

شناسایی شاخص‌های اصول طراحی سنتی ایران: رهیافتهایی در باستان‌شناسی شناختی، فلسفه و اسطوره‌شناسی

مصطفی توحیدی فر^{*1}

دانشجوی دکتری فلسفه هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات تهران

^{*1}mostafa@valadesignlab.org

چکیده

طراحی در گستره وسیعی از مصنوعات نظیر ساختمان (طراحی معماری)، شهر، مصنوعات روزمره و... رخ می‌نماید. در این مقاله مهمترین پرسشی که پژوهشگر به دنبال پاسخی برای آن است این است که «شاخصهای اصول طراحی سنتی ایران چه هستند؟» به گواه پژوهشگران، طراحی قدمتی به درازای انسان ابزارساز دارد. در ایران نیز طراحی دارای قدمتی بسیار است لیکن رویکرد طراحان ایران (همچون طراحان سایر فرهنگها) منحصر به فرد و متمایز است. در این پژوهش برای آنکه از نحوه اثر گذاری سنتهای کهن بر طراحی آگاهی حاصل شود نخست نظریاتی در حوزه فلسفه و علم مورد واکاوی قرار گرفته‌اند. این نظریات شامل (۱) نظریه گیرایش مادی مالافوریس (۲) نظریه دازاین هیدگر و (۳) نظریه بینش اساطیری داریوش شایگان است. پس از اثبات وجود ارتباط میان معرفت و طرح و تعیین کیفیت آن، رویکرد طراحی ایرانی از طریق ساختار نظریه بینش اساطیری تعیین گردیده است. در پایان شاخصهای تعیین کننده اصول طراحی سنتی ایرانی بر شمرده شده‌اند. روش شناسی این پژوهش تحلیلی و گردآوری داده‌ها در آن به روش کتابخانه‌ای صورت پذیرفته است.

واژگان کلیدی: فلسفه طراحی، طراحی سنتی ایرانی، بینش اساطیری

مقدمه

زندگی ما انسان‌ها بیش از هر زمان دیگری با دستاوردهای فنآوری، هنرها و تاسیس سازمانها و نهادها انباشته شده است. صدسال اخیر برای مردم جهان یادآور قرن‌ی پر از خلاقیت و نابودی بوده است. دو جنگ جهانی و توسعه رایانه و فنآوری اطلاعات تنها مثالهایی از توسعه انسانی در قرن گذشته است. اما در قرن ۲۱ مقوله‌های جدیدی به فرهنگ بشری افزوده شده‌اند که دامنه احتمالات راجع به آینده جوامع را گسترده‌تر و پیچیده‌تر نموده‌اند. توسعه اقتصادهای دانش بنیان و جنگهای سایبری ظهور جهانی دگرگونه را نوید می‌دهند. در چنین جهانی ایده و خلاقیت جایگاه برجسته‌ای دارد. آنچنان که کلاس موگنسن آینده پژوه معتقد است جهان در پی انقلاب خلاقیت است و جهان آینده جهان انسان خلاق است. (موگنسن، ۱۳۸۸) در چنین جهانی ایده، ثروت است و آنچه که به تولید ایده منتهی می‌شود شایسته توجه و پرورش است. امروزه پژوهشگران معتقدند آن بخش از دانش بشر که خاصیت آفرینندگی دارد و در آینده‌ای نزدیک ثروت جهان را دستخوش دگرگونی شگرفی خواهد نمود **طراحی** است. (Madanipour, 2013: 14; Verganti, 2009)

طراحی در گستره وسیعی از مصنوعات نظیر ساختمان (طراحی معماری)، شهر، مصنوعات روزمره و... رخ می‌نماید. به گواه پژوهشگران، طراحی قدمتی به درازای انسان ابزارساز دارد. (Fiehl & Fiehl, 2013; Friedman, 2000) از آن زمان که انسان برای ساخت ابزارهایش اندیشید و چگونگی ساختن و چگونگی دستیافتن به بهترین کارکرد مصنوع برایش مطرح گردید، طراحی پای به عرصه وجود نهاد. طراحی با گسترش زیست بوم انسان اندیشنده در تمامی برّقدیم، آمریکای شمالی و استرالیا گسترش یافت و خیلی زود از شمال آفریقا به فلات ایران راه یافت. در جغرافیای ایران طراحی را می‌توان به همراه علم و فنآوری از اوایل پارینه سنگی تا دوره نخست نوسنگی در حدود هزاره‌های هشتم و نهم پیش از میلاد جستجو نمود. یافته‌های باستان شناسان در محدوده گنبد کاووس و در غاری در جنوب این شهر وجود آثاری از انسانهای ابزارساز مربوط به ۶۰ تا ۴۰ هزار سال پیش را تایید می‌نماید. (فرشاد و نائیج پور، ۱۳۹۰) همچنین ابزارهای سنگی مربوط به دورانهای پارینه سنگی قدیم، میانه و متاخر در منطقه لرستان و مازندران یافت شده است. (Nasab, 2011)

با عبور از عصر شکارگری و ورود به عصر کشاورزی نخستین نشانه‌های تمدن در جهان به مرور در ناحیه میان رودان در غرب فلات ایران آشکار گردید. (مک‌لنن و دورن، ۱۳۸۷) رشد و توسعه فنآوری و علوم گویای توسعه طراحی و توجه به آفرینندگی در کنار بهبود کیفیت زندگی است. در فلات ایران توسعه طراحی در دو بخش شرقی و غربی قابل مشاهده است. در غرب با تشکیل حکومت‌های ایلام، بابل و ماد و گرایش به جلگه‌های حاصل خیز رودهای دجله و فرات، به تدریج دولت‌های مرکزی ایران در منطقه زاگرس قدرت می‌یابند و با تفوق یافتن کورش پادشاه ایران بر سایر حکومت‌های مجاور، نخستین امپراتوری جهان موسوم به ایران تشکیل می‌شود و ایرانیان این سرزمین را «ایران شهر» می‌نامند. در شرق با کوچ آریاییان به مناطق حاصلخیز دره سند و ایجاد راه‌های ارتباطی بین شرق و غرب در جلگه رود هیرمند و دریاچه هامون تمدنهایی شکل می‌گیرند که امروزه ما آن را با نام تمدن شهر سوخته می‌شناسیم. این تمدن از ۳۲۰۰ تا ۱۸۰۰ پیش از میلاد مسیح به مدت ۱۴۰۰ سال چهار مرحله حیات را از سر گذرانده و در نهایت به دلیل مسائل

سیاسی، اقتصادی و اجتماعی از میان رفته است. (سیدسجادی، ۱۳۸۹) دستاوردهای طراحان یافته شده در تمدن شهر سوخته گواه وجود مبانی اندیشگی پیشرفته‌ای در شرق فلات ایران است:

«آثار باقی مانده نشان دهنده آن است که شهر طی هزاره سوم پیش از میلاد دارای نظام مرتب و منظم آبرسانی و تخلیه فاضلاب بوده و دانش پزشکی (با جادوگری علمی) تا حدی پیشرفت کرده بود که پزشکان شهر نه تنها به علومی چون شکسته بندی آگاه بوده اند بلکه می توانسته اند به اجرای اعمال شگفت انگیزی چون جراحی جمجمه دست بزنند.»

در ادامه سید سجادی وجود لوح ایلامی و مهرهای گلی به همراه ساختار پیشه وری گسترده مرحله دوم حیات در شهر سوخته را گواه وجود نظام تجاری گسترده‌ای با سایر ملل و تمدنهای دور افتاده می داند. (همان) او معتقد است توسعه اقتصادی مردم این شهر چنان بوده است که کیفیت زندگی را بسیار افزایش داده است و مصنوعات آرایشی زنان و دستاوردهای بازی و سرگرمی یافته شده در این شهر جزو نخستین یافته‌های این دوره از تاریخ بشر محسوب می شود.

می توان گفت طراحی مصنوعات سنتی در سرزمین ایران قدمتی چند هزارساله دارد و مبانی معرفتی چنین رویکردی را می توان در طول تاریخ جستجو نمود. در این پژوهش تلاش بر این است که جایگاه طراحی را در فرهنگ ایران معرفی و سپس شاخصهای طراحی سنتی ایران شناسایی شوند.

پژوهشهای بسیاری درباره مبانی و معانی نهفته در پس پشت نقوش و طرحهای سنتی ایرانی انجام گرفته و منتشر شده است و پژوهشگران ایرانی و غیر ایرانی بسیاری در این زمینه قلم زده اند. با این حال همچنان شکافهای بسیاری میان عقاید و نظرات ایشان دیده می شود. برخی از پژوهشگران اساساً وجود معانی هر چند سطحی در پس این نقوش را انکار می کنند (مثلاً ن. ک. گرابار، ۱۳۷۹)، (نجیب اوغلو، ۱۳۸۹) و عقیده هاکسلی (هنرور، خنیاگر و رضابور، ۱۳۹۲)) و برخی از پژوهشگران هنر ایرانی و خاورشناسان به شدت بر وجود مفاهیم عمیق و معانی دقیق این نقوش پای می فشرند. (عقیده پرهام در (همان) همچنین ن. ک. (بورکهارت، ۱۳۸۶) و (بلخاری، ۱۳۸۸))

نقوش به کار رفته در مصنوعات سنتی ایران معرف حکمت و فلسفه وجودی آنها هستند و حاوی معارف سنتی فرهنگ ایرانی است که در این نقوش به کار رفته اند. هدف از نگارش این مقاله شناسایی و تعیین اصولی است که از طریق آنها بتوان نقوش سنتی ایرانی را از نقوش سایر فرهنگها و تمدنها باز شناخت. در این مسیر تلاش پژوهشگر بر این است که با استفاده از سه نظریه رایج در سه حوزه دانش، نحوه اثر گذاری معرفت بر طرح را تعیین نماید.

در این مسیر نخست مفهوم طراحی در ادبیات امروز و سنتی ایران بررسی می شود تا مشخص گردد آیا آنچه که امروز طراحی خوانده می شود دارای سابقه‌ای در فرهنگ ایران هست یا خیر و اساس پدیده‌ای نوین است که به همراه فرهنگهای بیگانه به فرهنگی ایران راه یافته است.

سپس نسبت معرفت و طرح مصنوعات مطالعه می شود تا مشخص گردد فرایند طراحی سنتی چگونه معارف و حکمت‌های موجود در بدنه فرهنگ ایرانیان را در فرایند طراحی مصنوعات بکار می برد. لذا تلاش پژوهشگر بر این است که با استفاده از نظریه های موجود در سه حوزه دانش، تاثیر معرفت را بر طرح نشان دهد: اسطوره شناسی، باستان شناسی و فلسفه.

در گام بعد لازم است مشخص شود که آیا شاخصهای معرفتی و حکمی موجود در فرهنگ ایران موجب ایجاد ساز و کارهای مشخصی (و گاهی منحصر به فرد) برای انتقال معنی در مصنوعات در فرایند طراحی می شود یا خیر. اگر چنین است، شاخصهای معرفتی فرهنگ ایرانی چگونه بر فرایند طراحی سنتی ایرانیان موثر بوده است؟

در گام نهایی با مشخص شدن شاخصهای فرهنگی ایرانیان، روشن خواهد شد که شاخصهای طراحی سنتی ایران چه هستند و چگونه موجب شکل گیری فرم مصنوعات می شوند.

طراحی سنتی چیست؟

در متون غربی برای دیزاین تعاریف متعددی ارائه شده است:

کروم برت چنین می گوید:

«دیزاین یعنی خلق چیزهای تازه، چیزهای بیاد ماندنی که در اذهان حضور داشته باشند.»

او معتقد است:

«...اگر دیزاین یعنی خلق اشیاء، به یاد ماندنی باشد، پس فعالیت های تمامی مردم و افراد نوآور و خلاق را در بر می گیرد. هنرمندان، فنآوران و دانشمندان بدون توانایی جمع آوری، انتخاب و ساماندهی اطلاعات و دانسته هایشان و شکل دهی آنها به صورت و فرم قابل فهم، قادر به کار نیستند.» (برت، ۱۳۹۳)

تعریف طراحی دشوار است و برای آن تعاریف متعددی ارائه شده است. در غرب واژه طراحی را برای وجوه نحوی (گرامری) فعل و اسم به کار می برند. (Friedman, 2000: 11) دیزاین در زبانهای انگلیسی هم به معنای کنش طراحی و هم به معنای محصول نهایی کنش طراحی به کار می رود. درست است که اصطلاح دیزاین در ایران چندان قدیمی نیست و شاید به زحمت بتوان آن را به صد سال پیش از امروز بازگرداند اما واژه طراحی چنین نیست.

واژه طراحی در ایران به معنای متعددی بکار می رود اما وجوه صرفی و نحوی آن پریشانی همتای غربی خود را در خود نمی بیند. در فرهنگنامه دهخدا طراحی را چنین تعریف می نماید:

«طراحی . [طَرًا] (حامص) عمل و شغل طراح . بیرنگ گری . نقشه ریزی . نقشه بنائی را بر کاغذ، با حبر یا مداد و یا بر زمین با گچ و مانند آن کردن . نقاشی . (غیاث اللغات) (آندراج) .»

و مشتقات این واژه همچون طرح:

«طرح . [ط] (ع مص) انداختن : طرحه و طرح به ؛ انداخت او را. دور گردانیدن . (منتهی الارب) (آندراج) . بیوکندن . (زوزنی) . افکندن . بیرون انداختن . نبذ. ترک . واگذاشتن . بگذاشتن . گذاشتن . بینداختن . || گستردن . انداختن . پهن کردن . کناره گرفتن از کاری . (غیاث اللغات) (آندراج)»

و طراح:

«طراح . [طرُ را] (ع ص) بیرنگ گر. گرده ریز. نقشه ریز. آنکه طرح افکند. نقاش .»

از شواهد (نظم و نثر) و معانی که دهخدا ارائه می دهد چنین استنباط می شود که در ادوار مختلف در ایران واژه طرح به سه مضمون کلی به کار رفته است:

• نخست طرح به معنای برنامه؛ و طراحی به معنای برنامه ریزی برای انجام فعلی و عملی.

از پی نظم جهان کرد بساط شطرنج چرخ را اسب و رخی طرح کند در تدبیر(انوری)

طرز و طرحی دیگرست این پر رموز نارسیده دست کس بروی هنوز(عطار)

• دوم طرح به معنای نقاشی و ترسیم نقشه برای ساخت مصنوع و معماری.

به طراحی چو فکر آغاز کردی، هزاران طرح زیبا ساز کردی

به سنگ ار صورت مرغی کشیدی سبک، سنگ گران از جا پریدی(نظامی)

بیا تا گل برفاشانیم و می در ساغر اندازیم فلک را سقف بشکافیم و طرحی نو دراندازیم(حافظ)

• سوم طرح به معنای حيله و نیرنگ.

چو تو سلیم دلی را چو لقمه برابند به هر پیاده شهی را به طرح مات کنند

(مولوی، غزلیات شمس، غزل ۹۱۲)

فروغ روی تو حیرت اگر به طرح دهد به روی آینه سیماب می توان چیدن(انوری)

استفاده از طراحی به معنای ترسیم کردن ایده پیش از ساخت و برنامه ریزی برای انجام عملی و فعلی را می توان در رسائل و متونی که از پیشه‌وران ایرانی به یادگار مانده است نیز جستجو نمود. در فتوتنامه های اصناف ایران رد پای از رساله طراحی به چشم می خورد.(افشاری، ۱۳۹۱: ۱۹۳) گرچه از این رساله چیزی در دست نیست اما واژه طراحی را می توان در برخی از فتوت نامه ها نظیر فتوتنامه معماران و فتوتنامه بنایان به کرات مشاهده نمود. «فتوت نامه بنایان»، (۱۳۹۳)

و اما واژه سنت با آنچه که در ادبیات عامه تعبیر می شود فاصله بسیار دارد. عموماً تصور می شود سنت به معنای کهنه و قدیمی است در حالی که دوام سنت در طول تاریخ گویای پویایی و سرزندگی آن است. برداشت نخست از سنت که آن را در مقابل تجدد و نوخواهی قرار می دهد به زعم حسین نصر ریشه در نوزایی غربی دارد آنجا که در فرهنگی غرب حذف سنتها معادل پیشرفت و توسعه دانش و علم تلقی شده است. (نصر، ۱۳۸۸) سنت گرایان در این مورد هم صدا بر این نکته پای می فشردند که توسعه علم و معرفت دنیوی باعث به حاشیه رفتن دین شده است و لذا سنت و دینداری در رابطه ای مستقیم هستند. (دریائی، ۱۳۸۶) بقای ماکان در مقابل معتقد است سنت از دین و فرهنگ هم تناور تر و اصیل تر است. (بقائی ماکان، ۱۳۹۳) نمی توان سنت را به دین فرو کاست چرا که امروزه در میان ایرانیان سنتهایی رایج است که ریشه در فرهنگ ایرانی دارد و نه مذهب و دین و با دقت و ممارست خاصی در میان ایشان با هر مرام و عقیده ای اجرا می شود. رسم نوروز ریشه در سنت ایرانیان دارد و فارق از دین و مذهب، مسلمانان، زرتشتیان، مسیحیان و سایر ایرانیان نجد ایران آن را پاس می دارند. حتی محصور کردن سنتهای ایرانی به جغرافیای ایران نیز نکوهیده است چرا که در بسیاری از سرزمینهای دور و نزدیک ایران، سنتهای ایرانی زنده و جاری ست. نظیر سنت نوروز در شبه قاره هند و آسیای صغیر.

سنت در معنای ایرانی آن همان اصالت است (همان) و هنگامی که در کنار واژگانی نظیر هنر، شعر، طراحی و... می نشیند گویای اصالت آن مفاهیم نزد ایرانیان است. در چنین تعریفی طراحی سنتی همان طراحی اصیل است. برای اینکه اصالت این گونه از طراحی حفظ شود لازم است روح و حکمت ایرانی در آن دمیده شود.

چیزی که در طراحی محوری است آفرینندگی است و در سنت، طراحی تقلیدی از آفرینش نخستین است. هر چیزی که آفریده می شود بالذات طرحی دارد که پیوسته با طرح نخستین و آفرینش خدای متعال در تناسب است. لذا طرح مصنوعات چه شهر باشد، چه خانه و چه ملزومات شهر و خانه (مصنوعات زندگی روزمره) و چه حتی سازمانها و نهادهای دولتی و مذهبی و... همه گی نشانی از نشانگان آفریدگار نخستین و فرایند آفرینش به همراه دارند. به عنوان مثال میرچا الیاده پژوهشگر ادیان و فرهنگهای باستانی نمونه هایی از قربانی برای سکونتگاه را ارائه می دهد که در آن نسبت میان خانه، شهر و ابزارآلات مرتبط با آن، با آیینهای قربانی و دمیدن روح در آفریده ها ریشه یابی شده است. (الیاده، ۱۳۸۸، ص ۴۷) در این نمونه ریختن خون قربانی در فرایند آفرینش آفریدگار با مرحله دمیدن روح در کالبد آفریده ها در تناسب است و کارکردی قدسی دارد. (الیاده، ۱۳۸۸: ۴۸)

به سه روش نسبت حکمت و طرح را می توان نشان داد:

رهیافت اول از راه باستان شناسی شناختی

زبان بدون معرفت و شناخت گسترش نمی یابد. یکی از پرسشهای بنیادین برای پژوهشگران فرهنگهای باستانی نحوه اثر گذاری آیینها و مناسک اقوام گذشته بر مصنوعات مادی ایشان است. علیرغم تلاش این پژوهشگران برای یافتن روشی علمی و اثباتگرا برای ایجاد پل ارتباطی میان ماده و معنا، این تضاد و شکاف همچنان دست-نیافتنی باقی مانده است و شاید بتوان گفت در بهترین حالت با پیشنهاداتی از حوزه علوم روانشناختی و علوم ادراکی بطور موقت نادیده گرفته می شوند. از منظر باستان شناسی و توسعه فرهنگ مادی، توسعه زبان و ساخت ابزار همزمان رخ داده است می توان مدعی شد کنش طراحی (به مثابه صورتی از شناختن و ساختن ایده)

اشیاء در ذهن) با ساختن مفاهیم در ذهن یکی است. با وجود آنکه تلاشهایی از سوی اندیشمندان برای برقراری ارتباط بین ذهن اندیشمند و مصنوعات مادی حاصل از آن اذهان صورت پذیرفته است با این حال مسئله همچنان ناگشوده مانده است.

یکی از موثرترین چالشها در پژوهشهای طراحی که شاید بتوان آن را شاخصترین مسئله حوزه فلسفه طراحی نام نهاد، مسئله ماده-ذهن است. دلایل متعددی برای اهمیت بحث ماده-ذهن برای طراحی می توان اقامه نمود که در اینجا به چند مورد آن اشاره می شود:

- نسبت توالی مفهوم ذهنی (ایده) طرح و طرح منعکس شده بروی کاغذ (یا هر روش عینی-سازی ایده ها) با توالی اراده برای به حرکت درآوردن دست و حرکت دادن دست رابطه ای مستقیم دارد. به بیان دیگر رابطه علی بین علت حرکت دادن دست (اراده ذهنی) و خود آن همانقدر اصیل است که انتقال ایده های ذهنی در فرایند طراحی به طرح مصنوعات اصالت دارد.

- عکس مورد بالا هم صادق است. جهان خارج از ذهن هم همانقدر بر ذهن موثر است که بالعکس. وجود منابع الهام در جهان خارج از ذهن هم به میزان زیادی بر ایجاد ایده های خلاقانه در طراح موثر است. این رابطه در مسئله ماده-ذهن به قوت خود باقیست و فیلسوف باید استدلال کند که چگونه تغییری فیزیولوژیک نظیر برخورد جسم تیز به نوک انگشتان بالفاصله در ذهن کیفیتی ذهنی پدید می آورد که ما آن را رنج ناشی از درد می نامیم.

- مسئله ماده ذهن نه تنها از بُعد فرایند طراحی مورد توجه است بلکه می توان آن را از منظر مخاطبان طرح مصنوع هم مورد توجه قرار داد. همانگونه که کیفیات یا کمیات مادی می توانند بر کیفیات ذهنی موثر باشند طرح یک مصنوع هم می تواند برای مخاطبانش کیفیتی ذهنی نظیر خاطره ای دور را یادآوری نماید.

جدال بر سر اینکه اساسا این مسئله وجود دارد و یا خیر همچنان پابرجاست و هر پاسخی به پرسش ماده-ذهن داده شود شديدا بر نحوه تبیین فرایند طراحی اثر می گذارد. یک نظریه که در میان فیلسوفان ایرانی-اسلامی مقبولیت دارد وحدت جوهری ماده-ذهن (نفس-بدن) است. صورت این قضیه اجمالا چنین است که ماده و ذهن ریشه در جوهری واحد و اصیل دارند که به این دو کیفیاتی خاص تنفیذ نموده است. ماده در محدوده مکان-زمان اسیر است و ذهن هم در محدوده ذهنیات. (طباطبائی، گرامی و خسروشاهی، ۱۳۸۹، ص ۲۸۲) نقدی که بر این نظریه وارد شده است چنین است که اگر کیفیات رویدادهای ذهنی و مادی متفاوت است این دو چگونه بر یکدیگر اثر می گذارند. از دیدگاه منطقی علت و معلول باید از یک سنخ باشند تا بر یکدیگر اثر بگذارند. در پاسخ فیلسوف ایرانی عالمی را معرفی می کند که فصل مشترک مجردات و امور انضمامی است و آن را خیال می نامد. (یوئینگ، ۱۳۹۲، ص ۱۷۴) عالم خیال فضایی بین نفس و بدن است که در آن خواص رویدادهای مادی به خواص رویدادهای روحانی (و بالعکس) ترجمه می شود.

در سایر علوم هم گه گاه پاسخهایی برای عبور از بحران ماده-ذهن ارائه می شود. یکی از مهمترین نظریات در خصوص نحوه پاسخگویی به مسئله تاثیر معنویات بر مصنوعات روزمره (عموما فرهنگ مادی و تاریخی) نظریه گیرایش مادی است. در این نظریه ذهن و ماده یکی هستند و مطالعه اشیاء مادی فرهنگی صرفا مطالعه ماده آنها نیست و تحلیل مدارک باستان شناختی بدون فاصله گذاری بین اندیشه و مصنوع (طراح، طراحی و طرح) صورت می پذیرد. مهمترین پرسش مالافوریس این است که اساسا انسان اندیشنده (هوموساپینس) چگونه خود را (به روشی تکاملی و گزینش طبیعی) از سایر گونه های هم عصر متمایز نموده است. پاسخ

باستان شناس چنین است: ابزار سازی و نماد سازی. اما طبق نظریهٔ گیرایش مادی انسان ابزار ساز همچنان که ابزار می سازد خود را نیز می سازد. (مالافوریس، ۱۳۹۳: ۲۴۸) انسان اندیشنده صرفاً ابزار نمی سازد بلکه ابزارها هم به اندیشهٔ انسان شکل می دهند. یک چاقوی آشپزخانه صرفاً بطور مکانیکی یک گوشت را تکه تکه نمی کند بلکه با این عمل (استفاده از ابزار) اندیشهٔ گونهٔ ما دچار دگرگونی می شود. ساخت چنین ابزاری نه تنها نگرشی ذهنی، پیچیده و پیشرفته می طلبد بلکه چنین نگرشی به گونهٔ ما شکل می دهد.

این نگرش با نمادسازی تکمیل می شود. انسان ابزار ساز صرفاً کارکردهایی به طبیعت اضافه نمی کند بلکه معنای حاضر در اندیشهٔ خویش را به آن تنفیذ می کند. (همان، ص ۲۵۲) مالافوریس برای آنکه از تضاد نظریه هیلومورفیک بگریزد و در توجیح تقدم اندیشه بر ماده از تقدم شاخصهای فرمی مصنوع بر اندیشهٔ طراح استفاده نکند، نظریهٔ «کنش متجسد شدن» را پیش می کشد که پیش از این در آراء ابن عربی با عنوان «تنزیه و تشبیه» معرفی شده بود. در این نظریه، مالافوریس برای آنکه نشان دهد محصولات ذهن اندیشنده از خود ذهن اندیشنده جدا نیستند، استدلال می کند که فرایند ساختن یک مصنوع پیش از ساختن شکل نمی گیرد بلکه همچنان درون اندیشیدن و ساختن توأم شکل می گیرد. بنابر این چنین معرفتی دیگر هیلومورفیک نیست بلکه هیلونوتیک (یعنی اندیشیدن با و از طریق ماده) است. (همان: ۲۵۳)

آخرین نقطهٔ عزیمت مالافوریس توجه به بازنمایی به عنوان یکی از ابزارهای تحلیل مصنوعات تاریخی و ماد فرهنگی است که او قویاً آن را رد می کند. به عقیدهٔ او مصنوعات مادی بازنمایی اندیشه ها نیستند بلکه خود اندیشه ها هستند. نیازی نیست ما برای یافتن معنای نمادها به اندیشهٔ آفرینندهٔ آنها رجوع کنیم و آن را بسنده و کافی بدانیم بلکه اندیشهٔ آفریننده و مصنوع آفریده شده هیچگاه از یکدیگر جدا نمی شوند. چنین رویکردی را ما رویکرد طراحی و معرفت حاصل از آن را معرفت طراحی می نامیم. بنابر این آنها عین معرفت طراحی هستند. آن مصنوعات معرفت به ساختن هستند.

رهیافت دوم از طریق فلسفه

معرفت به ساختن در میان حکمت نظری و عملی صورت می پذیرد. ارسطو «معرفت» را یکی از تجلیات «وجود» می داند زیرا «حقیقت» مظهر وجود است و دستیابی به حقیقت غایت حکمت و فلسفه. (ارسطو، ۱۳۷۷: ۴۸) او در کتاب اخلاق نیکوماخوس سه گونه معرفت را از یکدیگر تمییز می دهد (Smith, 1999):

- معرفت نظری: که موضوع آن مبادی و علت‌های نخستین است. معرفت نظری معرفت به کلیات را شامل می شود. مراحل آن چنین است که پرسشگر از حیرت آغاز می کند، از دگرگونی ها و علت‌ها می پرسد و دو پایان به خود معرفت دست می یابد. (ارسطو، ۱۳۷۷: ۸) پس غایت معرفت نظری خود معرفت است و این والاترین معارف است.
- معرفت عملی: که غایت آن کنش‌ها هستند. موضوع این دانش خوبی و بدی است. مراحل آن چنین است که نخست یافتن هدف کنش یعنی هدف خوبی و خیر است، سپس با شهود عملی راهنمایی می شوند. بعد از آن به آنچه باور دارند (نظری) عمل می کنند و در پایان فرایند و تعامل حاصل می شود.

• معرفت ساخت: غایت آن ساخته‌ها هستند. مراحل آن چنین است که ابتدا ایده یا طرح در ذهن طراح شکل می‌گیرد. سپس طراح از مهارت خود کمک می‌گیرد (در این مرحله فن پدید می‌آید). از پیوند ایده و فن کنش ساختن حاصل می‌شود (معرفت طراحی (صناعی) همواره با کنش همراه است (ارسطو، ۱۳۸۱)). در پایان مصنوع آفریده خواهد شد که با معرفت همراه است.

از آنچه گفته شد نتیجه می‌شود که معرفت به ساختن ریشه در آراء بزرگان فلسفه و قدما دارد با این حال اهمیت آن تا به امروز مغفول مانده است. از جمله فلاسفه معاصر که در این باره قلم زده است مارتین هیدگر است. او در مهمترین اثرش یعنی «وجود و زمان» تلاش دارد نشان دهد که چگونه هستی و معرفت در هم تنیده اند و هستی چیزها برای انسان با گونه‌شناسی آنها یکی است. اشیاء برای انسان چنان هستند که شناخته می‌شوند (یا منکشف می‌شوند). بنا بر قول هیدگر هستی نمی‌توان تنها معطوف به شناختی نظری باشد و عمل کردن و ساختن (پرداختن به هستی) خود عین هستی و نتیجه آن پرده برداری از حقیقت است.

به این ترتیب هستی در تحلیل اگزیستانس هیدگر به سه نحو ظهور خواهد داشت: وجود فرادستی، وجود تو-دستی و دازاین که به ترتیب به شناخت‌های تئوریا، پوئزیس و پراکسیس ارجاع دارند. (حیدری، ۲۰۰۹) حال باید دید این گونه‌های شناخت در ارتباط با پوئزیس چه چیدمانی به خود می‌گیرند.

در نظر هیدگر بر خلاف ارسطو تئوریا دیگر والاترین گونه معرفتی نیست و نسبت آن با معرفت به ساختن است که تعیین می‌کند هستی چقدر برای انسان (دازاین) مکشوف شده است. به این ترتیب در نظر هیدگر والاترین گونه شناخت پراکسیس و نتیجه آن فرونزیس است (همان) که به تعبیری که ارسطو و سپس هیدگر ارائه می‌دهند می‌توان آن را بینش و بصیرت عملی نامید. (Bernasconi, 1990).

در تکمیل این بخش می‌توان این نکته را افزود که هیدگر باور داشت که متافیزیک در میان فیلسوفان یونانی پیشا سقراطی متفاوت است از دیدگاه فیلسوفان پس از سقراط. (شیهان، ۱۳۹۰) به عقیده او وجود (یا انکشاف حقیقت) پس از سقراط از وجود به موجود منحرف شده است و به بحران دوگانگی ماده-ذهن دامن زده است. چنین برداشتی در دیدگاه او و تفسیر او از فناوری به شدت موثر افتاده است. چنان که او معتقد است تنها از طریق شعر می‌توان به حقیقت دست یافت زیرا ساختن، سکنی گزیدن و اندیشیدن معارفی هستند که دازاین را به خانه باز می‌گردانند. (هیدگر، ۱۳۸۱)

رهیافت سوم از راه انسان‌شناسی فرهنگی و اسطوره‌شناسی

نقوش طرح مصنوعات سنتی ایران تحت تاثیر اساطیر و بینش اساطیری مستتر در فرهنگ و سنت‌های ایرانیان است. اگر بر دو روش پیش گفته صحنه بگذاریم و بر آن نکاتی بیافزاییم بایسته است چنین نتیجه بگیریم که معرفت به ساختن چونان گونه‌ای از معارف بشری چندی است که مغفول مانده است (چنان که هیدگر و مالافوریس نشان دادند) اما به این معنا نیست که اساساً ناپدید شده است. پژوهش‌های متعددی صورت گرفته و گواه این مدعا است که حکمت به معنای پژوهش مبادی و کلیات، در مصنوعات و در کنش‌ها نه تنها در شرق وجود داشته است بلکه همچنان در شرق زنده و پویا است. هدف این پژوهش گشودن باب این بحث نیست که مجال فراخ

می طلبد لیکن پژوهشگرانی نظیر کینگزلی، نصر، اقبال لاهوری، شایگان، پانوسی و کوربن (اقبال لاهوری، ۱۳۸۸؛ پانوسی، ۱۳۸۱؛ شایگان، ۱۳۹۱؛ کوربن، ۱۳۸۲؛ کینگزلی، ۱۳۸۳؛ نصر، ۱۳۸۸) پیش از این در این باره کندوکاو کرده اند و پژوهشگر خواننده را به منابع ایشان رجوع می دهد. اما آنچه در این مجال حائز اهمیت است کیفیت چنین معرفتی است که ریشه در سنتهای ایرانیان دارد. همانطور که در مقدمه این نوشتار گفته شد کیفیت معارف در سنتهای ایرانی بر کیفیت شرحهای مصنوعات اثر گزارده است و اکنون پس از استدالات فلسفی و باستان‌شناختی می توان گفت بخشی از معارف سنتی ایرانیان مصنوعات و طرحهای ایشان هست. به بیانی دیگر می توان چنین استدلال نمود که در سنت ایرانی نه تنها فلسفه جایگاهی والا و پر اهمیت داشته است بلکه بخش قابل توجهی از معارف در غالب داستانها و تخیلات عرفانی اندیشیده شده اند و به صورت مصنوعات روزمره به یادگار مانده اند. آنچه که امروزه در غالب اشعار (ساخته های نوشتاری، گفتاری و کلام موزون)، نقوش مصنوعات و کردارهای سنتی برای ایرانیان به یادگار مانده است در حقیقت عین معارفی هستند که ممکن است غربیان با عنوان فلسفه بشناسند و گاه آن را «دین»، «زبان رمزی» و «اساطیر» بخوانند.

در این راستا شایگان شاخصهای بینش اساطیری را چنین بر می شمارد: (شایگان، ۱۳۹۳)

- علیت: در بینش اساطیری هر اتفاقی معلول یک نیروی مرموز و دست نیافتنی است. در چنین بینشی آنچه محور است علت است اما آنچه دست یافتنی است معلول است. در این بینش گزینش علت برای معلول کاملاً آزاد است.
- زمان: در بینش اساطیری زمان فاقد توالی است. زمان به لحظات مساوی قابل تقسیم نیست و هر لحظه دارای کیفیاتی منحصر به فرد است.
- مکان: در این بینش فاقد بعد است و هر چیزی هر جایی می تواند قرار گیرد و هر موقعیت مکانی دارای کیفیاتی درونی و بیرونی منحصر به فرد است.

شناسایی رویکرد طراحی سنتی در ایران

آنطور که توحیدی فر توضیح می دهد ساختار طرح ها از سه سطح معرفتی تشکیل می شوند. (توحیدی فر، ۱۳۹۲) این سطوح با توجه به کلیت و جزئیات اطلاعاتی که هر طرح به تحلیلگر می دهند طبقه بندی می شود. لذا رویکرد طراحی را مقابل اصطلاحات گرایش و سبک طراحی به کار می بریم. برای آنکه سیر طراحی را در ایران نمایش دهیم لازم است آن بخش از کلیات طراحی که ماهیت نقوش و کالبد اصلی طرح ها را تشکیل می دهد (رویکرد) شناسایی نماییم. این مهم از طریق توجه به شاخصهای میانی که ما آن را گرایشها می نامیم حاصل می آید. واپسین داده هایی که برای تحلیل یک طرح به کار ما می آیند سبکهای طراحی سنتی ایرانی هستند دو مورد آخر موضوع این پژوهش نیستند و در اینجا تنها شاخصهای مرتبط با رویکرد طراحی سنتی ایرانی را بر می شماریم:

جدول ۱- استخراج شاخصهای طرح سنتی ایرانی از بینش اساطیری شایگان

اصول	علیت	غایت علتها در فرم سنتی متافیزیکی است.
------	------	---------------------------------------

فرم سنتی	رابطه علت و معلول می تواند معکوس باشد. پس رابطه نشانه-معنا هم چنین است. (کوزه ای که منقش به نماد باران آوری است، خود باران آوری است) استخراج نتایج متناقض آزاد و بلکه نکوهیده است.
زمان	معنای هر نقش در واحدهای زمانی گوناگون می تواند متعدد باشد. (روایت غیر خطی در نگارگری ایرانی) شناسایی معنای نقش و طرح به علت متافیزیکی بستگی دارد که آن هم در زمان نمی گنجد.
مکان	بیکرانگی زمان در مکان نیز متجلی است. هر پدیده ای در هر مکانی امکان حدوث دارد. (روایت غیر خطی در نگارگری ایرانی) علت متافیزیکی در تعیین نسبت مکان-معنا تعیین کننده است. (قطب طرح تعیین می کند که گنبد کجا باشد) بیکران را می توان در کرانمند گنجانند. (مثلا خورشید در نقش شمسه می گنجد)

لازم به توضیح است که مسلماً برخی و یا همه این موارد را می توان در طرح های نوین (مدرن) و یا طرح های سنتی سایر فرهنگها نیز جستجو نمود. آنچه در بالا آمده است رویکرد طراحی ایرانی را بر اساس شاخصهای فرهنگی و معرفت طراحی ایرانیان بر می شمارد. برای آنکه بتوان طرح ایرانی را از طرح غیر ایرانی تشخیص داد لازم است هویت طرح ایرانی را با استفاده از شاخصهای گرایش و سبک طراحی ایرانی استخراج و تحلیل نمود که از حوصله این نوشتار خارج است.

نتیجه گیری

طرح مصنوعات سنتی ایران همچون فرهنگ و سنتهای دیرپای این سرزمین (و هر جغرافیای دیگری) شاخص و منحصر به فرد است. گوناگونی فرهنگها و توسعه تطوری ناشی از هجوم و آشتی فرهنگهای اطراف آن باعث شده است این قوم برای بقای خود معارف و روشهای اندیشگی یکتای خود را ابداع نماید. لذا برای آن که بتوان تحلیلی دستی از اصول طراحی سنتی مصنوعات این سرزمین به دست داد لازم است این مبانی اندیشه و معارف سنتی را به خوبی مطالعه و تحلیل نمود.

در پژوهش حاضر تلاش شد از طریق روشهای علمی و فلسفی مورد نقد و واکاوی قرار گرفته اند. نخست نظریه گیرایش مادی نشان می دهد که از منظر علوم شناختی میان ساختن و اندیشیدن شکافی نیست و از نظر تاریخی و علوم باستان شناسی سیر تطور انسان ابزار ساز و اندیشنده با یکدیگر پیوستگی دارد و مهارت در ساختن مصنوعات انسان اندیشنده را برای توسعه تمدنی و تولید مفاهیم کلی (فلسفی) آماده نموده است.

گام دوم این پژوهش نشان می دهد که روند تولید معرفت طراحی (معرفت به ساختن) از نظر فلسفی چه مسیری را طی می کند و برای این کار از نظریه هیدگر و ارسطو سود می برد. در گام سوم در حالی که مقدمات وجود معرفت آفرینشگر و بنیادین اثبات شده است، پژوهشگر ساز و کار بینش اساطیری را نشان می دهد که طبق آن معرفت طراحی به عنوان بخشی از چنین بینشی مبانی کلی خود را باز می شناسد. به این ترتیب رابطه معرفت-مصنوع-اسطوره برقرار می شود.

جدول ۲- خلاصه رهیافت‌های اصول طراحی سنتی ایرانی

رهیافت‌های استخراج شاخص‌ها		
بینش اسطیری شایگان	نظریه معرفت سه‌گانه ارسطو و هیدگر	نظریه گیرایش مادی مالافوریس
در بینش اسطیری هر اتفاقی معلول یک نیروی مرموز و دست نیافتنی است. زمان در بینش اسطیری فاقد توالی است. مکان در این بینش فاقد بعد است.	معرفت به ساختن در میان حکمت نظری و عملی صورت می‌پذیرد. معرفت نظری: که موضوع آن مبادی و علت‌های نخستین است. معرفت عملی: که غایت آن کنش‌ها هستند. معرفت ساخت: غایت آن ساخته‌ها (مصنوعات) هستند. به عقیده هیدگر معرفت نظری در تعامل با معرفت ساخت (طراحانه) مقدمات معرفت عملی را فراهم می‌کنند.	از منظر علوم شناختی میان ساختن و اندیشیدن شکافی نیست و مصنوعات مادی بازنمایی معرفت‌ها نیستند بلکه خود معرفت‌ها هستند.

در بخش پایانی مقاله اثر چنین معرفتی در فرهنگ و هنر ایرانیان تحلیل شده و روشن می‌شود که ساختار طرح‌های سنتی ایرانی تعریفی مستقل و منحصر به فرد از علیت، زمان و مکان ارائه می‌دهند. برای این طرح‌ها وحدت در کثرت تعریفی اخص از تعاریف رایج فلسفه غرب دارد و تضاد و تناقض در آنها امری پسندیده و توصیه شده است. برای صنعتگر ایرانی آفرینش مصنوعات فرایندی وحدت-گرا است و لذا هر طرح فارق از معنا، مخاطبان و روش طراحی خود، گرایش به وحدت دارد. در طراحی سنتی ایرانی طراح و طرح به وحدت می‌رسند و هر طرح نمایانگر سیر تطور معرفتی طراح آن است.

منابع

- ارسطو. (۱۳۷۷). متافیزیک (مابعدالطبیعه). (ش. شرف خراسانی، مترجم). تهران: حکمت.
- ارسطو. (۱۳۸۱). اخلاق نیکوماخس. (ا. پورحسینی، مترجم). تهران: دانشگاه تهران، موسسه انتشارات و چاپ.
- افشاری، مهران. (۱۳۹۱). سی فتوت‌نامه دیگر: سی رساله ناشناخته در فتوت و پیشه‌وری و قلندری. تهران: نشر چشمه.
- اقبال لاهوری، محمد. (۱۳۸۸). سیر حکمت در ایران. (م. بقائی ماکان، مترجم). تهران: فردوس.
- الیاده، میرچا. (۱۳۸۸). مقدس و نامقدس: ماهیت دین. (ب. سالکی، مترجم). تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- بورکهارت، تیتوس. (۱۳۸۶). مبانی هنر اسلامی. (ا. نصری، مترجم). تهران: حقیقت.
- برت، کرام. (۱۳۹۳). دیزاین؛ منطق در هنر علم و ریاضیات. (س. فریسی، مترجم، ک. سادات اشکوری، ویرایشگر). تهران: برگ نو.
- بقائی ماکان، محمد. (۱۳۹۳). نگرش‌های ایرانی. تهران: نشر رسانش نوین.
- بلخاری، حسن. (۱۳۸۸). سرگذشت هنر در تمدن اسلامی (موسیقی و معماری). (ویرایش ویراست ۲). تهران: شرکت انتشارات سوره مهر.

پانوسی، استفان. (۱۳۸۱). تاثیر فرهنگ و جهان‌بینی ایرانی بر افلاطون. تهران: موسسه پژوهشی حکمت و فلسفه ایران.

توحیدی فر، مصطفی. (۱۳۹۲). ارائه رویکرد طراحی مبتنی بر فلسفه ایرانی اسلامی: مطالعه موردی پایپوش ایرانی. دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز، تهران.

حیدری، احمدعلی. (۲۰۰۹). تحلیل اگزیستنیسیال هیدگر در آینه فلسفه عملی ارسطو «خوانشی» نواز اخلاق نیکوماخوس ارسطو. متافیزیک. (۱)، ۴۷-۶۳.

دریائی، نازیلا. (۱۳۸۶). زیبایی‌شناسی در فرش دستباف ایران. تهران: مرکز ملی فرش ایران.

سیدسجادی، سیدمنصور. (۱۳۸۹). شهر سوخته. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.

شایگان، داریوش. (۱۳۹۱). بینش اساطیری. تهران: اساطیر.

شایگان، داریوش. (۱۳۹۳). بتهای ذهنی و خاطره ازلی. تهران: نشر و پژوهش فرزانه روز.

شیهان، توماس. (۱۳۹۰). مارتین هایدگر. کتاب ماه فلسفه. (۴)، ۵۴-۶۰. بازیابی از <http://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/752102> / مارتین-هایدگر

طباطبائی، سیدمحمدحسین، گرامی، محمدعلی، و خسروشاهی، هادی. (۱۳۸۹). آغاز فلسفه (ترجمه بدایة‌الحکمه). (ویرایش ویراست). قم: بوستان کتاب (انتشارات دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم).

فتوت نامه بنیادین. (۱۳۹۳). صفحه ۳ (۵). بازیابی از <http://sofeh.sbu.ac.ir/article/view/1563>

فرشاد، مهدی، و نائیج پور، تورج. (۱۳۹۰). تاریخ مهندسی در ایران. تهران: میرماه.

کوربن، هانری. (۱۳۸۲). روابط حکمت اشراق و فلسفه ایران باستان. (س. ا. فردید و ع. گلشن، مترجمین). تهران: موسسه پژوهشی حکمت و فلسفه ایران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.

کینگزلی، پیتر. (۱۳۸۳). زوایای تاریخ حکمت. (د. قهرمان و ش. معصومی، مترجمین). تهران: سخن.

گرابار، آگ. (۱۳۷۹). شکل‌گیری هنر اسلامی. (م. وحدتی دانشمند، مترجم). تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

موگنسن، کلاوس. (۱۳۸۸). انسان خلاق: آینده مصرف‌کننده، کارمندان و شهروندان. (م. اوحدی، مترجم). تهران: آسیم.

مالافوریس، لامبروس. (۱۳۹۳). چگونه اشیاء ذهن را شکل می‌دهند: نظریه گیرایش مادی (درآمدی باستان‌شناختی و مردم‌شناختی بر فهم شناختی هنر و طراحی). (و. عسکرپور، مترجم). تبریز: دانشگاه هنر اسلامی تبریز.

مکلان، جیمز ادوارد، و دورن، هرولد. (۱۳۸۷). تاریخ علم و فن‌آوری. (ع. آذرنگ و ن. نادری، مترجمین). تهران: سخن.

نجیب اوغلو، گلرو. (۱۳۸۹). هندسه و تزئین در معماری اسلامی: (طومار توپقایی). (م. قیومی بیدهندی، مترجم). تهران: موسسه غیرانتفاعی مطالعات دین و اقتصاد، نهادگرا.

نصر، حسین. (۱۳۸۸). معرفت و امر قدسی. (ف. حاجی میرزائی، مترجم). تهران: نشر و پژوهش فرزانه روز.

هنرور، محمدرضا، خنیاگر، رضا، و رضاپور، سونیا. (۱۳۹۲). نقش و نگار اسلیمی، ختایی در طراحی فرش و هنر تذهیب. تهران: یساولی.

هیدگر، مارتین. (۱۳۸۱). شعر زبان و اندیشه‌های هفت مقاله از مارتین هایدگر همراه با زندگینامه تصویری هایدگر. (ع. منوچهری، مترجم). تهران: مولی.

یوئینگ، آلفرد سیریل. (۱۳۹۲). پرسش‌های بنیادین فلسفه. (م. یوسف ثانی، مترجم). تهران: حکمت.

Bernasconi, Robert. (1990). Heidegger's destruction of phronesis. *The Southern Journal of Philosophy*. 28(S1), 127-147.

Friedman, Ken. (2000). *Creating design knowledge: from research into practice*. بازیابی از <https://dspace.lboro.ac.uk/dspace/handle/2134/1360>

Nasab, H. Vahdati. (2011). Paleolithic archaeology in Iran. *International Journal of Humanities*. 18(2), 63-87. بازیابی از <http://eijh.modares.ac.ir/jufile?c2hvd1BERj01NTU2J19hY3Rpb249c2hvd1BERiZhenRyY2x1PTU1NTYmX29iPwMxODM5M2M4NjFhMWUwMmM0MThhMjc4N2ExZjc1ZDUz>

Verganti, Roberto. (2009). *Design driven innovation*. Harvard Business School Press, Boston. بازیابی از <http://mwopa.com/wp-content/uploads/2012/01/Designing-Design.pdf>

Fiell, C. & Fiell, P. (2013). *The Story of Design*.

Madanipour, A. (2013). *Knowledge Economy and the City: Spaces of Knowledge*. Routledge.

Smith, M. (1999). Aristotle on knowledge. *the encyclopaedia of informal education*. Retrieved from <http://infed.org/mobi/aristotle-on-knowledge/>