



فلسفه دیزاین

سخنرانی حسین نمکین

مدرس و مترجم فلسفه

نشست دوم دیزاین‌شناسی

آبان ماه ۱۳۹۷ خانه هنرمندان تهران

شاید بهترین مدخل برای شروع بحث این باشد که بگویم چرا خودم در این حوزه هستم. کاری که من می‌کنم بیشتر در حیطه فلسفه است. دغدغه‌هایی نیز در حوزه زیبایی‌شناسی دارم و با هنر درگیرم. مشخصاً با دیزاین و شاخه‌هایی که بچه‌های مهندسی به سمتش می‌آیند مرتبطم؛ بخصوص بچه‌های Art و گرافیک به موضوع بحث ما نزدیکند. من بخشی از Community مهندسان نیستم. خیلی از سؤال‌ها و گزاره‌هایی که خواهیم گفت از منظر فلسفی است که سعی دارد «موتیف» دیزاین را جدی بگیرد. حضور من در این حوزه به دلیل اهمیتی است که احساس می‌کنم. تورج عزیز یادآوری کرد که مسئله «فرم» با تناوب بالایی مرتب تکرار می‌شود؛ آن هم در گستره‌ای بسیار وسیع که فیلد گله‌گشادی مثل مطالعات فرهنگی هم برای تعیین گستره آن کافی نخواهد بود. این frequency و تناوب دغدغه‌هایی که نسبت به فرم مطرح می‌شود دو معنی دارد؛ یکی



این که «دیزاین» از در و دیوار ما می‌بارد و حتی این میز هم دیزاین معلوم و مشخصی دارد. تبلیغات یک فیلد کاملاً بسط‌یافته است که هیچ حوزه‌ای از زندگی از آن در امان نمانده و حتی وارد درونی‌ترین وجوه زندگی‌مان شده!

به نظر من «انباشت دیزاین» دو معنی دارد؛ یکی این که می‌توان «انباشت دیزاین» را به عنوان یک «سمپتوم» (symptom) شناخت. بیایید به مباحث «صنعت فرهنگ» در آثار «آدورنو» و «هورکهایمر» نگاه کنیم. آنها عبارت Culture Industry را به کار می‌برند یعنی کنار هم قرار دادن دو واژه که دو فیلد کاملاً متفاوت به شمار می‌روند. وقتی از Culture Industry صحبت می‌کنند یعنی پدیده‌ی نویی دارد آغاز می‌شود که اولاً باید آناتومی آن را مشخص کرد و ثانیاً می‌خواهند موضع Critical نسبت به آن بگیرند. اتفاقاً بحث درباره‌ی فرم را جدی گرفتن صادقانه‌ی یک مسئله می‌دانم. مسئله‌ی دیزاین، تا حدی که من می‌فهمم، به قول دوست عزیزم، صرفاً یک DEO Sign ساده نیست. اگر اینطور بود کار خیلی راحت می‌شد. موضوع جلسه بحث در مورد «ماهیت دیزاین» است یعنی بحث نظری در مورد چیستی دیزاین!

مفهوم دیزاین

وقتی بپرسیم «دیزاین چیست؟» پاسخی که دریافت می‌کنیم معمولاً چنین خواهد بود: «دیزاین کاری است که دیزاینر (Designer) می‌کند». وقتی می‌پرسیم «دیزاینر کیه؟» می‌گویند «کسیه که دیزاین می‌کنه». این دور باطل، می‌تواند یک نکته را درباره‌ی ماهیت دیزاین نشان دهد. عمیقاً معتقدم مبحث دیزاین یک ابهام اساسی دارد. عبارت «ابهام ذاتی» را به کار نمی‌برم. این ابهام اساسی، جای تأمل و مکث دارد. هم کسانی که از علوم دقیقه یا علوم سخت (Hard Sciences) به موضوع دیزاین می‌پردازند و هم آنهایی که از علوم انسانی به طرفش می‌آیند با ابهام در تعریف مواجهند. معتقدم ادامه‌ی چنین جلساتی بسیار مفید خواهد بود چون کمتر دیزاینری را پیدا می‌کنید که دغدغه‌ی «دیزاین واقعاً چیست؟» را داشته باشد. شما دوستان هم که اینجا هستید اقلیتی اندک به حساب می‌آیید. اغلب اشخاص، Act دیزاین را در چارچوب نهادی انجام می‌دهند و برایشان خیلی راحت‌تر است که «دیزاین» مثل «هوا» پیشفرض گرفته شود و سؤالات سخت درباره‌اش نپرسند. ما داریم سؤالات سخت می‌پرسیم پس مهم است که همگی در گفتگو شرکت کنیم.



عمیقاً معتقدم که نیاز به گفتگو درباره مفهوم دیزاین داریم بخصوص از طرف کسانی که عملاً کار دیزاین را انجام می‌دهند. همان طور که عرض کردم، یک دور باطل و سؤال دوگانه داریم: «دیزاین چیست؟ کاری که دیزاینر می‌کند. دیزاینر کیست؟ کسی که دیزاین می‌کند». این دوگانه به شکل غریبی شبیه ساختارهای بنیادی پدیدارشناسی است.

منظورم از آن دور باطل اصلاً این نیست که «واژه دیزاین، مدلولی ندارد» که البته ندارد! هیچ‌گاه نمی‌توانید یک اوبژه خاص به اسم «دیزاین» نشان دهید ولی واژگان دیگری مثل زیبایی و عشق نیز همین‌طورند؛ پس مسئله فراتر از نداشتن مدلول است. این فراتر بودن، بر می‌گردد به این که دیزاین، علیرغم عدم عین اساسی که دارد، کاملاً effective و مؤثر است و شما نمی‌توانید به یک مسئله صرف نظری تقلیلش دهید. دیزاین کارهای خیلی visible را انجام می‌دهد و تغییرات ملموس و قابل اندازه‌گیری را ایجاد می‌کند؛ بگذریم از این که کلی تراکنش مالی را نیز به همراه می‌آورد. دیزاین در عین این که هیچ مبنای متعین ندارد کاملاً effective است؛ به همین دلیل ابعاد رازآلودش تقویت می‌شود و لازم می‌بینیم که در مورد دیزاین خیلی بیشتر و دقیق‌تر حرف بزنیم. حرف زدن درباره دیزاین، هم دشوار و هم ضروری است؛ انگار صحبت در مورد دیزاین در عین حال که ناممکن است، بسیار ضروری می‌نماید.

بهترین عنوانی که می‌توانم بالای صحبت‌های خود بگذارم، «فلسفه دیزاین» است، به معنایی متمایز از گذشته که «فلسفه X»، «فلسفه Y» و فلسفه هر چیزی را مطرح می‌کردیم؛ بلکه معنایی خیلی نزدیک‌تر را برای نسبت بین فلسفه و دیزاین مد نظر دارم. این عناوین و این مباحث، چندان قدیمی نیستند. Philosophy of Design بحثی بسیار تازه است و هنوز تبدیل به Discipline نظری مشخصی نشده! ما سعی داریم دو دیسپلین بسیار ریشه‌دار را به هم نزدیک کنیم: دیزاین و فلسفه! معنای فلسفه برای من فرایندی است که از یونان شروع شده و در واقع مفهوم فلسفه غربی را در نظر می‌گیرم.

فلسفه در برابر یک مسئله مبهم چه می‌تواند برایشان بکند؟ مهم‌ترین رسالت فلسفه، بخصوص در مواجهه با پدیده‌هایی که خصلت‌های مغاک‌گونه دارند، تلاش برای ایجاد حداقلی از تمایز و تفکیک است. این نکته که عرض کردم در واقع بنیاد زبان، بنیاد دانش و بنیاد فلسفه نیز به شمار می‌رود: «واقعیت، یک کثرت نامحدود است و مادام که در موردش نیاندیشیم و حرف نزنیم، ضرورت تفکیک و



تمایز نیز پیدا نمی‌شود» ولی فلسفه دقیقاً در راستای تلاش برای ایجاد تمایز است. الآن در صحبت‌های آقای «صابری‌وند» تمایز بین «دیزاین» و «آرت» مطرح شد. در مورد موضع یا پرسپکتیوی که در هر یک از این دو می‌توان داشت صحبت نمی‌کنم ولی این تمایزها اتفاقاً باید مورد چون و چرا قرار گیرند. این تنها راه حرف زدن در مورد دیزاین است. آیا دیزاین یک هنر هست؟ آیا نیست؟ اگر هست، به چه معناست؟ اگر نیست، چرا؟ اینها سؤال‌هایی مهم به شمار می‌روند.

از یک پرسپکتیو دیگر هم به قضیه نگاه می‌کنم که تأییدی بر اهمیت قضیه خواهد بود. فوکو به دنبال تبارشناسی علوم انسانی بود تا بفهمد تقسیم‌بندی‌های بنیادی علوم چگونه شکل گرفته‌اند. در دل همین کانتکست اگر از موقعیت و جایگاه دیزاین بپرسیم، چه جوابی می‌گیریم و کجا قرارش می‌دهیم؟ بحث در مورد این نیست که آیا دیزاین باید دیسیپلین باشد یا نباشد؟! بیایید در مورد این «دوتایی» عام که همگی می‌شناسیم صحبت کنیم: Hard Sciences, Soft Sciences یعنی علوم دقیقه و علوم انسانی؛ یا علوم طبیعی و علوم انسانی؛ یا هر اسم دیگری که رویش بگذارید! دیزاین در این «دوتایی» وضعیت ویژه‌ای پیدا می‌کند و به راحتی در هیچ کدام از دو مقوله نمی‌افتد. در عین حال، همان طور که از بحث‌های قبلی هم بر می‌آمد، دیزاین تقریباً همه جا هست. از منظر انتقادی، اینها را باید نشانه‌های بحران دانست. بحران، وقتی به وجود می‌آید که با انباشت یک «مسئلهٔ نیاندیشیده» مواجه باشیم. فراگیر شدن فرم‌ها، تماماً نشان دهندهٔ آن هستند که نسبت دیزاین با تقسیم‌بندی بنیادی علوم، روشن نبوده و نیست؛ پس هر جا می‌روید با دیزاین روبرو هستید ولی هیچ جا را نمی‌توانید به عنوان جایگاه دقیق دیزاین نشان دهید. این یکی از مدخل‌های مهم به بحث دیزاین است و وارد جزئیاتش نمی‌شوم.

اکنون از منظر دیگری سخن می‌گوییم. به ناچار، پرسپکتیوهایی که به نظرم می‌توانند در مورد دیزاین خیلی مفید باشند را مرور می‌کنم تا به تفصیل وارد بحثی مهم شوم. وقتی از وضعیت دیزاین در علوم مختلف می‌پرسیم، در واقع از وضعیت اکنون سؤال می‌کنیم؛ در حالی که می‌توانیم «رویکرد در زمانی» هم داشته باشیم و دنبال خاستگاه دیزاین بگردیم. آنطور که من در Literature مرتبط با دیزاین دیدم، این اتفاق زیاد افتاده! هر چقدر که در زمان عقب می‌رویم کمتر به شالودهٔ محکمی برای جستجوی خاستگاه دیزاین می‌رسیم. با رویکرد Anthropologic می‌توان گفت «از جایی که گذار از طبیعت به فرهنگ اتفاق افتاد، از همان جا با دیزاین سر و کار داشتیم». نمی‌گوییم که با تعیین‌گرایی خیلی تکنولوژیک باید تاریخ را خواند. هرگز تاریخ را اینطور نمی‌خوانم ولی در بحث‌های «فلسفهٔ تکنولوژی» هایدگر و در دیدگاه‌های صاحب‌نظران کمپ «فلسفهٔ تحلیلی» و خیلی از تحلیل‌های لیبرال می‌بینیم که



تاریخ را در جستجوی نوعی «تعیّن تکنولوژیک» مرور می‌کنند و می‌خواهند بدانند در هر مرحله از تاریخ، با چه پارادایم تکنولوژیک طرف بودیم. منظور من اصلاً این نبود ولی صرفاً گذار از طبیعت به فرهنگ، آنطور که در مباحث انترپالوژی «لوی اشتراوس» آمده، برای هر بحث اساسی در مورد پرسش «خاستگاه دیزاین» کاملاً Relevant است. با طرح این چند مقدمه که قابل تفصیل در جلسه کنونی نیست، به موتیف (motif) فلسفه دیزاین و تلاش برای تدقیق مفهومی آن و تمایزسازی بر می‌گردم. چند تمایز بسیار مهم را باید در نظر داشت. هر گاه بحث در مورد دیزاین مطرح می‌شود تمایز بین «ماده و فرم» یکی از اولین کلیدواژه‌هایی است که مطرح می‌شود. Visible و Invisible یک دوتایی مدرن تر است که بخصوص در aesthetics پیدا می‌شود ولی در دیزاین نیز سایه‌اش را می‌بینیم. در مباحث اپیستمولوژیک مربوط به نقاشی، دوتایی «خط و رنگ» فوق‌العاده با دیزاین relevant است. تصورم این بود که وقتی آقای صابری‌وند از فرم حرف می‌زد فرم را چیزی می‌دانست که با خطوط محیطی تداعی می‌شود. آقای صابری‌وند اسم طرف مقابل را «فانکشن» گذاشت ولی با دیدگاه فلسفی می‌توان از عبارتی مثل «ماده» استفاده کرد. این دوتایی، در بحث‌های مربوط به نقاشی بسیار مهم است. می‌دانید که در مورد مباحث خط و رنگ در نقاشی، جدالی طولانی وجود دارد که بسیار Designistic و خیلی هم relevant است. هر چند به اعتقاد من، هنوز بین اینها پیوند چندانی برقرار نشده یا حداقل من ندیده‌ام.

اکنون نقل قولی از «بودلر» می‌آورم. بودلر یک مقاله در ۱۸۵۶ داشت. می‌دانید که آن دوره، دوران انقلاب‌های کارگری در اروپا بود و مارکس داشت مهم‌ترین آثار خود را می‌نوشت. در این هنگام انقلاب تکنولوژیکی شروع شد که بعدها به شکوفایی کامل رسید. به معنای «تکنولوژیک» آن هنگام، جهان جدید داشت متولد می‌شد. در این کانتکست، اولین نمایشگاه‌های هنری که مشهور به «سالن‌ها» بودند راه افتادند که در واقع نیای گالری‌های فعلی محسوب می‌شوند. تمام آنها تلاش می‌کردند یونیورسال باشند و آثار همه آدم‌های دنیا در آنجا جمع‌آوری می‌شد. عده‌ای از عرصه فلسفه و نقد ادبی نیز {در مورد گالری‌ها} می‌نوشتند که اسمش را Saloon Writing می‌گذارند. مقاله‌ای که درباره‌اش صحبت می‌کنم «بودلر» درباره یکی از این نمایشگاه نوشته، به نام «نقاش زندگی مدرن»! کلمه «مدرن» که اینقدر لقلقه زبان ما هست، اولین بار در آن مقاله به معنای کنونی به کار رفت. در واقع بودلر دارد فراخوان به یک چالش می‌دهد.

بودلر می‌گوید: «ما با یک زندگی عمیقاً دگرگون شده رو به روییم. جهان به شدت تغییر کرده! زندگی



جدید، یک نقاش جدید می‌طلبد؛ نقاشی که در حد و اندازه این زندگی باشد. باید چنین کسی پیدا شود». بودلر یک فیگور معلق و ایده‌آل را می‌سازد و در سایه آن، راجع به خیلی از نقاش‌ها حرف می‌زند. صحبت‌های زیادی در این باره شده که چرا وقتی بودلر «نقاش زندگی مدرن» را مطرح کرد این مفهوم را با یک نقاش ناشناس به نام «کنستانتین ژای» مرتبط ساخت؛ در حالی که نقاشان بزرگی در دوره وی بودند که اگر اسمشان را می‌آورد بسیار ممنون می‌شدند. ژای یک طراح و اصطلاحاً یک گرافیکست بود که به قصد انتشار در روزنامه‌ها و نشریات تصویر می‌کشید ولی فیلد کاریش کف خیابان بود و همیشه کنار خیابان می‌نشست و کار می‌کرد. توصیه می‌کنم حتماً آن مقاله را ببینید. مثال‌های زیادی از بررسی کارهای «ژای» توسط بودلر می‌بینید. همه اینها مومنت‌های (Moment) خیابانیند؛ مثلاً یک جا می‌گوید «ژای قدرت این را دارد که یک کالسکه در حال حرکت را ببیند و طوری با کالسکه برخورد کند که انگار یک کشتی بزرگ دارد در اقیانوس می‌رود». وقتی بررسی بیشتری درباره علت شگفت‌زدگی بودلر از کار ژای می‌کنیم می‌بینیم بودلر درباره یک سری خطوط حرف می‌زند. اینجا با یک نقاش «خط محور» سر و کار داریم. قهرمان بودلر یک نقاش است که استراتژی خود را طراحانه گذاشته، نه نقاشانه! نقاشی پدیده‌ای درباره رنگ!

مثال بودلر را آوردم تا به مسئله‌ای بسیار اساسی اشاره کنم. به نظر من Problem دیزاین بخشی از همین دیسکورس است. اگر از تقابل خط و رنگ صحبت کنیم، این علامت سؤال در ذهن من شکل می‌گیرد که «چرا نقاش ایده‌آل بودلر یک گرافیکست بود؟». اگر بخواهیم از پرسپکتیو فلسفی به موضوع دیزاین نگاه کنیم می‌بینیم پرابلماتیک (Problematic) دیزاین را بهتر است به دیسکورس نقاشی بکشانیم. آماده نیستم که تمام دلایل این نکته را توضیح دهم ولی بسیار مهم است و دلایل زیادی دارد. درک عام از دیزاین این است که دیزاین، یک پدیده غیررنگی است. دیزاین، بیشتر یک پارادایم Analytic است که به الگوریتم و به یک پارادایم «تحلیلی» منتهی می‌شود؛ شاید هم بتوان اسمش را «تحلیلی-ارجاعی» (Analytic-Referential) گذاشت. دیزاین یک پارادایم رنگی اکسپرسیو (Expressive) نیست. خطوط محیطی و ماده رنگ را به خاطر آورید. یکی از مسائل عمده در دیزاین این است که به راحتی دنیای محاسبات صرف می‌غلند و به انتزاع می‌رسد. معتقدم یکی از دلایلی که دوستان ما این پرسش سخت، یعنی ماهیت دیزاین، را می‌پرسند دقیقاً نوعی خستگی نسبت به حدود انتزاعی آن باشد. از دید من، دو پرسپکتیو عام در مورد دیزاین قابل تصور است. هنوز وارد ماجرای فرم و ماده نشده‌ام، این دو پرسپکتیو را می‌گوییم که هر دو مرتبط با ماهیت دیزاین هستند. ابهام اساسی که در ماهیت



دیزاین وجود دارد باعث می‌شود دیزاین به یک تلقی ابزاری تن دهد. همان طور که گفتم، انبوه دیزاینرها، ماهیت کار خود را پیشفرض می‌گیرند {و به آن نمی‌اندیشند}.

آقای صابری اشاره‌ای به سمپتوم‌هایی کرد: «دیزاین در همه جا هست، در لباس روحانیت هم دیده می‌شود و...». این فراگیر بودن دیزاین به همین بر می‌گردد که ماهیت دیزاین را پیشفرض می‌گیرند و دیزاین به راحتی به تلقی ابزاری تن می‌دهد: «دیزاین یک ابزار صرف است برای هر هدفی!» همین تلقی منتهی به دیزاین کوره‌های آدم‌سوزی می‌شود که یک فکت تاریخی است. آن کوره‌ها هم دیزاین شدند. یک نامه مربوط به روزهای محاکمه «آی‌شمن» هست از طرف یک صنعتگر آلمانی که خطاب به «گولز» می‌گوید و او عذرخواهی می‌کند: «بخشید، کوره‌هایی که سفارش داده بودید را خوب نساختم. خیلی عذر می‌خواهم که هر کدام از اینها به جای هزار تا آدم، مثلاً ۱۰۰ تا آدم را می‌سوزاند». این یک مثال خیلی ساده است. این منتهای تلقی ابزاری از دیزاین است. یک دیزاینر باید ذهن critical نسبت به چنین پیامدهایی داشته باشد. معتقدم دوستانی که به صورت Practical با دیزاین درگیرند حتماً این مسئله {ماهیت دیزاین} برایشان مهم است و وقتی که {تعریف دیزاین} بخشی از پیشفرض‌ها و ناخودآگاه یک دیزاینر باشد قطعاً نتایج خیلی بهتری را دریافت می‌کنیم {نسبت به زمانی که تعریف دیزاین در ذهن او مطرح نشود}.

پدیدارشناسی دیزاین

به نظر من دیزاین مبانی پدیدارشناسی جدی دارد. در پدیدارشناسی هایدگر همه بحث حول تمایز اساسی بین «وجود و موجود» می‌گردد. هایدگر صحبتی می‌کند که همه آن را مثل لالایی از بر شده‌اند. او می‌گوید «مسئله فلسفه، پرسش از وجود بوده و پرسش هستی‌شناسی، چیهستی وجود است اما فلسفه همیشه پرسیده «وجود چیست» در حالی که به جای بررسی وجود، فقط موجودها را بررسی کرده». همین جاست که او از «فراموشی وجود در سنت غربی» حرف می‌زند و این که «باید دوباره پرسش از خود وجود و نفس وجود را احیا کنیم». این بحث‌ها در حوزه دیزاین شاید سبقت چندان نداشته باشد ولی کاملاً با صحبتی که گفتم انطباق دارد: «دیزاین چیست؟ کاری که دیزاینر می‌کند؟ دیزاینر کیست؟ کسی که دیزاین می‌کند». جدی‌ترین و عمیق‌ترین بحث‌هایی که در مورد دیزاین دیده‌ام اتفاقاً



از همین ریشه‌های پدیدارشناختی تغذیه می‌شوند.

یکی از اشخاصی که کارهایش سوبیه‌های انتقادی جدی دارد و با زبان فلسفی به مسئله می‌نگرد، فیلسوفی اهل پراگ است که بعداً تبعید شد و ۵۰ سال در برزیل زیست: «وایلن فلاسر» یا «فلوسر». دیدم یکی از کتاب‌های او که ترجمه شده پشتش اسم وی را «فلوسر» یعنی با «و» نوشته‌اند در حالی که باید «فلاسر» باشد. صحبت من راجع به نوشته‌های قبل از مرگ وی در سال‌های ۹۲ یا ۹۴ است که بعد از ۵۰ سال برای اولین بار توانست به پراگ برگردد و از قضا چند روز که بود در تصادف اتومبیل مرد. اینها جزء آخرین نوشته‌های فلاسر هستند که قسمتی از آنها همان موقع در مجله مشهور Art Forum منتشر شد. اینها در یک کتاب نیز جمع شدند به اسم: Shape of Things, The Philosophy of Design. در تمام مقاله‌هایی که در آن مجله هستند بحث دیزاین پررنگ است. اشاره به مهم‌ترین رئوس مباحث فلاسر می‌کنم.

یکی از دغدغه‌ها و وسوسه‌های اساسی در بحث راجع به دیزاین همیشه «ریشه‌شناسی» بوده! یکی از دوستان هم امروز گفتند که Design در واقع D-Sign است. دقیقاً همه خیلی راحت به سراغ ریشه‌شناسی کلمه می‌روند. آیا هرگز راجع به تایتل این جلسات که «دیزاین‌شناسی» گذاشته شده صحبتی کرده‌اید؟ چرا ترجمه نشد؟ چرا transliterate کردید؟

در انتهای بحث به همین مطلب بر می‌گردم. شاید نزدیک‌ترین معادل {دیزاین} را بتوان «طراحی» دانست. اگر در «دهخدا» مفهوم «طراحی» را بررسی کنید به مطالب بسیار جالبی می‌رسید. می‌خواستم نکاتی در مورد اخلاق بگویم که از آنها می‌گذرم. وقتی صحبت از «آشوریسم» شد لازم دانستم که بحث‌های اخلاقی در مورد دیزاین را مطرح کنیم. سابقاً این جلسات با حضور آقای ملکیان بوده و ایشان حتماً در همین رابطه به تفصیل صحبت کرده‌اند. به نظر من بحث‌های ریشه‌شناختی به معنای «فیلولوژیک» در مورد مفهوم دیزاین تا کنون به جای مفیدی نرسیده ولی گاهی به نقاط تاریک می‌رسد؛ به تئوری‌هایی مثل «توهم توطئه» و امثال آن! اگر این بحث‌ها می‌توانست یک گروه تحلیلی را باز کند خوب بود ولی الآن تنها چیزی که به آدم می‌دهند فلج مغزی است ضمن این که بسیار غیرتاریخیند. این که مثلاً ریشه عبری واژه به فلان جا می‌رسد و ریشه آریایی آن به کجا ختم می‌شود، چون مفاهیم و کانتکست‌هایی غیرتاریخی هستند، به بن‌بست می‌رسند. علیرغم این که چنین بحث‌هایی درباره دیزاین خیلی شایع است من علاقه‌ای به ورود به آنها ندارم؛ البته در پایان صحبت‌هایم یک



اشاره کوچک خواهیم داشت. فعلاً بگذارید در عرصه فلسفه بمانیم. قبل از آن قدری به ریشه‌شناسی دیزاین می‌پردازم که کاملاً نادیده گرفته نشود.

واژه «دیزاین» در انگلیسی وجه معلقی بین وضعیت «فعلی» و «اسمی» دارد؛ هم فعل است، هم اسم! از نظر من که از پرسپکتیو فلسفی به قضیه می‌نگرم، این مسئله بیانی مستقیم از همان دوگانه پدیدارشناختی بین «وجود و موجود» است. اگر با دیدگاه پیروان انتقادگرای هایدگر هم بگویم، مثلاً «آگامین» و «راینر شورمن» که فیلسوف بسیار مهمی است، دوتایی مذکور را می‌توان به دوتایی «وجود و فعل» رساند! البته ریشه‌شناسی‌ها لزوماً چنین چیزی را نمی‌گویند. اگر واژه دیزاین را در آکسفورد یا کمبریج نگاه کنید می‌گویند: Intention, Plan, Scheme, Plot, basic structure. «فلاسر» می‌گوید «همه اینها یک زمینه معنایی مشترک دارند که مضمون فریب داخلش هست». یعنی دیزاین نوعی تردستی و magic به شمار می‌رود؛ از هیچی چیزی ساختن، خررنگ کنی یا هر چیز دیگری که اسمش را بگذارید! مفهوم motif در کالچر ما کاملاً متفاوت است. از قضا، فلوسر هم بحث ریشه‌شناسی را زیاد پیش نمی‌برد ولی از وسط ریشه‌شناسی، نگاهی مفیدتر به قضیه پیدا می‌کند. او می‌پرسد «دیزاین که از ریشه Sign به مفهوم نشانه می‌آید، چطور است که الآن در همه ابعاد فرهنگ سیطره پیدا کرده و همه جا را گرفته؟ چرا اینقدر با مفهوم فرهنگ گره خورده؟». قبلاً صحبت کردم که باید خاستگاه دیزاین و تمایز آن با Nature را درک کرد. در این صورت در می‌یابیم که کل فرهنگ، یک دیزاین غول پیکر بشری است. تاریخ هوموساپینس هم یک دیزاین غول پیکر است. اتفاقاً این سؤال {ماهیت دیزاین} از منظر «صنعت فرهنگ» مطرح می‌شود و می‌خواهد نگاه انتقادی به قضیه بکند. معتقدم این نگاه اتفاقاً خیلی کارا تر است. صحبت آقای صابری نیز به سمت فرهنگ و taste رفت. آن را نشانه‌ای خوب می‌دانم.

یک دیزاینر نباید فقط Product Design بکند بلکه باید قادر به نقد اجتماعی باشد. مسئله فقط نوشتن نیست بلکه دیزاینر اتفاقاً با مدیوم خودش راهی برای نقد، خلق می‌کند. اجازه دهید به جای «دیزاین» عبارت «طراحی» را بگویم. طراحی چطور می‌تواند critical و anti-ideology باشد؟ اینها سؤال‌های مهمی هستند که دوست دارم در جمع شما مطرح کنم. بحث ریشه‌شناسی را که بسیار مفصل است در همین جا متوقف می‌کنم و به کانتکتست فلسفه بر می‌گردم تا به دوتایی «فرم و ماده» برسیم. آقای صابری وند به «تمایز فرم و فانکشن» تأکید داشت و من نیز تأیید می‌کنم که دیزاینرها وقتی می‌خواهند به چیزی



غیر از فرم بیان‌دیشند، فانکشن را پیش روی خود می‌بینند. اگر کار دیزاین فقط زیبا کردن فریبنده Product های کمپانی‌های سرمایه‌داری نیست، پس چیست؟ همین جا، طبیعتاً دیزاینر به این جواب می‌رسد: فانکشن! دیزاین می‌خواهد یک فانکشن انجام دهد. این «دوتایی» در واقع یک «سه تایی» است چون ما با «فرم، ماده و فانکشن» سر و کار داریم. ضلع سوم را فرضاً در سنت «فلسفه قاره {و آثار} «دلوز» پیدا می‌کنید؛ در سنت «فلسفه تحلیلی» هم فراوان است. وارد بحث درباره این سه تایی نمی‌شوم. در مقابل با «زبان‌شناسی سوسوری» قرار می‌گیرد که مبتنی بر دوتایی «دال و مدلول» است، زبان‌شناسی «پنسلِف» را داریم که «دلوز» هم عمیقاً متکی به آن است و می‌گوید «ما، نه فقط با دو وجه بلکه با سه وجه مواجهیم». همین مطلب را «پیرس» به شکلی عالی‌تر می‌گفت که البته بحث او کاملاً در حوزه «نشانه‌شناسی» است.

بگذارید صحبت درباره دوتایی «ماده و فرم» را دنبال کنم. تا جایی که در آثار افلاطون می‌بینیم، این دوتایی با ترمینولوژی یونانی، با واژه‌های «هیله» (Hile) در مقابل «مورفه» (Morphe) مطرح می‌شود. افلاطون چه تلقی در این باره دارد؟ ارسطو بعد از او چه می‌گوید؟ معنای تحت اللفظی «هیله» چوب است. حتماً تمثیل «غار افلاطون» را شنیده‌اید و آن صحنه مشهوری که افلاطون، «آرتیست را از مدینه فاضله‌اش بیرون می‌کند». مسئله افلاطون این است که همه پدیدارهای واقعی جهان، نوعی تجلی از یک صورت ازلی و ابدی هستند و این صور یا ایده‌ها، فقط به واسطه عقل و شناخت عقلانی قابل دسترسی هستند. آرتیست، کسی است که چون با مدیوم متفاوتی، یا از نظر افلاطون با مدیوم غلطی، به سراغ ایده‌ها می‌رود در واقع به حقیقت ایده‌ها خیانت می‌کند؛ مثلاً میزی که اینجاست پشت خودش ایده‌ای از یک میز آرمانی را داشته و «ایده میز» برای افلاطون چیزی است که فقط و فقط با گفتار عقلانی فلسفه فهمیده می‌شود.

افلاطون یک نجار را مثال می‌زند و می‌گوید «نجار، ایده میز را به شکلی خاص اجرا می‌کند ولی میز واقعی که با آن سر و کار داریم همیشه صرفاً بیانی جزئی از آن حقیقت کلی است؛ پس به ناگزیر، «تخنه» به حقیقت، که همان «ایده‌ها» هستند، خیانت می‌کند». مفهوم تحت اللفظی «ماده» در ترمینولوژی یونانی، «چوب» است. اگر دوتایی «ماده و ایده» را به تصور افلاطون از جهان ایده‌ها نزدیک کنیم، می‌بینیم «چوب» یا «ماده» از نظر افلاطون، نسبت «ایده» حالت ثانوی یا فرعی را دارد. البته «چوب» معنی تحت اللفظی واژه است ولی «هیله» در واقع در ترمینولوژی افلاطون به معنای «ماده» است که دلالت بر «بی شکلی» می‌کند یعنی افلاطون «فرم» را به مثابه «شکل» می‌فهمد و «ماده» را



مصدق «بی شکلی»؛ لذا می‌گویید «فرم تنها چیزی است که ماده را ظاهر و حاضر می‌کند و اگر نه با پدیده‌ای بی‌شکل سر و کار داریم». جهان مادی از نظر افلاطون، صرفاً نوعی illusion است؛ یعنی همان «تصویر غار» را صرفاً نوعی سایه و شدو (shadow) می‌داند و حقیقت، ایده‌هایی است که پشت جهان مادی قرار دارند و پدیده‌های مادی را هدایت می‌کنند.

وقتی رومی‌ها می‌خواستند برای اولین بار متن‌های فلسفی یونان را ترجمه کنند «هیله» را به عنوان «ماده» یا Mater ترجمه کردند. فلوسر می‌گوید «اگر «هیله را به جای Mater به stuff ترجمه کنیم...»، که در فارسی نمی‌دانم چه ترجمه‌ای باید برایش گذاشت، مثلاً کُپه، توده، متاع، یا... «... در آن صورت از عبارت stuff into forms استفاده می‌کنیم و تصور دقیق‌تری از مفهوم ماده به دست می‌آوریم؛ از کلیشه افلاطون قدری فاصله می‌گیریم» یعنی ماده داخل فرم ریخته می‌شود. ارسطو نیز به همین تصور نزدیک می‌شود: «ریخته شدن داخل یک قالب». فلوسر در ادامه می‌گوید «همین دیدگاه است که به ماتریالیسم مدرن می‌رسد» یعنی جایی که مواد و ویژگی‌ها صرفاً انعکاسی از صورت‌های مثالی نیستند بلکه خودشان فی‌نفسه، «واقعیت» به شمار می‌روند. همین جاست که ترم «واقعیت» پیدا می‌شود. «واقعیت» یک ترم خیلی قدیمی نیست و بیش از چندصد سال قدمت ندارد. اینجا یکی از کامنت‌های اساسی فلوسر را می‌بینیم.

فلوسر که در ۱۹۹۰ می‌نویسد می‌گوید «امروزه فرهنگ زیر فشار تکنولوژی اطلاعات (information technology) ما را به سمتی برده که داریم به جهان افلاطونی بر می‌گردیم». اول از «آماس انتزاع» صحبت کردم؛ در فرهنگ، با انتزاع بیش از حد طرفیم. انبوهی از فرم‌های از پیش آماده داریم که برای «ماده» له له می‌زنند، برای این که ماده‌ای درونشان تزریق شود. الآن بحث، از ماده واقعی هم گذشته و انواع کمپوزیت و مواد سنتتیک و ترکیبی شکل گرفته‌اند. امروزه با انبوهی از الگوریتم‌ها و قالب‌های از پیش محاسبه شده طرفیم که اینها جای ایده‌های افلاطونی را در جهان قرن بیست و یکی اشغال کرده‌اند و مثل یک Monster به دنبال ماده می‌گردند؛ مثل جنگ‌های از پیش تعریف شده‌ای که دنبال سرباز می‌گردند. داعش دقیقاً ظهور بحرانی همین قضیه است. پدیده‌های داعش-طور زیاد دیگری را نیز در اطرافمان می‌بینیم. این نکته بسیار اساسی است. «فلاسر» در پایان صحبت خود می‌گوید: «This is the burning issue of our time» یعنی اصل مسئله دوره ما، همین انباشت بیش از حد «انتزاع» است، طوری که ماده کم آورده‌ایم.



دیزاین مادی

من از خودم می‌پرسم «آیا چیزی به نام دیزاین مادی وجود دارد؟». این نکته برای فلاسر هم خیلی مهم بوده و پاسخ می‌دهد. در ادامه همان دوتایی «ماده و فرم»، فلاسر می‌گوید «اگر فرم را نقطهٔ عکس و مقابل ماده در نظر بگیریم در این صورت هیچ دیزاین متریال یا دیزاین مادی قابل تصور نیست؛ همیشه با چیزی به نام informing سر و کار خواهیم داشت». این بازی فلاسر با واژهٔ information است. ما در فارسی، information را مثل خیلی چیزهای دیگر فقط draft-translation کرده‌ایم و می‌گوییم «اطلاعات» در حالی که اگر کلمه را بشکنیم در می‌یابیم که به مفهوم informing است. این لاین information یا «اطلاعات-محور» همان خط «تحلیلی-ارجاعی» است که از آن نام بردم و معتقدم آماسش در زندگی فعلی ما نشانهٔ بحران است. فلاسر دارد با واژهٔ information به صورت طنز برخورد می‌کند و می‌گوید information اتفاقاً به معنای en-forming یا فرم دادن است: information صرفاً یک محتوا نیست که در یک میدان مغناطیسی موجود و قابل انتقال باشد بلکه در واقع نوعی زور سلطه است؛ نوعی هل دادن است؛ یعنی information شکل فیزیکی {به ماده} می‌دهد. فلوسر مفهوم «متریال دیزاین» را اصلاً بحث نداده ولی فکر می‌کنم نکته‌ای بسیار مهم برای بحث خواهد بود.

وقتی از بحران انتزاع حرف می‌زنیم قاعدتاً به دنبال «نجات دادن ماده» نیز هستیم. وقتی «فلاسر» می‌گوید «IT ما را در قرن ۲۱ به جهان افلاطونی برگردانده» چون با انباشتی از اشکال هندسی انتزاعی مواجهیم طوری که می‌توان اسمش را «امپراتوری هندسی» گذاشت؛ که مشحون از الگوریتم‌هاست! زیر این الگوریتم‌ها داریم خفه می‌شویم و شاید لازم باشد «ماده» را از نو نجات دهیم. معنای این حرف صرفاً بازگشت به ماتریالیسم از قبل موجود نیست، بلکه قطعاً باید نوعی ماتریالیسم تازه برایش ابداع کرد. فلاسر مشرف به تمام ماتریالیسم‌هایی بود که وجود داشتند و بحران‌هایی که به وجود آوردند! وقتی بحث «خط و رنگ» را در نقاشی مطرح کردم، به طور جدی گفتم که مباحث دیزاین را باید به سمت «تقابل خط و رنگ و در کانتکست نقاشی آورد چون نوعی ارتباط مهم بین ماده و رنگ وجود دارد. یکی از تجلیات ملموس این ارتباط در نقاشی، اکسپرسیونیست است. اشاره به expression رنگ می‌کنم؛ البته نه رنگ‌های دیجیتالی که توسط الگوریتم‌ها ساخته شده!

الگوریتم‌ها دُر مشخصی از «نمایشگاه‌های مختلف را با هم ترکیب می‌کنند و «رنگ



نیست-در-جهان» می‌سازند. این «نیست در جهان» یک افق استعلایی دارد که «پالتِ رنگ» کاملاً مشهود است. من در مورد مادیتِ رنگ حرف می‌زنم، این که رنگی که تصور می‌کنیم، بیش از آن که حاصل یک ذهن محاسبه شده باشد، یک رنگ اکسپرسیو باشد. من رنگ را با ماده گره می‌زنم و معتقدم خیلی مفید است که از مفهوم گرافیک به سمت بحث‌های مربوط به نقاشی برویم. ببخشید که صحبت‌هایم طولانی شد، امیدوارم کمکی کرده باشم. من از موضع کاملاً outsider به بحث آمدم. امیدوارم حداقل توانسته باشم سؤال‌های درستی را مطرح کنم.



Designology

دیزاین‌شناسی

دیزاین‌شناسی عنوان تازه تاسیسی است،
برای اندیشیدن و فهم معناهای نوظهور
دیزاین. دیزاین‌شناسی می‌کوشد به چیستی
دیزاین بپردازد و نسبت آن را با فرهنگ،
اخلاق، هنر فلسفه، سیاست و حوزه‌های
دیگر اندیشه و زندگی بررسی کند.

Designology.ir