

# دیزاین یقه ندارد!

## به نام دادار آموزگار

وقتی اسطوره سینما، چارلی چاپلین، در فیلم «عصر جدید»، انسان معاصرو گرفتار آمده در چرخ دنده‌های خردکننده مدرنیته را به تصویر می‌کشد، اصلی‌ترین چالش خود را «گریزناپذیری و خو کردن» به اتفاقاتی می‌داند که در اطراف وی در شرف تکوین است؛ تا جایی که روال‌ها از وی می‌سازد که حتی قدرت تمییز بین پیچ‌های سخت و آهنین تسمه‌نقاله کارخانه و دکمه‌های تزیینی یک لباس را نداشته و تلاش دارد هر دو را بیچاند! عصر جدید، تلاش این «ولگرد کوچولو» برای نمایش جریان دل‌زدگی و چیرگی مستمر و یکسان ابزارهای متنوع برانسان است؛ انسان ناگزیری که در حصر ابزارهای به‌ظاهر شگفت‌انگیزی به دام افتاده است. در این فیلم، ابتدا کارگران (یقه‌آبی‌ها)، متأثر از تصمیمات و اقدامات مدیران و برنامه‌ریزان (یقه‌سفیدها) می‌شوند؛ لیکن در ادامه، نشان می‌دهد که هیولای بی‌فرم مدرنیته، سفید و آبی نمی‌شناسد و عواقبش، دامن همه را می‌گیرد.

اگر حتی فقط یک انسان، ساکن کره زمین بود، او نیز برای استمرار و بهبود کیفیت زندگی خود، نیاز به آموزش داشت؛ چه رسد به میلیاردها انسانی که در جوامع مترکام فیزیکی و مترکام‌تر دیجیتال امروزی و در روابط بسیار پیچیده بین این دو، زندگی می‌کنند؛ بنابراین آموزش، بخشی ضروری از فرایند اجتماعی شدن انسان‌ها و تحقق ایفای نقش معین ایشان در شبکه درهم‌تنیده روابط انسانی امروز در تمام ابعاد فردی، اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی است؛ در نتیجه، آموزش، خود مطلوب بالذات نبوده، ابزاری برای تحقق مطلوب دیگری است که می‌تواند برای افراد و جوامع متفاوت، متنوع تعریف شود. از یک منظر، این مطلوبات در یک جامعه، هم می‌توانند و باید ثابت باشند و هم می‌توانند و باید متفاوت تحقق یابند. توضیح اینکه اگر بپذیریم که وقتی عمل یکسان، مطلوب است، لاجرم آموزش یکسان و متمرکز نیز باید مطلوب باشد؛ به عبارت دیگر، برای کارهای ثابت که استاندارد یکسان آن در عرصه‌های اجتماعی متفاوت نیز یکسان یا بسیار مشابه است، الزاماً آموزش یکسان و متمرکز، یک ضرورت است. در سیستم‌های آموزشی متمرکز، قدرت تصمیم‌گیری اجزای یک سیستم به زیرمغز آن سیستم تفویض می‌شود و ارگان‌های اجرایی، تنها مجریان تصمیم‌های گرفته‌شده هستند و اختیارات ایشان، تنها در حد شیوه‌ی اجرای مصوبات از پیش تعیین شده است. مثلاً جراحی قرنیه چشم یک دختر سوئدی و یک پسر زیمبابوه‌ای که هر دو از یک بیماری ثابت رنج می‌برند، تفاوت چندانی در فرایند، ابزارهای مورد استفاده و احتمالاً نتیجه باهم ندارد. در این شرایط، آموزش پزشکان باید به سمت استاندارد شدن و تمرکز میل کند. بنابراین اگر ماهیت تصمیمات و افعال، ثابت و/یا تکراری باشند (در این

## سرمقاله



مقیاس، یقه‌آبی و یقه‌سفید باهم تفاوت چندانی ندارند)، گردی به دامن آموزش متمرکز نمی‌نشیند. ولی آیا ماهیت دیزاین که اساساً کاری است بدون «یقه»، این‌گونه است؟

تاریخ تحولات دیزاین در یک قرن گذشته نشان می‌دهد که این کودک صدساله، شئون و چهره‌های متعددی به خود گرفته است؛ از زمانی که چیره‌دستی هنرمندان در ساخت صناعات دستی، چهره «کرافت» به دیزاین بخشید، تا وقتی که با ظهور ابزارهای تولید صنعتی و توسعه بازارهای عرضه، «تیراژ و مقیاس انبوه در تولید»، سنگ محک برتری دیزاین شد؛ از وقتی که یکنواختی ناشی از تولیدات زمخت و ناشیانه صنعتی و ضرورت فتح بازارهای هدف، اربابان ثروت را برآن داشت تا هیولای ماده را به آرایشگاه‌های بزرگ محور «استایلینگ» طراحان زنده‌ای چون جک تیل نک و ریموند لویی و امثالهم بسپارند؛ از وقتی که با ظهور کامپیوتر و نمایشگرها و دست‌وپنجه نرم کردن نیمه‌هادی‌ها با داده‌های صفر و یک رقم خورد، جویبارهای تلاش طراحان نیز به سمت برکه‌های «طراحی سیستم‌های تعاملی» UI و HCI هدایت شد تا کاربران مدهوش از سیر این تحولات سریع و غافلگیرانه بتوانند کمی تصویر اقدامات خود را از اوجاج این انعکاسات، بهتر بازبایی نمایند؛ از وقتی که دمکراتیزه شدن مثلث‌های اقتصادی تولید، عرضه و مصرف، پای سایر قدرت‌های اقتصادی را به بازارهای داخلی و جهانی باز کرد و برتری ماده، محصولات و خدمات، دیگر برای تصاحب بازارهای رقیب کافی نمی‌نمود و باز طراحان برای تحریک تقاضا، پای «طراحی تجربه» UX، UCD، احساس‌گرایی در دیزاین، مهندسی کانسی و... را به میان کشیدند تا مجدداً با بوسه‌خویش برشانه‌های ضحاک صنعت و تجارت، کام اربابان جیب‌صفت را سرخ‌فام نگاه دارند که مبادا گزند به ایشان برسد! بی‌ارتباط نیست اگر سروده نظامی گنجوی در مخزن الاسرار را در اینجا به کنایه ذکر کنیم که:

هردم از این باغ بری می‌رسد	نغزتر از نغزتری می‌رسد
رشته جان‌ها که درین گوهرست	مرسله از مرسله زیباترست
راه‌روان کز پس یسکدیگرند	طایفه از طایفه زیرک‌ترند

بنابراین، دیزاین دارای منطقی منعطف و بارپایایی<sup>۲</sup> بوده، می‌تواند برای رفع مشکل فرد یا جامعه، اشکال و شئون مختلفی به خود بگیرد. اگرچه در اینجا، زبان به نقد این منطق بازگشودم؛ لیکن دیزاین، به مثابه شمشیر دولبه‌ای است که هم می‌تواند از نیام بیرون کشیده شود تا تیغ به رخ صاحب خویش کشد و هم می‌تواند برای وی، تیغ زند. البته مالکیت این ابزار نیرومند در دوره گذار قرار داشته، رفته‌رفته از سهم آن توسط صاحبان قدرت و ثروت کاسته می‌شود و به سهم افراد و مردم اضافه می‌شود و این نویدبخش دوره‌ای خواهد بود که دیزاین نقش اختصاصی و منطبق با توانایی‌ها و البته نیازهای متنوع جوامع را ایفا کند. بنابراین، ردای دیزاین یقه ندارد و الگوی آن باید بسته به مناسبتی که برای آن دوخته می‌شود، خیاطی شود که هم به قامت آن جامعه گریه نکند و هم کرایه‌ای و وارداتی به نظر نرسد و واقعاً هم این‌گونه نباشد. بنابراین، باید بپذیریم «انعطاف و انطباق» از مهم‌ترین کلیدواژه‌های ژنتیک دیزاین است و می‌طلبید که آموزش آن به‌طور غیرمتمرکز و متناسب با ظرفیت‌ها و موقعیت‌های منطقه‌ای تمرکززدایی<sup>۴</sup> شود. با اتخاذ این رویکرد، دانشگاه‌ها که یکی از مهم‌ترین خاستگاه‌های ظهور و توسعه تفکر دیزاین در یک کشور هستند، می‌توانند مختصات اختصاصی خود را در نقشه پاسخ‌دهی به نیاز جامعه و صنعت جانمایی کرده، مؤلفه‌های عملیاتی خود را با فاصله معنی‌دار نسبت به حریم عملیاتی سایر دانشگاه‌ها نرمالیزه نموده و با تنوع‌بخشی آموزش، به نیازهای متنوع مردم پاسخ دهد. تمرکززدایی از آموزش دیزاین یک انتخاب مدگرایانه نیست؛ یک الزام است که برای تعیین مسیر، عمق و نتایج ملموس، نیازمند تعهد و راهبری اختصاصی دانشگاه‌هاست. با تمرکززدایی از آموزش دیزاین، از شدت تصمیمات کلی و مبهم و نیز عدم کارایی مؤسسات آموزشی و پژوهشی دیزاین کاسته خواهد شد.

ابزار امیدواری می‌کنم که معلمان و مدیران دیزاین کشور بتوانند با آمایش تخصصی آموزش این حرفه، تمایز آن را با سایر رشته‌هایی که می‌توانند و باید، خروجی یکسان داشته باشند، نشان داده و این رشته را از دل زدگی و چیرگی حصارهای بلند دیوان سالاری که سایه‌های نسبتاً ترسناک خود را تا ستیغ افق‌های این رشته گسترانده است، به عقب تا زنند.

محمد رزاقی

مدیرمسئول و سردبیر فصلنامه دستاورد

۱. ولگرد کوچولو، لقبی است که جاری چاپلین به شخصیت خود در فیلم هایش داده بود؛ شخصیتی که علی‌رغم فقر مفرط، دست از شرافت انسانی بر نمی‌دارد.

۲. بارپایا (Barbapapa)، نام کتاب و شخصیت کارتونی صورتی‌رنگی است که توسط خانم آنت تی‌سون و همسرشان آقای تالوس تیلور در دهه ۷۰ میلادی خلق شده است. بارپایا، شخصیت مهربان و محبوبی است که می‌تواند هر فرمی به خود بگیرد.

۴. Decentralized.