال زمینه (یا همان خیال محیط): گونه دیگری از خیال نیز وجود دارد که طراح در تعامل با بستر طرح (سایت) و محیط ساخته‌شده فیزیکی، آن را تجربه می‌کند. محیط می‌تواند خیال بیافریند. دست‌نوشته «کستنبوم» توصیفی از این گونه خیال را شرح می‌دهد:

«من در آغاز هر پروژه جدید دوست دارم در سایت آن پروژه برای زمان زیادی پیاده‌روی کنم و در حالی که دستانم را در جیب‌هایم فرو برده‌ام فقط به این طرف و آن طرف بروم. هنگامی که این کار را انجام دادید درمی‌یابید که چه رخ می‌دهد. شما از خطر این که یک طراحی نظری کنید یا چیز نادرستی خلق کنید دور می‌شوید. شما بارها و بارها به سایت می‌روید و بازمی‌گردید و فکر می‌کنید، اما ترسیم نمی‌کنید. منتظر می‌شوید، شروع به ساختن و تقویت ایده خود می‌کنید و سپس دوباره به سایت بازمی‌گردید. این نمونه کاملی از اعمال و رفتار من است که دوست دارم همواره آن را انجام دهم» (Kestenbaum, 1994).

این محیط فیزیکی (که گستره آن آتلیه شخصی، خانه، سایت طراحی، شهر و جهان هستی را دربرمی‌گیرد)، قابلیت آن را دارد که مفاهیم ذهنی بسازد. تفسیر محیط و پیام مخابره‌شده آن فرایندی کاملاً منحصر به فرد و وابسته به طراح است.

- خیال ماده: از نگاه شاعرانه «میکل آنژ» به مصالح (احساس می‌کرد سنگ مرمر است که هنرمند را شکل می‌دهد، همان اندازه که هنرمند سنگ مرمر را شکل می‌دهد) تا معماری «زومتور» و اشتیاق و تعصب او به مصالح، تا گفته «لویی کان» (همه مواد از دو سطح دگردیسی مواد و زمان چندلایه سخن می‌گویند)، همگی در این گونه خیال قرار می‌گیرند (Kahn, 1998). مصالح لباسی برای ایده‌ها نیستند. آنها خیال می‌آفرینند و همچنین با آن یکپارچه می‌شوند.

لازمه مطالعه خیال، شناخت متغیرها و مطالعه اثرگذاری‌ها و اثرپذیری‌ها است. اندیشه خیال که از شرق به غرب، از فیزیک به متافیزیک، از ادبیات به هنر و از عالم ماده به عالم حواس امتداد یافته است، به دنبال یک دغدغه است؛ تثبیت جایگاه نیروی آفرینش‌گر درونی.

• دوم بازخوانی مسئله طراحی

«هنر آفرینش ناب روح است که از بلندی‌های خاص اوج آفرینش را به انسانی نشان می‌دهد که توانایی نایل شدن به آن را دارد.

به مانند «مرلوپونتی» به بدن‌مندی خیال معتقد است. مواجهه با خیال شاعرانه را کاملاً بدن‌مند و مهیج می‌داند که در جسمیت جهان حادث می‌شود.

۴. خیال در علم نورولوژی: از این دیدگاه، ساختار خیال حاصل چندمیلیارد سال تکامل بیولوژیک است. مطالعات اخیر این موضوع را مطرح کرده‌اند که فرایندها و کنش‌های ادراکی و خیال‌ورزی در منطقه مشترکی از مغز رخ می‌دهد. در نتیجه، این دو کنش بسیار به هم مرتبط هستند (مالگریو، ۱۳۹۶). از این دیدگاه، متغیرهایی که بر سیستم ادراکی فرد اثرگذار هستند، بر خیال نیز اثر خواهند گذاشت. فضای خیال ساختار منحصربه‌فرد خودش را دارد و بدون سازماندهی فضایی-فیزیکی است. بیشتر شبیه به یک فضای چند بعدی است که نقش‌ها و پدیده‌ها در روند ارتباطات متقابل با هم شکل می‌گیرند و ساخته می‌شوند.

۵. خیال در طراحی: هنرمندان از آن رو که عاطفی هستند، با تخیل رابطه عمیق‌تری دارند. هزاران هزار خیال وجود دارد که هر کدام حیاتی و ویژه‌اند. «سالیوان» خیال را پایان‌ناپذیر و خودتکثیر می‌خواند (Sullivan & Etlin, 2000). به بیانی دیگر خیال یک هزارتوی بی‌انتهاست. برای تعریف خیال در کانتکست طراحی گونه‌های مختلفی از آن را برمی‌شماریم:

- خیال فردی: این گونه خیال در طراحی بیشترین اثرگذاری را دارد. خیال فردی می‌تواند در قالب خیال متصل به تجربه فرویدی تا خیال شاعرانه باشلاری و خیال عارفانه ارسطویی در طراحی ظاهر شود. طراح در فضای خیال خود به چیزی می‌اندیشد که نیست یا چیزی که شاید برای زمانی طولانی در او وجود داشته، اما صورت بیرونی نیافته است. از نیست به هست یا از هست به نمود. گروهی از معماران صحنه‌هایی از خیال‌پردازی‌های معمارانه خودشان را در نوشته‌ها یا مصاحبه‌های خود، بازسازی کرده‌اند. این گروه از بازگویی‌ها به نوعی بازتولید خیال فردی به حساب می‌آیند که ممکن است از جهاتی با خیال فردی تجسم‌نیافته متفاوت باشند. به هر گونه، این همه آن چیزی است که می‌توانیم از خیال فردی طراح به دست آوریم.

- خیال جمعی: خیال جمعی را در دو گروه معنایی مختلف نگاه می‌کنیم. مفهوم اول به همکاری گروهی اشاره دارد. منظره‌ای اجتماعی، علمی و هنری از طراحی. خیال در این جا از مجموعه‌ای به هم‌پیوسته از خیال‌های فردی تشکیل شده است. مفهوم دوم اشاره به خیال جمعی مخاطب دارد. در این جا نیز فضای خیال هم‌چنان از مجموعه‌ای از خیال‌های فردی تشکیل شده است. این بار جامعه موردنظر گروهی از مخاطبان طرح هستند که طراح انتخاب می‌کند که خیال جمعی آنها را در طرح بازتاب دهد. این خیال گروهی به مانند هر خیال فردی دیگری عبارت است از مجموعه‌ای از خیال‌های فردی شاعرانه، اجتماعی، سیاسی، فضایی و ... که طراح درصدد پذیرش، پرورش و مجسم‌ساختن آنها در طرح برمی‌آید.

انسان از شادی بزرگ آگاه است و این زمانی است که او احساس می‌کند در حال آفریدن است» (Le Corbusier, 1986). هنگامی که از آفرینشی بودن یک فرایند صحبت می‌کنیم، منظور ما فرایندی مبتنی بر اندیشه است که منجر به خلق اثر هنری بدیعی می‌شود که از درون هنرمند طراح زاده شده و نمودی بیرونی از درون مایه‌های فردی اوست. در این دیدگاه خواه این اثر نهایی یک تابلو نقاشی باشد، یک شعر یا یک طرح معماری، برخاسته از دنیای ذهنی هنرمند است. آغاز تفکر طراحی را می‌توان در حوزه تجارت و مدیریت رسانه جستجو کرد. اولین بار نشریه «تجارت هاروارد»، «کمپانی فست» و «هفته‌نامه کار بلومبرگ» مقالاتی را با محوریت موضوعی با عنوان «تفکر طراحی» منتشر کردند. چکیده مطالب درباره نقش تفکر طراحی در رشد و سوددهی کمپانی‌ها خلاصه می‌شد. پس از آن شاهد کاربرد وسیع این واژه نزد نظریه‌پردازان و پژوهشگران سایر رشته‌ها نیز هستیم. در اواخر قرن ۱۹ که «بنه ولو» از آن به «مرحله گذار» یاد می‌کند، شاهد تحول مبانی تفکر در حوزه طراحی و به خصوص طراحی معماری هستیم. در این دوران تداوم تفکر راسیونالیستی در جامعه در تعریف واژه طراحی نیز نمود پیدا کرده بود. بیشتر نظریه‌هایی که در حوزه طراحی مطرح می‌شد، استدلالی منطقی در پی داشت. در مقابل رویکرد دیگری نیز قرار داشت: طراحی به مثابه هنر، طراحی به مثابه فرایند اکتشافی-ذهنی و طراحی به عنوان فعالیتی راضی‌کننده (بنه ولو، ۱۳۹۵) «بنه دتو کروچه» فیلسوف ایتالیایی از جمله کسانی بود که با اعاده خصلت خیال‌انگیز و شهودی هنر با دخالت هرگونه مؤلفه‌های راسیونال یا عمل‌گرا به شدت مخالفت کرد. «کریستوفر الکساندر» ریاضی‌دان معمار نیز از جمله رهبران خردگرا بود. وی پس از سال‌های ۱۹۶۰ نظریه جدیدی را ارایه کرد: «همه چیز را فراموش کنید». با این چرخش فکری، الکساندر طراحان را به تجربه هنر فراخواند؛ یعنی نگرشی تازه که در آیین راسیونالیست‌ها توضیحی برای آن وجود نداشت. او در تز خود به مطالعه مسئله فرایند طراحی و فعالیت‌های ذهنی طراحی معماران پرداخت (Rowe, 1991). رویکرد او در برخورد با موضوع تفکر طراحی قابل توجه است. «شون» چگونگی مکالمه طراحان با لحظه را در فرایند طراحی مطرح کرد (Schon, 1983). او ذهن، حواس و بدن را به عنوان عوامل مداخله‌گر در فرایند طراحی بررسی کرد. از دیدگاه شون طراحی، فرایندی هم‌زمان ذهنی و بدن‌مند است. «ساوا» فرایند طراحی را از دو منظر مورد پژوهش قرار داد؛ فرایند محور که تمرکز بر شرح فرایند طراحی و واژه‌هایی مانند حل مسئله، پلان هدف و استراتژی دارد و محتوا محور که بازنمایی محتوایی است از آنچه طراحان می‌بینند، برایش تلاش می‌کنند و به آن فکر می‌کنند (Sawa, 2016). «آسیمو» فرایند طراحی را به مثابه ترکیبی از دو ساخت می‌داند اول عمودی، شامل مراحل متوالی از فعالیت‌ها از تعریف نیاز و ضرورت‌ها، مطالعات و طراحی مقدماتی مبتنی بر طراحی با جزئیات و دوم افقی، شامل

آنالیز، ترکیب و ارزیابی دو فاز جهان به ذهن (فاز قاعده‌سازی، فرمول‌بندی تازه، مستندسازی) و ذهن به جهان (فاز آنالیز-ارزیابی). او پیشنهاد می‌دهد طراحی را به جای نگاه کردن به مثابه فرایند مرحله‌ای، فرایند دگرسازی تعریف کنیم (Asimow, 1962). در میان نظریه‌پردازان داخلی نیز به مسئله طراحی پرداخته شده است. «محمد رضا جویدی» (۱۳۷۸) می‌نویسد: «یا افرادی وجود دارند که بگویند اصولاً طراحی معماری چیست؟ گمان نکنم. آیا افرادی وجود دارند که بگویند طراحی معماری چه می‌توانست باشد؟ بسیار! به بحث‌های آکادمیک مراجعه کنید. از این نتیجه می‌شود که در روند حاکم بر طراحی معماری، ترسی بر ما مستولی است. ترس از آن که درمی‌یابیم آنچه که باید باشیم نیستیم» (بانی مسعود، ۱۳۹۱). فلاسفی می‌نویسد: «تکاء صرف به منطق برای آفرینش هنری، ابزارهای شکست را درون خود دارد» (فلامکی، ۱۳۹۰). وی از سوی دیگر نگرش به روند آفرینش معماری را در دو محفل مطرح می‌کند: اول به مثابه راه و رسمی ذاتاً منطقی و پذیرای نظریه‌ها و اندیشه‌ها و سلیقه‌هایی که بتوانند در آن جای گیرند و دوم آزادی در آفرینش معماری از راه و رسمی که می‌تواند بر منطق نیز استوار باشد (همان). «رابرت دیویس» با ۳۵ نفر از اعضای انجمن طراحی سلطنتی مصاحبه کرد که در این میان طراحان گرافیک، صنعتی، داخلی، مبلمان و مد حضور داشتند. دیویس به دنبال چگونگی تفکر طراحی بود و سؤالات او بر روی جنبه‌های خلاقیت متمرکز بود. او از طراحان می‌پرسید، چگونه می‌اندیشند که به بینش خلاقانه یا همان کانسپت می‌رسند. در پاسخ به سؤالات طرح شده طراحان اغلب شرحی از روند کار ارایه کردند و به چگونگی برخورد با نیازهای طرح و تعامل با شرایط موجود و خلاصه طرح و موضوعاتی از این قبیل پرداختند. اما در بخش غیررسمی کار و در ضبط مکالمات، بُعد دیگری نیز مطرح شده بود که تنها با استدلال منطقی قابل توجیه و توضیح نبود؛ «کشف و دریافت ناگهانی»^۱. «ریچارد مک کورمک» معمار بریتانیایی سال‌ها قبل از آنکه «لاوسون» نتایج تحقیقاتش را منتشر کند (Cross, 2011)، در گفت‌وگویی با او اشاره کرد: «من فکر نمی‌کنم فقط با جذب اطلاعات و امید به ترکیب آنها برای رسیدن به راه‌حل بتوان چیزی را طراحی کرد». خلاصه طرح و اطلاعات اولیه که در اختیار طراح قرار می‌گیرد، تنها نقطه شروعی برای اکتشاف است. به گفته مک کورمک اغلب طرح‌های موفق به مخاطب خود چیزی را می‌گویند که آنها هرگز از قبل نمی‌دانستند: چیزی که به طور وحشتناک برای آنها مهم است و در خلاصه طرح نبوده است. این دسته از یافته‌ها از آن جهت برای ما اهمیت دارند که فرایند طراحی را از فرایند ساخت مهندسی جدا دانسته و نگاهی متفاوت به آن داشته‌اند. این افراد در پی ارائه الگوی صرفاً منطقی برای طراحی نبوده‌اند، به جایگاه ذهن و دنیای ذهنی طراح اهمیت داده و همه آنها به حضور نیرویی درونی اشاره کرده‌اند. لاوسون در این

متغیر است و منحصر به فرد. «آرنه‌ایم» این رفتار اکتشافی انسان را شبیه به تماشای رفتار کودک خردسالی می‌داند که در پی هدفی است، آن قدر پیش و پس می‌رود که موجب گیجی اطرافیان می‌شود (آرنه‌ایم، ۱۳۹۳). از طریق واسازی کنش خلاقانه طراحان به واسطه نقل قول‌های شخصی یا مصاحبه‌ها یا تحلیل آثار می‌توان به جنبه‌هایی از این فضای خیال دست یافت و ویژگی‌هایی را برای آن برشمرد. اما بسیار دور از ذهن است شرح اینکه به طور حتم در خیال هر کس چه روی می‌دهد. «فو کو» در تمثیل آینه موقعیتی را شرح می‌دهد که همخوانی‌هایی با یک فرایند طراحی دارد. او از آینه به مثابه یک دگرجا صحبت می‌کند و از یک تجربه درهم‌آمیخته می‌گوید. یک مکان بی‌مکان، «جایی که به من این امکان را می‌دهد که به خودم در جایی نگاه کنم که در آنجا غایبم»^۸ (پالاسما، ۱۳۹۵). در سطرهای قبلی گفتیم که طراح در فرایند طراحی، فضای فیزیکی و فضای خیال را هم‌زمان تجربه می‌کند؛ یعنی یک تجربه درهم‌آمیخته. طراح، درون‌مایه‌های خود را به کار می‌گیرد تا چیزی بیافریند. او در فضای خیال خود به چیزی می‌اندیشد که نیست یا چیزی که شاید برای زمانی طولانی در او وجود داشته اما صورت بیرونی نیافته است. از نیست به هست یا از هست به نمود. فضای خیال زیسته طراح به نوعی دگر جای «فوکویی» را تداعی می‌کند. «ستاری» هم از درون‌مایه طراح می‌گوید. از دیدگاه او درون‌مایه طراح همان جوهره فکری و تجربه زیسته هنرمند است. همان چیزی که قرار است در شکل اثر دیده و دانسته شود. ماهیتی که طراح تلاش می‌کند فرم بیانی آن را بیابد. طراح به دنبال پدید آوردن قالبی مناسب برای درون‌مایه‌های خویش است. یافتن صورت بیرونی که همخوان اتفاق‌های درونی باشد (ستاری، ۱۳۴۸). الکساندر می‌نویسد: «همه ساختمان‌ها دوبار ساخته می‌شوند. اول در ناحیه غیرمادی خیال طراح و بعد در دنیای مادی تحت قانون فیزیک. در حقیقت باید بگوییم همه ساختمان‌های شاخص توسط معمار و طراح خود بارها به صورت خیالی زیسته شده‌اند» (الکساندر، ۱۳۹۲). «فیلیپ استارک» طراح برجسته کمپانی آلسی، اَبلیموگیری^۹ معروف خودش را در هنگام صرف شام در یک رستوران طراحی کرد. پیش‌طرح‌های استارک تلفیقی بود از فرم ماهی مرکب که برای شام سفارش داده بود؛ علاقه بچگی او به کمیک‌های علمی-تخیلی و البته طراحی هواپیما که شغل پدرش بود. به نظر می‌رسد طراح در روند آفرینشی خود ابزارهایی را به کار می‌گیرد که باید در گذشته، حال و آینده ریشه‌یابی شوند و برای مطالعه فضای خیال او باید بازه زمانی فراتر از اکنون بررسی شوند. در آفرینش هنری طراح درجات مختلفی از خیال را تجربه می‌کند:

- اول، خیال باز آفرین: خیال می‌تواند هر لحظه هر صورتی از صور محفوظه را که مایل باشد، بازسازی کند (مفتونی، ۱۳۸۸). طراح چیزی را که قبلاً دیده و تجربه کرده است، در خیال خود عیناً تجسم می‌کند. این ساده‌ترین کاربرد طراح از نیروی خیال است.

زمینه می‌نویسد: «از تمام سؤال‌هایی که درباره طراحی می‌توانیم پرسیم اینکه درون سر طراحان چه می‌گذرد، پیچیده‌ترین، سخت‌ترین و همچنان هیجان‌انگیزترین است و ضروری‌ترین» (Lawson, 1980: 94). هنگامی که جهان درون هنرمند جریان یابد و هنرمند درون جهان جریان یابد، فرایند آفرینشی شکل می‌گیرد. فرایند طراحی، مجموعه‌ای از دگرپذیری‌های مدامی است که در کاراکترها (طراح، مخاطب، کارفرما)، کنش‌ها (اندیشیدن، از دیدن به لمس کردن به ... و فضاها (از خیال به واقعیت فیزیکی و بالعکس) اتفاق می‌افتد. هر دگرشدن بر خود، دیگری و بر کل فرایند طراحی اثر می‌گذارد. این یک معادله است با متغیرهای فراوان و البته جواب‌های بی‌شمار.

• سوم، خیال طراح

این ایده که خیال، بخشی از طراحی است بسیار واضح و در قلب طراحی نهفته است. در فرایند طراحی خیال تنها قابلیت ذهنی نیست که دسترسی به احتمالات را فراهم کند. تغییر شکل مفاهیم و معانی در خیال، یک فرایند چندمرحله‌ایست. هیچ طراحی حضور خیال و تجربه فضای خیال وابسته به آن و اثرگذاری آن را بر فرایند طراحی انکار نمی‌کند. در این میان تغییر مداوم نقش خیال در فرایند طراحی یکی از عواملی است که خوانش خیال را پیچیده کرده و آن را از دسترس ما خارج می‌کند. طی فرایند طراحی، خیال قدرتمند مجبور به ساده‌سازی و کاهش فراوانی مسائل و جنبه‌های عملی کار است تا تنوع بی‌شکل و نیازهای مختلف طراحی را در یک خیال واحد متراکم کند و اغلب وضوح خیال محصول سرکوب مکرر پنهانی است. «موتزارت» این ظرفیت خارق‌العاده خیال را «احساس از هم‌پاشیدگی تدریجی از جانشینی موقت در فرایند خلاقیت آفرینشی» تعریف می‌کند. خیال با طراحی یکپارچه می‌شود، در عین حال آن را به هرج و مرج می‌کشد. اما این بی‌نظمی ظاهری چیزی نیست که باید فقط از آن اجتناب کرد، بلکه می‌تواند سازنده هم باشد. اگر طراحی را صرفاً فرایندی سیستماتیک و مبتنی بر مراحل از پیش تعیین شده تعریف کنیم، نقش فردی طراح را در این روند نادیده گرفته‌ایم. در این میان اهمیت دارد که در جست‌وجوی عاملی باشیم که فردی است و متغیر. لزوماً باید چیزی متعلق به شخص باشد که در دیگری وجود ندارد؛ یک تجربه فردی، یک تصویر ذهنی، یک باور و یک نگرش، یک خیال منحصر به فرد! اثر آفرینشی به فراخور این تمایزها است که شخصیت پیدا می‌کند و از دیگری تفکیک می‌شود. این همان دنیای ذهنی طراح است که اغلب نقش آن نادیده گرفته می‌شود. از لحظه‌ای که طراح دغدغه آفریدن چیزی را در خود احساس می‌کند، تمام وجود او در تکاپو و تقلا قرار می‌گیرد. فرقی نمی‌کند که خاستگاه این دغدغه منشأ بیرونی داشته باشد یا درونی، به هر صورت این سرگشتگی در جسم و ذهن تا نقطه مشخص و لحظه «یافتم، یافتم» ادامه دارد؛ آنی که

علاقه کودک خودش تکیه می‌کند؟ آیا این انتخاب رویکرد و میزان اعتماد به نیروی خیال، اختیاری است، اجباری یا اکتسابی؟ - چهارم، محصول خیال: در روند تفکر تحقیق، خیال را به مثابه یک نیروی مولد سازنده در نظر گرفتیم که محدودیت‌های زمانی و مکانی در آن جایی ندارد. پرسشی که در این میان مطرح می‌شود



در این حالت طراح تصاویر ذهنی خود را مرور می‌کند و گزینه‌ای را که بیشترین شباهت و همخوانی را با موضوع طرح دارد، عیناً بازسازی می‌کند.

- دوم، تصرف در خیال بازآفرین: این یک مرحله ترکیبی است. طراح تصاویر ذهنی خود را به عنوان داده و مواد خام فرایند آفرینشی به کار می‌گیرد و بدون هیچ محدودیتی در آنها تصرف می‌کند. اجزای مختلف آثار را به عنوان مواد خام در اختیار گرفته و با ترکیب یا تغییر آنها اثری تازه می‌آفریند. اینجاردپای فردی طراح بیشتر دیده می‌شود و به فراخور، خیال خلاق بیشتر نقش آفرینی می‌کند. فیلیپ استارک در طراحی آلبیموگیری معروف خودش این رویکرد را پیش گرفته است (تصویر ۱).

- سوم، آفرینش خیال: این مرحله ابداعی‌ترین فعل خیال است. طراح درون‌مایه‌های خود را به کار می‌گیرد تا تصویر و قالبی مناسب برای بیان افکار و ذهنیات درونی خود بیافریند. به تناسب رویکرد آفرینشی طراح، ماهیت محصول نهایی و اثر آفرینشی نیز تغییر خواهد کرد. از این زاویه نگرش سوال دیگری مطرح می‌شود. آیا این رویکرد طراحی در طراح ثابت است؟ یعنی اگر استارک بخواهد یک محصول دیگر برای آلسی طراحی کند، مثلاً یک ماگ یا یک دربازکن قوطی کنسرو، باز هم به خاطرات و



تصویر ۱. (بالا و پایین): روند طراحی استارک و محصول نهایی او. مأخذ: www.themethodcase.com

اجرا صورت می‌گیرد. اجرا در تخیل که البته مرتبه‌ای ناقص از اجراست، مثل وقتی است که نمایشنامه‌ای را می‌خوانیم و در همان حال بازیگران صحنه و کنش‌ها را تخیل می‌کنیم. در روند انتقال این محصول آفرینشی از دنیای ذهنی به دنیای فیزیکی و از خود به دیگری، چه دگرگونی‌هایی اتفاق می‌افتد؟ سارتر بر این باور است که نمی‌توان خیال را و آنچه را که خیال طراح آفریده، همان‌گونه که هست به مخاطب انتقال داد. «هیچ نقاشی (خالق اثر هنری) نمی‌تواند تخیل خویش را واقعیت بخشیده و آن را در اختیار ما بگذارد. او فقط یک شی واقعی (نمایشگر مادی)»^۱ را فراهم آورده تا ما به واسطه آن از عالم واقعی جدا شده و به تصویر ذهنی او دست یابیم» (سارتر، ۱۳۴۸). «دوفرن» دو مرتبه را در اجرا در نظر می‌گیرد: در مرتبه اول اجراکننده خود، خالق اثر نیست (او معمار را در این دسته قرار می‌دهد حتی اگر خودش بنا را بسازد). دوم، اجراکننده خود، خالق اثر است. در دسته اول، اجراکننده مستقیماً بدن خودش را ماده و محمل اجرا قرار می‌دهد، مانند رقص. اجراکننده‌ای که بدن و اعضای بدن را به کار می‌گیرد تا اثر را اجرا کند نیز در این دسته قرار می‌گیرد مانند موسیقی و شعر. در این دسته، اثر از پیش وجود دارد، وجودی انتزاعی که اگرچه جسمی ادراک‌پذیر ندارد، واقعی است. دسته دوم اما هنرهایی هستند که در آنها اجرا و خلق یگانه است، مثل نقاشی و مجسمه‌سازی. در هنرهای دسته دوم آنچه پیش از اجرا وجود دارد، امری نامعین است که می‌خواهد از غیاب به حضور و از عدم به وجود بیاید (و نه از بود به نمود یا از وجودی انتزاعی به وجودی انضمامی). دوفرن مدعی است که معمولاً هنرمند هنگام خلق اثر به نحوی مخاطب را در نظر دارد؛ اعم از مخاطب بلافصل یا مخاطب خیالی. «مخاطب خیالی (مخاطبی که در آینده از راه خواهد رسید) حتی اگر هنرمند برای خودش اثری خلق کند وقتی که اثر تکمیل می‌شود از او جدا شده و مخاطبانی پیدا می‌کند» (Dufrenne, 1973: 30). به هر صورت هنرمند در پی بیان صورت‌های ذهنی خویش و انتقال مفاهیم آن به دیگری است و به این منظور نیازمند ابزار و وسایلی است. «نامی» این ابزار بیان را در سه دسته ۱. مواد و مصالح و ابزار کار؛ ۲. شیوه یا روش و ۳. آگاهی‌های هنری شامل تکنیک، تاریخ هنر و مبانی هنر جای می‌دهد (نامی، ۱۳۸۷: ۲۵). از دیدگاه او کمبود و نبود هر کدام از این موارد منجر به نزول ارزش‌های اثر و نهایتاً نارسایی بیان مفاهیم ذهنی هنرمند می‌شود. از آن طرف زمانی اثر به حد والای آفرینش می‌رسد که هماهنگی و وحدت کامل بین این سه‌گانه ایجاد شود. «گروپپوس» نیز به نقش آگاهی‌های هنری اشاره می‌کند و بر این باور است که کار خلاقانه حقیقی تنها از انسانی ساخته است که دانش و تسلط او بر قانون‌های فیزیکی (استاتیک، دینامیک، اپتیک و آکوستیک) به او امکان دهد به تجسم درونی خویش روح و شکل ببخشد. از دیدگاه او علم ابزاری برای مجسم‌ساختن خیال طراح است. در آثار هنری قوانین جهان

این است که محصول خیال چیست و چه شکلی دارد؟ در روند انتقال این محصول آفرینشی از دنیای ذهنی به دنیای فیزیکی و از خود به دیگری، چه دگرگونی‌هایی اتفاق می‌افتد؟ طراح در ذهن خیال پرداز خود به دنبال یک پاسخ است که می‌تواند در قالب یک اندیشه، یک صورت، یک بنا یا یک محصول نمایان شود. خیال منتهی می‌شود به فراوانی یا کثرت و یا فقدان نمایش (سارتر خیال را محصول خنثی‌سازی می‌داند). به بیان دیگر، تصویر خیالی موضوع و شی را غایب می‌سازد یا غایب را حاضر! تمامی این دغدغه‌ها و پرسه‌زدن‌ها در فضای خیال طراح به واسطه اثرگذاری‌های آن بر اثر نهایی طراحی اهمیت پیدا می‌کند. اثر هنری، زمان و مکان ندارد و با ابزارهای مادی خود یکی نیست. تصویر یا خیالی در ذهن آفریننده خود هم نیست، زیرا واقعیت مادی‌یافته و موضوع ارتباط‌های انسانی بشر شده است. واقعی است اما دنیایش خیالی است. امری خیالی است که ما را وادار می‌کند از دنیای هرروزه واقعی کنده شویم و از چشم‌انداز دنیای دیگری به آن بنگریم. محصول آفرینشی در این مسیر ارتباطی شکل می‌گیرد و معنا می‌یابد. سه نقطه عطف را در آفرینش اثر هنری در فضای خیال می‌توان در نظر گرفت: آفرینش، بازآفرینی و انتقال. اولین محصول خیال و کنش ذهن خیال‌پرداز یک شی یا فراورده نیست بلکه یک تصویر ذهنی درونی است (نیگارده، ۲۰۱۳). این تصویر درونی در گام‌های بعدی به جهت‌های جدید هدایت می‌شود و می‌تواند به عنوان منبعی مهم برای فراوری و تولید معنای جدید استفاده شود. به بیان دیگر محصول خیال همان نیروی مولد سازنده و خلاق است که رمانتیسیم‌ها از آن یاد می‌کنند و به فراوانی مخلوقات و آفرینش‌های جدید منتهی می‌شود. محصول خیال عصاره یک سلسله تجزیه تحلیل‌های ذهنی است که در نهایت به شکل‌هایی ذهنی و تخیلی آماده ابراز و بیان می‌شود. از دیدگاه ما تمامی این اتفاقات در یک چرخه تکرار می‌شود، یک مدار آفرینشی! که مدام در گردش و دگرگونی است. آنچه در فضای خیال آفریده می‌شود، می‌تواند یک طرح تمام شده باشد و یا صرفاً ویژگی‌ها و کیفیت‌هایی از صورت یا معنای اثر. مرحله بعد، انتقال این محصول به بیرون، به دیگری و به فضای فیزیکی است. در این بین طراح در پی یافتن یک قالب بیرونی است که بیانگر اتفاقات درونی باشد. هنگامی که تصویر ذهنی هنرمند در قالب مادی بر روی بوم یا در پیکره منسجم یک تندیس یا حجمی تعریف‌شده از مصالح نمایان می‌شود و این کمال آفرینش خیال است.

«چشمان شاعر با چرخشی ناب از ملکوت به زمین و از زمین به ملکوت می‌نگرد و همچنان که تخیل تجسم می‌بخشد به صورت ناشناخته‌ها، قلم شاعر نیز کالبدی برایشان می‌سازد و از برای آن نیستی که چون باد است نام و مأوایی فراهم می‌سازد» (Shakespeare, 1596: 19).

در اینجا از واژه «اجرا» استفاده می‌کنیم. انکشاف اثر از طریق

دور نمی‌ماند: «آفرینندگان کسانی هستند که هم در ذات خود دگرگونی می‌پذیرند و هم دگرشدن میدان‌ها را موجب می‌شوند» (فلامکی، ۱۳۹۰).

مفهوم دیگری که در بحث تغییر مطرح می‌شود و پیش‌نیاز این بحث است، «زمان در طراحی» است. زمان بعد چهارم فضایی است که ما درونش مکان را تجربه می‌کنیم. «زمان»ی که امروز می‌شناسیم را یونانیان باستان به شکل خطی در نظر گرفتند و آن را اندازه‌گذاری کردند. این زمان تعریف شده تا جایی قابل استناد است که در حوزه فضای فیزیکی قرار داشته باشیم. اما هنگامی که وارد عرصه خیال-رویا و فضای ذهنی می‌شویم، شاخصه‌های محاسبه زمان تغییر می‌کند و گونه دیگری از زمان نیز مطرح می‌شود. فکوهی از گونه‌های مختلف زمان زیستی-بیولوژیک، زمان تاریخی، زمان زبانی و زمان فرهنگی صحبت می‌کند. لامکی نیز دگرگونی‌های زمان از خطی و مقداری به نسبی را دنبال می‌کند. او مسئله زمان در اندیشه‌های پدیده‌شناختی را مطرح می‌کند «پهنه‌ای که واقعه‌های مربوط به هست بودن در آن تحقق می‌یابد». به اعتقاد دوفرن، زمان اثر به سختی می‌تواند مدت نامیده شود (Dufrenne, 1973: 366). در این میان «هوسرل» در کتاب «پدیدارشناسی زمان درونی» به نوشته «برنتانو» استناد می‌کند (رائی، ۱۳۹۰). برنتانو مسئله زمان را با توجه به تداعی‌ها بررسی کرد و خاستگاه تداعی‌ها را در قوه خیال جستجو کرد «هنگامی که چیزی را از طریق شهود درک می‌کنیم آنچه درک شده برای مدتی در ما حاضر است. البته این حضور همواره دستخوش تغییرات است. به عبارتی دیگر آنچه در ما می‌ماند از یک سو در ما به عنوان گذشته اثر خود را حفظ می‌کند و از سوی دیگر دچار تغییرات و تعدیلات می‌شود» (همان). دانش روان‌شناسی محیطی نیز این زمان درونی را در ارتباط با چگونگی ادراک مخاطب از محیط و اثر اندازه می‌گیرد. زمان در فرایند آفرینشی، ترکیبی است از زمان بیرونی و زمان درونی. تمامی درون‌مایه‌های طراحی در این گذار زمانی، پیوسته در تغییر هستند و هر یک دگرپذیری را به گونه‌ای زندگی می‌کنند. در فرایند طراحی، فضا-اندیشه و ابزار مدام در تغییر است و طراح، در گذار از یکی به دیگری است. این طیف گسترده تغییرات در سطوح عمودی و افقی طراحی روی می‌دهد. علاوه بر فضای خیال که مانند یک سیال عمل می‌کند و پیش‌تر به آن اشاره کردیم، اندیشه نیز به ذات خود وجودی پویا دارد، تغییر در جهان‌بینی، نیاز جامعه مخاطب، اهداف، خواسته‌ها و باورها تغییر در اندیشه را به دنبال دارد. از طرفی دیگر تغییر در رشد و توسعه در ابزار، امکانات و تکنولوژی، گزینه‌های مختلفی را در اختیار طراح قرار می‌دهد که در انتخاب‌های او اثرگذار است. اثر آفرینشی نیز تغییر را زندگی می‌کند. متغیرهای این دسته را باید هم

مادی، جهان ذهنی و جهان معنوی همه فعال هستند و هم‌زمان ابراز می‌شوند. محصول خیال در ذات خود ماهیت مادی-فیزیکی ندارد و چیزی است از جنس اندیشه، ایده و تصویر ذهنی. طراح باید بتواند این دستاورد ذهنی متغیر و پویا را به نوعی به مخاطب منتقل کند و در لحظه‌ای از زمان و نقطه‌ای از مکان آن را تثبیت کند. به همین منظور او نیاز به یک کالبد فیزیکی دارد که از طریق آن دنیای درونی خود را با دنیای بیرونی پیوند دهد. انتخاب و آفرینش این کالبد بیرونی با میزان گستردگی دانش و آگاهی طراح از دانش‌های گوناگون در ارتباط است. به بیان دیگر هر اندازه حافظه اطلاعاتی طراح، غنی‌تر و دامنه تصاویر ذهنی او وسیع‌تر باشد، قدرت او در انتخاب و آفرینش بیشتر است. مؤلفه‌ای که در این میان ثابت است، نقش ویژگی‌های فردی بر شکل‌گیری صورت نهایی اثر است. محصول خیال هنگامی ارزش وجودی می‌یابد که صورت بیرونی داشته باشد. اجرا، اثر را از وجودی بالقوه به وجودی بالفعل بدل می‌سازد و از این راه وجود آن را تکمیل می‌کند.

- پنجم، دگرپذیری مدام در طراحی: کائنات و هرچه در آن هست به نوعی تغییر و دگرپذیری را در خود تجربه می‌کند. «پیتر دراکه» تغییر را یگانه امر ثابت در دنیای امروز می‌داند (بخشی، ۱۳۹۰). «ون‌گوگ» بر این باور است که زندگی بی‌شک مدور است. «کارل یاسپرس» می‌گوید هر وجودی در خویش مدور به نظر می‌آید و سارتر در هستی و نیستی اشاره می‌کند که تمام موجودات جهان در حالی که ثابت هستند، تغییر و تحول را در خود می‌پذیرند. آیین بودا نیز از جهانی صحبت می‌کند که پیوسته در تغییر است (جهان سامسارا) و «توبن» می‌نویسد: «هیچ آغازی وجود ندارد، هیچ پایانی در کار نیست، آنچه هست تحول و دگرگونی است» (Toben, 1982). «پائولو پورتوگری» از نامه «فیلیپ جانسون» به «جودیت» (۱۹۶۱) نقل می‌کند: «امروز فقط یک امر مطلق وجود دارد و آن دگرگونی است. هیچ قاعده دیگری وجود ندارد و مطلقاً هیچ قاطعیتی در هیچ‌یک از هنرها وجود ندارد. فقط احساس آزادی جانانه- امکان بی‌پایان اکتشاف و کندوکاو و میراث تاریخ پهناور معماری شکوهمند گذشته که باید از آن بهره جست» (Branscome, 2017). دگرپذیری، تغییر و دگرشدنی است که می‌تواند در سطوح مختلف یک پدیده، شی یا فرد اتفاق بیفتد. بر اساس آنچه تا کنون آورده‌ایم به جای آنکه فرایند طراحی را به مثابه فرایند مرحله‌ای ببینیم، آن را به مثابه فرایند دگرسازی مدام در نظر می‌گیریم. طراحی پدیده‌ایست که در بازه‌ای از زمان اتفاق می‌افتد. همه چیز در گذر زمان تغییر می‌کند و دگر می‌شود. تمام مؤلفه‌هایی که به آنها اشاره کردیم مدام در خودشان دگر می‌شوند و تغییر را در ابعاد مختلف تجربه می‌کنند. این دگرپذیری مدام بی‌شک کل سیستم را در بر می‌گیرد. هیچ اثر آفرینشی از تغییر

پیشنهاد می‌دهند را به کار می‌گیرد. فرمی که از یک فیلتر درونی عبور کرده و در چهارچوب خیال به سنجش برده شده است. این یک فرایند پیوسته آمیخته با ناخودآگاه است. نمی‌توان به طراح آموخت که چگونه خیال خود را زندگی کند، اما می‌توان بر شکل‌گیری درون‌مایه‌های فضای خیال اثرگذار بود. لازمه تغییر و ارتقای کیفیت‌های یک اثر آفرینشی در هر مقیاسی، کوچک (تابلوی نقاشی و مجسمه و شعر و ادبیات) یا بزرگ (اثر معماری و طراحی شهری) تغییر در نگرش، اندیشه و باور درونی طراح است. در کنار این، هرروزه ایده‌های خلاقانه و بدیعی در ذهن ما طراحان شکل می‌گیرد که برای لحظاتی بسیار دوست‌داشتنی در ذهن خود آن را زندگی می‌کنیم، تصاویری از آن را روی کاغذ می‌آوریم و در نهایت آن را کنار می‌گذاریم. چراکه تحقق آن به نظر ناممکن می‌آید یا برای مطرح‌شدن در دنیای واقعی جنبه‌های ناشناخته بسیاری باید رازگشایی شود. این موانع آفرینش خیال چه چیزهایی هستند. «دنیل لیبسکیند» معمار آمریکایی در سخنرانی خود درباره نقش الهام در طراحی، مسئله مقاومت در برابر تغییر را مطرح می‌کند. «معماری با وجود این همه ایده و افکار خلاقانه و نگرش‌های گوناگون، در برابر تغییرات مقاومت می‌کند، ما می‌توانیم چیزهای غیرقابل‌باور خلق کنیم و همچنان در پایان دگرگون کردن یک دیوار کار سختی است!» (رائی، ۱۳۹۰). لیبسکیند از معماری می‌گوید اما این پرسش را می‌توان به تمامی گونه‌های طراحی تعمیم داد. شناخت این محدودیت‌های درونی-بیرونی که باید در هر دو حوزه علم و خیال به آن نگرست، گام مؤثری است در پیشبرد اهداف طراحی در معنای ناب آفرینندگی آن.

پی‌نوشت‌ها

- نگاه کنید به مطالعات فیضی و خاکزند (۱۳۸۴)، گرجی مهبلانی (۱۳۸۶) و فریدی زاد (۱۳۹۵).
- مطالعات باوندیان (۱۳۸۹) از آن جهت اهمیت دارد که خیال را در تعامل با هنر بررسی می‌کند. به عقیده او وجه وجودی خیال از جنس هنر و بستر رویش خلاقیت است که باید مورد مطالعه قرار بگیرد.
- catharsis
- مفتونی چیستی خیال را با دو رویکرد مستقیم و غیرمستقیم مطالعه می‌کند. یعنی تعاریفی که به صورت مستقیم به تعریف خیال پرداخته‌اند و تعاریفی که از طریق تأمل و تحلیل در سایر دیدگاه‌های یک دانشمند و نظریه‌پرداز به دست می‌آید.
- کتاب «انسان کامل» «عزیزالدین نسفی» باب‌های مختلفی را شرح می‌دهد. در باب رساله دوم تنها خداوند را وجود حقیقی می‌داند و کل عالم و هر آن چه در آنست را وجود خیالی می‌نامد.
- Benedetto Croce
- Intuition

در خود اثر و هم در مخاطبان اثر دنبال کرد. اثر آفرینشی از ماده ساخته شده و همه مواد در طول زمان دچار دگرذیسی می‌شوند. این تغییر در سطوح مختلف واکنش‌های فیزیکی و واکنش‌های شیمیایی نمود پیدا می‌کند. ادراک اثر در هر فرد منحصر به فرد است. روان‌شناسی محیط تأثیر مداخله‌گرهای درون‌فردی مانند فاکتورهای روانی و فیزیولوژیکی و برون‌فردی را در ادراک فردی مطالعه می‌کند. و رای تمامی اینها این فضای طراحی است که مدام دگرگون می‌شود. در تمامی لحظه‌های اجبار و اختیار، خودآگاه و ناخودآگاه و انتخاب، این فضا تغییر می‌کند. آنچه خیال می‌آفریند، مدام به واسطه منطقی و در چهارچوب قوانین فضای فیزیکی به سنجش برده می‌شود تا به تثبیت برسد و در نقطه‌ای ثابت شود.

بحث و نتیجه‌گیری

طراحی یک پدیده هنری است که در بستر خیال روی می‌دهد. ماهیت طراحی بیش از آن اندازه که علم و منطق را در خود می‌پذیرد، پذیرای خیال است. در آفرینش، طراحی رؤیاهای، آرمان‌ها، تخیلات و ذهنیات طراح در بستر خیال متولد می‌شود و نقش آفرینی می‌کند. از طرفی دیگر اثری که در این بستر شکل می‌گیرد، مخاطب را نیز به دنیای خیال می‌کشاند. در دنیایی که تمام موجودات و پدیده‌ها دگرگونی را زندگی می‌کنند، نمی‌توان به قطعیت از فرایندی سخن گفت که فراتر از ماده و جسم حرکت می‌کند، اما می‌توان با مطالعه بر روی آثار و خود آفریننده، به زوایایی از آن دست یافت. فضای خیال در هر فرد ساختاری منحصر به فرد دارد. به مانند فضای فیزیکی، فضای خیال نیز از اجزای مختلفی تشکیل شده است. مؤلفه‌های شکل‌دهنده خیال طراح، ریشه در هویت او دارند؛ خاطرات، تجربه‌های زیسته، تصاویر ذهنی، باورها و نگرش‌ها مجموعه‌ای از تمامی این مؤلفه‌ها به این فضای آمورف^{۱۱} خیال شکل می‌دهد. امروزه نمونه‌های بسیاری از الگوهای تفکر طراحی را در اختیار داریم از «پوپر» تا «بردبنت»، «آرچر» و دیگران. تعریف و طراحی الگوها اغلب برخاسته از تحلیل و ارزیابی عملکرد جمعی از طراحان در یک یا چند فرایند طراحی است. تعریف مسئله، شناخت، ترکیب، تجزیه و انتخاب مراحل پیشنهادی مشترک است که در الگوهای تفکر طراحی به طراح پیشنهاد می‌شوند. اما عامل مهم دیگری نیز در این میان وجود دارد که به ندرت به آن اشاره شده است: مولد اولیه، الهام و درونی‌سازی. در این گزارش کوتاه ما جنبه‌های مختلفی از طراحی را مطرح کردیم که نشان می‌دهد تنها از شیوه منطقی و استدلال نمی‌توان اثر هنری آفرید. در حقیقت طراح فرم شخصی شده‌ای از آنچه الگوهای طراحی به عنوان مسیر تفکر در طراحی به طراحان

- فلامکی، محمدمنصور. (۱۳۹۰). ریشه‌ها و گرایش‌های نظری معماری. تهران: نشر فضا.
- فیضی، محسن و خاکزند، مهدی. (۱۳۸۴). تفکر طراحی در فرایند طراحی معماری. باغ نظر، (۴): ۲۳-۱۳.
- گرجی مہلبانی، یوسف. (۱۳۸۶). تفکر طراحی و الگوهای فرایندی آن. صفا، (۴۵): ۱۲۳-۱۰۶.
- مالگریو، هری فرانسیس، پالاسما، یوهانی و اربیب، مایکل. (۱۳۹۶). معماری و علوم اعصاب. ت: محمدرضا ملکی. تهران: انتشارات حیات.
- مفتونی، نادیا. (۱۳۸۸). خیال مشایی-خیال اشراقی و خلاقیت. خردنامه صدرا، (۵۵): ۴۴-۳۲.
- محمود الغراب، محمود. (۱۳۹۵). نقش خیال (اندیشه‌های ابن عربی در باب خیال). ت: دکتر محمد فرهمند. تهران: نشر جامی.
- مددپور، محمد. (۱۳۸۳). آشنایی با آرای متفکران درباره هنر. تهران: نشر سوره مهر.
- نادری، منیره. (۱۳۹۶). بررسی مفهوم آفرینشگری در هنر و معماری با تأکید بر آرای ارسطو. مدیریت شهری، (۴۷): ۴۷۴-۴۴۷.
- نامی، غلامحسین. (۱۳۸۷). مبانی هنرهای تجسمی. تهران: توس.
- Asimow, M. (1962). *Introduction to design*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Branscome, E. (2017). *Hans Hollein and Postmodernism: Art and Architecture in Austria*. New York: Taylor & Francis.
- Cross, N. (2011). *Design thinking (understanding how designer think and work)*. Oxford: Berg Publishers.
- Dufrenne, M. (1973). *The Phenomenology of Aesthetics Experience*. Translated by E. Casey. Evanston: Northwestern University Press.
- Kahn, L. (1998). *Conversations with Students*. Houston, Texas: Rice University School of Architecture.
- Kestenbaum, J. (1994). *Tadao Ando: Modernism and its Descontents*, in Tadao Ando 1983-1992, Madrid:EI Croquis, pp. 17-20.
- Le Corbusier. (1986). *Towards a new architecture*. New York: Dover Publications.
- Lawson, B. (1980). *How designers think: The design process demystified*. Oxford, UK: Architectural Press.
- Luchetti, R. & Stone, P. J. (1985). Your office is where you are. *Harvard Business Review*, 62 (1): 111-120.
- Nygaard, F. M. (2013). *The Aesthetics of Imagination in Design (Design Thinking, Design Theory)*. New York: The MIT Press.
- Perouse, L. (1981). *And If the Imaginary ... An investigation of the Imaginary and our relation with our built surroundings*. Ph. D. thesis. Massachusetts Institute of Technology.
- Rowe, G. P. (1991). *Design thinking*. London: MIT press.

- ۸. کلاس کارشناسی ارشد دکتر ناصر فکوهی استاد انسان‌شناسی دانشگاه تهران ۱۳۹۵ با موضوع «هتروتوپیا یا دگرجا» (مأخذ: کانال تلگرام انسان‌شناسی و فرهنگ)
- ۹. Juicy Salif
- ۱۰. Analogon materiel
- ۱۱. آمورف (amorphous): بدون شکل، بدون فرم، بدون ساختار، تعریف‌نشده، مجهول و مبهم.

فهرست منابع

- آذری ازغندی، جمشید. (۱۳۸۹). دنیای تصویر، هنر و ادبیات از منظر سارتر. پژوهش ادبیات معاصر جهان، (۵۸): ۳۰-۵.
- آرنه‌ایم، رودلف. (۱۳۹۳). هنر و ادراک بصری: روان‌شناسی چشم خلاق. ت: مجید اخگر. تهران: سمت.
- آریان‌پور، امیرحسین. (۱۳۵۷). نقد ادبی، فرویدیسم با اشاراتی به ادبیات و عرفان. تهران: امیرکبیر.
- الکساندر، کریستوفر. (۱۳۹۲). سرشت نظم. جلد دوم. ت: رضا سیروس صبری. تهران: انتشارات پرهام نقش.
- بانی‌مسعود، امیر. (۱۳۹۱). معماری معاصر ایران: در تکاپوی بین سنت و مدرنیته. تهران: هنر معماری قرن.
- باشلار، گاستون. (۱۳۹۱). بوطیقای فضا. ت: مریم کمالی و محمد شیربچه. تهران: انتشارات روشنگران و مطالعات زنان.
- باوندیان، علیرضا. (۱۳۸۷). نقش خیال در فرایند آفرینش هنری. اندیشه‌های نوین تربیتی، (۱): ۹۴-۷۳.
- بخشی، ناهید. (۱۳۹۰). تغییر سازمانی، کار و جامعه، (۱۳۹): ۶۶-۵۴.
- براون، مایکل. (۱۳۹۶). تفکر معمارانه: فرآیند طراحی و چشم خیال اندیش. ت: سعید حقیر. تهران: انتشارات فکر نو.
- بنه ولو، لئوناردو. (۱۳۹۵). تاریخ معماری مدرن: نهضت مدرن (۱۹۴۰-۱۹۱۸). ت: علی محمد سادات افسری. تهران: مرکز نشر دانشگاهی.
- پالاسما، یوهانی. (۱۳۹۵). خیال مجسم. ت: علی اکبری. تهران: انتشارات پرهام نقش.
- پرویزی، محمد. (۱۳۸۷). طراحی در بیان و روش. تندیس، (۱۲۱): ۱۳-۱۲.
- راثنی، فاطمه. (۱۳۹۰). زمان اندیشی دورنی از دیدگاه هوسرل. جستارهای فلسفی، (۲۰): ۹۰-۶۳.
- سارتر، ژان پل. (۱۳۴۸). ادبیات چیست. ت: ابوالحسن نجفی و مصطفی رحیمی. تهران: نیلوفر.
- علیا، مسعود. (۱۳۹۵). جایگاه امر حسی در پدیدارشناسی هنر دوفرن. پژوهش‌های فلسفی، ۱۰ (۱۸): ۹۵-۱۰۹.
- فریدی‌زاد، امیرمسعود. (۱۳۹۵). ابهام زدایی از تفکر طراحی و شاخص‌های آن. دوفصلنامه مطالعات تطبیقی هنر، ۶ (۱۱): ۳۷-۲۵.
- فلامکی، محمد منصور. (۱۳۸۵). شکل‌گیری معماری در تجارب ایران و غرب. تهران: فضا.

- Sawa, M. (2016). The laboratory life of a designer at the intersection with algal biotechnology. *Architectural Research Quarterly – Special: Architecture as Synthetic Biology*, (20): 65-72.
- Schon, D. A. (1983). *The reflective practitioner, How professionals think in action*. London: Temple Smith.
- Sullivan, L. & Etlin, R. A. (2000). *The Life-Enhancing Symbiosis of Music, Language, Architecture, and Ornament*. Springer.
- Shakespeare, W. A. (1596). *MIDSUMMER NIGHT'S DREAM TRANSLATION*, Act V. Athens: The palace of THESEUS.
- Toben, R. (1982). *Space-Time and Beyond*. New York: Plume publisher.



COPYRIGHTS

Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the Bagh-e Nazar Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



نحوه ارجاع به این مقاله

امینی، سارا، فلامکی، محمدمنصور و کرامتی، غزال. (۱۳۹۸). گونه‌شناسی خیال در فرایند طراحی معماری. *باغ نظر*, ۱۶ (۷۲): ۵۳-۶۴.

DOI: 10.22034/bagh.2019.87490

URL: http://www.bagh-sj.com/article_87490.html

