الثقافة البصرية، ودورها في تأكيد هوية مصمم النحت المعماري

Visual culture, and its role in asserting the identity of the architectural sculptor

م.م/ مروة محمد محمد متولي

مدرس مساعد بقسم النحت والتشكيل المعماري والترميم - كلية الفنون التطبيقية – جامعة حلوان

ملخص البحث

تمثل إبداعات النحت المعماري انعكاسا واضحا، وصريحا لهوية المجتمع، والبيئة التي تحويها، تلك الهوية التي تضم بين طياتها هوية المصمم في حد ذاته، وانتماؤه لبيئته، ومجتمعه، لذا فعلى المصمم أن يحرص على دعم هويته، وتأكيدها، من خلال تنمية، وتطوير ثقافته البصرية الخاصة.

تلعب منظومة الثقافة البصرية دورا هاما في تأكيد هوية المصمم من خلال محاورها الثلاثة، ألا وهي: الإدراك البصري، الثقافة، والانفعال، فكل محور من هذه المحاور يمثل خطوة في اتجاه تنمية الثقافة البصرية الخاصة بالمصمم، وتطويرها، ففي الوقت الذي يلعب فيه الإدراك البصري دوره بجعل المصمم أكثر قدرة على قراءة الجمل البصرية التي تمده بها البيئة المحيطة، وبالتالي يصبح أكثر إبداعا، وقدرة على حل المشكلات التصميمية، فإن الثقافة تلعب أيضا دورا هاما في إدراك المصمم للمرئيات بشكل عام، والتعرف على ملامح هوية بيئته بشكل خاص، وأخيرا الانفعال الذي يعكس بدوره استجابة المصمم للمثيرات البصرية، لذا فإن تضافر هذه المحاور الثلاثة مع بعضها، يفسر بشكل أو بآخر استجابة المصمم لمثيرات بصرية بعينها، دون غيرها، كما أنه يحدد كيفية استقبال المصمم للمرئيات، تحليلها، ثم التعبير عنها.

في النهاية يمكن القول أن إبداع المصمم لتشكيلات نحتية معمارية مميزة، يعكس إدراكه للملامح المميزة لهوية مجتمعه، وبيئته، وقدرته على التعبير عنها من خلال أعماله، تلك الأعمال التي يستطيع من خلالها أصحاب هذه الهوية التعرف عليها، كما يستطيع أصحاب الهويات الأخرى إدراكها، وهو ما يمكن تلخيصه بتمتع المصمم بثقافه بصرية مميزه.

Abstract

The creations of the architectural sculpture, represent a clear, and explicit reflection of the identity of the society, and the environment that contains it. This identity, which includes the designer's identity itself, and his belonging to his environment and society. Therefore, the designer must be keen to support his identity and emphasize it through the development of his visual culture.

The visual culture system plays an important role in asserting the identity of the designer through its three axes: visual perception, culture, and emotion. Each axis represents a step towards the development of the designer's visual culture. At the same time that the visual perception plays its role By making the designer more capable of reading the visual sentences provided by the surrounding environment, and thus becoming more creative and capable of solving the design problems, culture also plays an important role helping the designer perceive the visual shapes in general, and identify the features of his environment in particular. And finally the emotion that reflects the designer's response to visual stimuli, so the combination of these three axes with each other explains- in one way or another -the response of the designer to specific visual stimuli, but also determines how the designer receive the visuals, analyze, and express them.

In the end, it is possible to say that the designer's distinctive architectural sculptures creations, reflect his awareness of the distinctive features of his community, his environment, and his ability to express them through his works, these works that can be realized by the identity owners, or identified by others, which Can be summarized that the designer has his own visual culture.

مقدمة:

يعد تأمل المباني المعمارية الحديثة في القاهرة، هو نقطة البداية التي ينطلق منها إدراكنا لغياب الهوية المصرية عن تشكيلات النحت المعماري، حيث تعكس هذه المباني قيم، وملامح هويات أخرى، لا تمت لنا بصلة، ولعل غياب الهوية المصرية عن تصميم هذه المباني، هو السبب الرئيسي لكونها غير مندمجة مع البيئة المحيطة بها، فالتشكيلات النحتية المعمارية التي تعكس الهوية المصرية، تجعل المباني المعمارية تنساب بسهولة بين أرجاء البيئة المصرية، وتنصهر معها، لتحكي ببساطة قصة هوية أصيلة، ومتفرده.

يعتبر مصمم النحت المعماري، هو حجر الأساس في إبداع هذه التصميمات الأصيلة، لذا فإن التأكيد على هوية التصميم يجب أن ينبع من التأكيد على هوية المصمم نفسه، ويتم ذلك من خلال تنمية المصمم لمنظومة الثقافة البصرية الخاصة به، وما يرتبط بها من عمليات عقلية، واستجابات بصرية، وانفعالية، تعبر عن حساسية المصمم للمثيرات البصرية التي تضمها بيئته، اهتمامه بها، وانتماؤه لما تمثله.

مشكلة البحث:

– كيف يمكن لتنمية منظومة الثقافة البصرية أن يسهم في تأكيد هوية مصمم النحت المعماري، وخلق تشكيلات نحتية معمارية تعكس الهوية المصرية؟

فروض البحث:

– تنمية منظومة الثقافة البصرية يساعد على دعم وتأكيد هوية المصمم.

– إحياء الهوية المصرية والتعبير عنها من خلال تشكيلات النحت المعماري المبتكره، والتي تعكس ملامح هذه الهوية.

أهداف البحث:

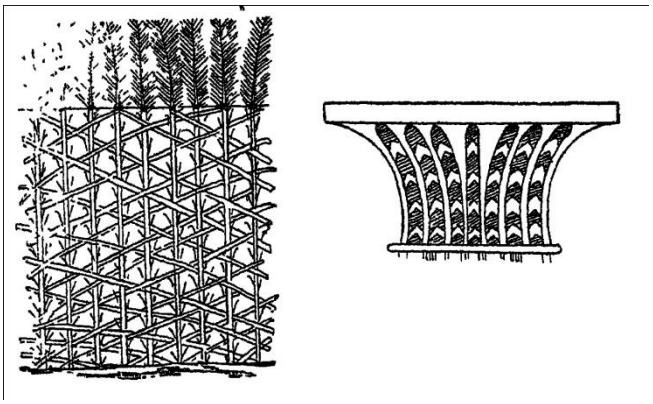
– الاهتمام بتنمية، وتطوير منظومة الثقافة البصرية لدى مصمم النحت المعماري.

– تحقيق التميز في التصميمات النحتية المعمارية، من خلال التأكيد على هوية المصمم.

الإطار النظري للدراسة:

تعتبر البيئة المحيطة بالمصمم، والمجتمع الذي ينتمي له، الإطار العام الذي يمثل هوية ثقافية متفرده، ينتمي لها هذا المصمم، ويتفاعل مع مفرداتها البصرية الأصيلة، والتي تمثل في حد ذاتها عالما من من المفاهيم، والرموز، التي تفعل إدراكه، فيستخدمها كل من عقله، ووجدانه، كمقومات أساسية يستطيع من خلالها إبداع تصميمات نحتية معمارية، تمثل في حد ذاتها امتداد للبيئة المحيطة، بهويتها الخاصة القائمة.

إن الحضارة المصرية القديمة هي خير مثال على تمسك الفنان بمفردات بيئته، التي تشكل بدورها هويتها المستقلة، والأصيلة، حيث اعتبر الفنان المصري القديم بيئته، ومعتقداته، هي المراجع الأولى، والأساسية له في الإلهام، فحظيت بالجانب الأكبر من اهتمامه، واستمر في تأملها، ليستطيع في النهاية التعبير عن هويته من خلال تصميم حلول معمارية تشكيلية متكاملة مع بيئته المحيطه، وذلك بدأ من شكلها العام، وحتي أدق تفاصيلها.شكل(1)



شكل(1) : يمثل الطنف الذي استلهمه الفنان المصري القديم من سعف النخل الذي كا يترك أعلى الجدران (كمال، 1991، صفحة 10)

ويعتبر ميل الفنان المصري القديم الفطري لبيئته المحبوبة، والعمليات العقلية، والاستجابات الانفعالية المرتبطة به، هي حجر الأساس في بناء منظومة الثقافة البصرية الخاصة به، فعلى الرغم من عدم معرفة الفنان المصري القديم في ذلك الوقت لمفهوم الثقافة البصرية، إلا أنه كان يتمتع بحالة من الوعي البصري، العقلي، والحسي، تلك الحال التي حولت العناصر المرئية الموجوده في البيئة المحيطة به، من مجرد عناصر مرئية، إلى مثيرات لها القدرة على على مخاطبة عقله، ووجدانه، لتستحثه على أجراء عمليات التحليل، والمعالجة المختلفة، ثم إبداع تشكيلات نحتية معمارية جديدة، تعكس انتماؤه، واعتزازه بهوية مجتمعه، كل هذه العمليات كانت تتم بطريقة فطرية، دون وعي منه لمدى تعقيد هذه العمليات.

كما أن إبداع الفنان المصري القديم لهذه التشكيلات النحتية المعمارية، جعلها في حد ذاتها أكثر قربا للمتلقي العادي، فهي تضم بين طياتها ملامح الهوية المصرية، ومقوماتها، وهو ما يتعامل معه الفلاح المصري البسيط كل يوم في حياته، إلا أن تلك اللمسة الفنية التي أضافها الفنان، جعلتها أكثر إثارة، بحيث أصبحت لها القدرة على مخاطبة وعي المتلقي البسيط، وإدراكه بسهولة.

إذا فإن الثقافة البصرية هي مفهوم وجد لدى الفنان منذ القدم، دون وعي منه بذلك، إلا أن هذا المفهوم أصبح أكثر وضوحا، وانتشارا في العصر الحديث، نتيجة التطور في العلوم المختلفة، كما أنه أصبح أكثر تعقيدا لارتباطه بالعديد من العمليات العقلية، والوجدانيه، ليتحول من مجرد مفهوم، إلى منظومة كاملة، قائمة على ثلاث محاور رئيسية ألا وهي:

1- الإدراك البصري:

تمثل الرؤية نقطة الانطلاق الأولى، لرحلة استكشاف، إبداع، وابتكار، حيث تمثل الشرارة الأولى التي يبدأ معها بناء مكتبة بصرية متكاملة لدى المصمم من عناصر بيئته، تضم مخزون كبير من المرئيات المختلفة، كما أنها تمثل الحجر الأول في بناء منظومة الثقافة البصرية لدى المصمم.

فالبيئة المحيطة بالإنسان هي موسوعة بصرية شاملة، تضم بين طياتها عدد لانهائي من المفردات البصرية، تلك المفردات التي تحمل ملامح الهوية الأصيلة، والتي يستطيع المصمم من خلال قراءتها تنمية عقله، تطويره، والتشبع بمقومات هذه الهوية، ليصبح شعوره بالانتماء لها أكبر، كما يصبح أكثر استجابة للمثيرات البصرية، فكلما تعرض المصمم إلى خبرات بصرية متنوعة، متعددة، كلما زاد إنتباهه إلى عناصر بيئته المحيطة، وأصبح أكثر تجاوبا معها كمثيرات بصرية، وبالتالي أصبح أكثر إدراكا من الناحية البصرية، وأكثر تمسكا بها من الناحية الوجدانيه. (العتوم، 2012، صفحة 105)

إن قدرة الإنسان على الإدراك البصري في حد ذاتها تنقسم إلى جزئين، جزء ولد معه، والآخر يعتمد على ما يتعرض له من خبرات، فكلا من العقل، والجهاز الحسي لدي الطفل يكونان غير مكتملان النمو، إلا أنه مع مرور الوقت، والتعرض

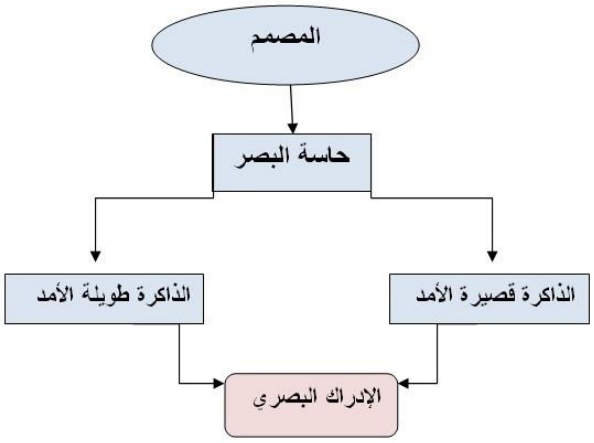
إلى الخبرات البصرية المختلفة، يمكن أن يصل إلى مرحلة من النضوج، تسمى النضوج الإدراكي (Wade و Travis، 2003، صفحة 183) ، ذلك النضوج الذي يؤهله للتفرد، والابداع ، مما يجعله يكون الثقافة البصرية الخاصة به، دون بذل مجهود، لأنها أصبحت جزء لا يتجزأ منه شخصيا.

التفكير البصري:

تساعد عملية الرؤية لدرجة كبيرة على تنمية قدرة المصمم على التخيل، والتصور الذهني، والتي يستطيع المصمم من خلالها تنمية قدرته على التفكير البصري، حيث يسهم بدوره في عمليات الإبداع، والابتكار المتعلقة بالتصميم.

يعتبر التخيل هو المحرك الأساسي لتنمية التفكير البصري، فهو في حد ذاته عمليه عقلية عليا، ونشاط فكري هام، يتعلق لدرجة كبيرة بإدراك المصمم للمرئيات، فالتخيل يمثل صور انعكاسية تتكون لدى المصمم، تشكل الخبرات التي يكتسبها عند إدراكه للعناصر المرئية، والتي ترتبط ارتباطا وثيقا بما يتمتع به المصمم من معارف، وخبرات.

إن تمرين المصمم على الرؤية، يعمل على إثراء التفكير البصري لديه، وتنظيم العمليات العقلية المتعلقة به، وبالتالي الربط بين الخبرات السابقة التي يمتلكها المصمم، ومتطلبات الموقف الجديد (الكناني و ديوان، 2012، صفحة 580)، بحيث يتم تنظيم خبراته على هيئه صور، وأشكال جديده لم تكن موجوده لديه سابقا، وهو ما يسمى ب"الإدراك البصري"، حيث يستعين به المصمم فيما بعد عند الحاجه، تبعا لمتطلبات العملية التصميمية، فتفكير المصمم البصري يعتمد بشكل أساسي على ما تمده به حاسة البصر لديه، لينتقل بدوره إلى إما الذاكرة قصيرة الأمد، أو الذاكرة طويلة الأمد، فتتجمع هذه المعارف المرئية معا، لتصوغ الإدراك البصري لدى المصمم، شكل(2). (خلف و ماجد، 2015، صفحة 674)



شكل (2) تولد الإدراك البصري لدى المصمم

إن التفكير البصري يشكل منظومة تعكس قدرة المصمم على قراءة العناصر المرئية، وترجمتها، كما أنه يتضمن مهارات التفكير الإبداعي، لأن اللغة البصرية في حد ذاتها تساهم في تطوير الإدراك البصري لدى المصمم.

الإدراك البصري ومصمم النحت المعماري:

يعتبر الإدراك البصري هو حجر الأساس الأول في بناء منظومة متكاملة، ومحكمة من الثقافة البصرية الخاصة بمصمم النحت المعماري، فتنمية كلا من التفكير البصري، والإدراك البصري لدى المصمم يجعله قادرا على قراءة الجمل البصرية التي تمده بها بيئته المحيطة، وإدراك ملامح هويتها، كما أنه يساعده على التفكيرالإبداعي، وحل المشكلات التصميمية في نطاق بصري، وبالتالي الارتقاء إلى مستويات أعلى من التفكير البصري الإبداعي، والذي يعتبر في حد ذاته صقل لقدرات المصمم التصميمية، والتي تؤهله لإبداع تصميمات نحتية معمارية تعكس ما لديه من لمحات ثقافية، وفكرية، لما تضمه من رموز بصرية تنتمي لبيئة الاستلهام، مما يجعل المتلقي العادي قادرا على قراءتها، وربطها

بحضارته، وبيئته، بشكل مباشر، كما أنها تجعل المتلقي أكثر راحة، وألفة مع تلك العناصر لكونها مرتبطة ارتباطا مباشرا، وصريحا بمثيرات بصرية تضمها بيئتهم، وحضارتهم.

إذا فإن ما ينتجه مصمم النحت المعماري متأثرا بالمثيرات البصرية التي تضمها بيئته المحيطة، وحضارته التي ينتمي لها، هي في حد ذاته مثيرات بصرية جديدة بالنسبة للمتلقي العادي، والذي يستطيع بدوره من خلالها تنمية إدراكه البصري، ويصل إلى تكوين الثقافة البصرية الخاصة به، ليصل في النهاية إلى الوعي الثقافي المطلوب.

2- الثقافة:

تلعب الثقافة دورا هاما في إدراك الفنان للمرئيات بشكل عام، فبما أن كلمة ثقافة تجمع في مفهومها العديد من المعارف، سواء تلك المعارف المتعلقة بتراث، وحضارة الفنان (عطية، 2010، صفحة 14)، أو المتعلقة بعقيدته، خبراته السابقة، قراءاته المتعدده، معارفه المتعلقة بالفنون، أسلوب حياته، وغيرها من المعارف التي يكتسبها الفنان، والتي يعمل أيضا على تنميتها، وإثرائها (شاكر، 2015، صفحة 34)، لتتضافر مع ما يراه في بيئته المحيطة، وتصبح جزءا من عملية الإدراك الكلي للمرئيات، تلك العملية المعقدة التي يكون نتاجها النهائي ما لدى الفنان من ثقافة بصرية.

على الرغم من أن بعض التعريفات المتعلقة بالثقافة تشير إلى كون المعارف المرتبطة بهذا المفهوم متقاربة بين الأفراد الذين ينتمون إلى نفس الجماعة، إلا أن هناك العديد من الخصائص الفردية التي تميز فرد عن آخر، وبالتالي تميز فنان عن آخر (David و Juang، 2012، صفحة 15) ، خاصة في ظل العولمة التي جعلت من العالم كله جماعة واحدة؛ هذه الخصائص الفردية هي ما يجعل إدراك كل مصمم للمرئيات يختلف عن المصمم الآخر.

تلعب ثقافة المصمم دورا هاما في تحديد الطريقة التي يستجيب بها للمثيرات البصرية المحيطة به، وكيفية قراءتها، وترجمتها إلى رموز بصرية خاصة به، ليحتفظ بها في عقله كمرجع يستعين به عند الحاجة، وبالتالي كلما كبرت الحصيلة البصرية الخاصة بالمصمم، كلما أكثر قدرة على الاستجابة للمثيرات البصرية.

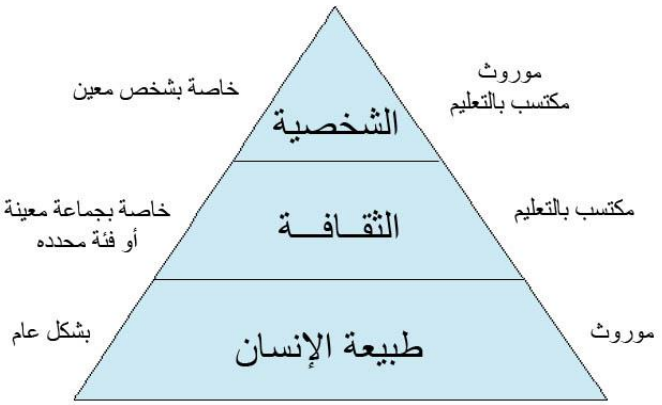
كما أن عملية الإدراك الكلي للمرئيات ترتبط بشكل كبير بما لدى المصمم من معارف،حيث أن عملية إدراك المرئيات تتم على مرحلتين، المرحلة الاولى هي المرحلة السطحية، والتي يقوم المصمم من خلالها بتحديد ماهية المرئيات ، سواء كانت عنصر مادي في البيئة المحيطه، أو رؤية مرئية في خياله، أما المرحلة الثانية فهي إدراك ما تعبر عنه هذه المرئيات وهي ما تسمى ب "aboutness"،وهذه المرحلة مرتبطة بشكل أساسي بما لدى المصمم من معارف، وثقافة (Kaplan و Mifflin، 2007، صفحة 63)، لذا فإننا لا نستطيع أبدا الفصل بين رؤية المرئيات، والمعارف المرتبطة بها، فهذه المعارف تساهم في بلورة مرئي هذه المرئيات بشكل يسهل على المصمم إدراكه (Debes، 1969، صفحة 25)، ثم التعبير عنه إما بصريا أو نصيا، من خلال التصميم النحتي المعماري، أو التوصيف الخاص به.

كما أن دراسة الموروث الثقافي الخاص بالشعوب المختلفة، يتيح للمصمم معرفة طرق مختلفة من التفكير، حيث ينفرد كل شعب بطرق مختلفة يستخدمها لحل المشكلات التي تطرحها البيئة المحيطة به، هذه الطرق المختلفة لحل المشكلات قد تكون خير معين للمصمم، حيث يستطيع من خلالها حل المشكلات التصميمية التي نقابله، وكذلك ترجمة العناصر المرئية المختلفة، والتي قد يصعب ادراكها، لكونها غير مألوفة لدي المصمم. (عطية، 2010، صفحة 18)

أن الثقافة التي يحتاجها المصمم لها خصائص معينة يستطيع المصمم أن يوليها إهتماما أكبر،كما أنها تستطيع إرشاده للطريقة التي يمكنه من خلالها الاستفاده من هذه المعارف، وتتمثل هذه الخصائص فيما يلي:

مكتسبه:

تتميز الثقافة بكونها مكتسبه، فعلى الرغم من أن الإنسان يتمتع ببعض الصفات التي يكتسبها بشكل تلقائي عند ولادته، إلا الجزء الأساسي، والأكبر من ثقافته يكتسبه من خلال حياته، وتفاعلاته مع المجتمع المحيط، وهذه الثقافة يتم إكتسابها إما بطريقة غير مباشرة من خلال الاحتكاك، والتفاعل مع الأفراد الذين يعيش معهم، أو بطريقة غير مباشرة، من خلال التعلم، القراءة، والدراسة(Koester & Lusting, 1999, p. 28) ؛ وعند اكتساب المصمم لهذه المعارف يضيف عليها جزء خاص به، لتصبح أكثر خصوصية، وتفردا إرتباطا بشخصية المصمم نفسه، تلك الشخصية التي تحوي الصفات الخاصة به، والتي تكونت معه عند ميلاده، أو قام بتطويرها من خلال تطوير مهاراته الفردية الخاصة (Oatey، 2008، صفحة 3)، شكل(3).



شكل (3): التدرج الهرمي لمستويات الثقافة لدي الفرد

تراكمية ومتطوره:

تتميز الثقافة بكونها تراكمية، حيث يبدأ فيها الفرد من حيث انتهى الاخر، مما يؤدي إلى ظهور أنساق ثقافية جديدة (عامر، 2011)، ومع وجود التقدم التكنولوجي، والتقني في العصر الحديث، والتطور في وسائل الاتصال المختلفة، وشبكات الإنترنت، أصبح المصمم قادرا على تنمية مهاراته الخاصة بتطوير ما لديه من ثقافة، ودعمها بما توصل إليه العلم من تطورات، واختراعات، وهو ما يسمى ب "العولمة الثقافية"؛ ,لكن المصمم يجب أن يكون حريصا كل الحرص حتي لا تطغى ثقافات المجتمعات الأخرى على ثقافة مجتمعه، وبيئته، حيث أن نتاج المصمم، وإبداعاته التصميمية، يجب أن تكون انعكاسا لبيئته، وثقافته، مع الإفاده مما يكتسبه من المعارف في تطوير هذه الابداعات، والابتكارات التصميمية. (محمد، 2010، صفحة 98)

قابلة للانتقال:

- **من عصر إلى عصر:**

يستطيع المصمم التعرف على الثقافات الخاصة بالحضارات السابقة من خلال دراسة ما تركته هذه الحضارات من موروثات، سواء كانت فنيه، معمارية، أو نصيه، حيث تعتبر الفنون والعمارة هي المصدر الأول للتعرف على الثقافات الخاصة بالحضارات السابقة، كما تعتبر النصوص الكتابية التي تركتها هذه الحضارات منبعا موثوقا فيه للموروثات الثقافية الخاصة بالحضارات المختلفة، وبالتالي تصبح هذه المصادر هي وسائل انتقال الثقافة من عصر إلى عصر؛ كما أن الاحتكاك بالأشخاص الأكبر سنا، يعد أيضا أحد وسائل إنتقال الثقافة من جيل إلى جيل. (وهولبورن، 2010، صفحة 39)

- **من مجتمع إلى مجتمع:**

يتميز كل مجتمع بهوية ثقافية مميزه خاصة به، تختلف في تكوينها، ومضمونها عن الهويات الثقافية الخاصة بالمجتمعات الأخرى، ومن هنا يستطيع المصمم الاستعانة بهذه الهويات الثقافية المختلفة، والدمج بينها، حتى يستطيع أن يكون هويته الثقافية المتفرده، والجديده، خاصة مع انتشار مفهوم "العولمة الثقافية"، ذلك المفهوم الذي يحمل بين طياته الأبعاد المختلفة لحوار الثقافات بين الشعوب، والمجتمعات وبعضها، وكيفية إحداث التوازن بين ثقافة المصمم الخاصة، ثقافة المجنمع الذي يعيش فيه، وما يتلقاه من ثقافات المجتمعات الأخرى، بالإضافة إلى تأكيد مفهوم العولمة الثقافية على حرية المصمم في التعرف على الثقافات المختلفة، والتي يراها مناسبة لإبراز أفكارة المبدعة، وتصميماته الخلاقة، والتي تتناسب وطبيعة التصميم المراد إبداعه. (محمد، 2010، صفحة 96)

الثقافة ومصمم النحت المعماري:

مما سبق يمكن القول أن تفرد الثقافة التي يتمتع بها المصمم ترجع بشكل أساسي إلى تفرد شخصيته التي يتمتع بها، والذي يؤدي بدوره إلى تفرد الطريقة التي يقوم بها عقله بتحليل، ومعالجة ما يتلقاه من معارف، سواء كانت معارف بصريه، أو نصيه؛ ويرجع جزء كبير من تفرد الشخصية التي يتمتع بها المصمم إلى جيناته الوراثيه، طبيعته الشخصيه، المواقف التي يتعرض لها، ما يكتسبه منها من خبرات، وتقييمه الشحصي لهذه المواقف، والذي يختلف عن تقييم غيره لها (Hofstede، 1994، صفحة 5).

إذا فإن الثقافة ليست فقط مجموعة من المعارف، والخبرات، بل هي تمتد أيضا لتشمل طبيعة المتلقي، نضوجه العقلي، وعيه لما يحتاج إليه من المعارف، وكذلك العمليات العقلية، والحسية التي يجريها عليها، فتصبح الثقافة الخاصة به ذات أبعاد فريده، إلا أنها تنتمي بشكل أو بآخر لثقافة المجتمع الذي بعيش فيه، لذا فإن وصول المصمم لهذه المرحلة المتطوره في استيعابه، وتلقيه للمعارف، والمهارات، المرتبطه بالثقافات بشكل عام، وبثقافة مجتمعه بشكل خاص، يجعله أكثر قدرة على تكوين ثقافته البصريه الخاصة، والاستفادة منها في إبداع، وابتكار تصميمات نحتيه معمارية أصيله.

3- الانـفعــال:

يعتبر الانفعال أحد الركائز الأساسية الداعمة لإبداعات المصمم، فهي في حد ذاتها جزء هام من شخصية المصمم، كما أنها أحد المحددات الأساسية التي تقوم عليها منظومة الثقافة البصرية، كما تعتبر الانفعالات جزء هام من عملية النمو الشاملة، والمتكاملة لفكر المصمم، حيث أنها تعمل على بناء شخصيته المتفردة، تنمية ذكاؤه العقلي، والفكري، وتهذيب عواطفه، وسلوكه.

إن الانفعال هو حالة شعورية مركبة، تحدث نتيجة تعرض المصمم للمثيرات البصرية المختلفة، التي يراها في بيئته المحيطه، وتؤثر هذه الحالة على تصرفات المصمم، استجاباته الحسية، والشعورية، وابداعاته التصميمية؛ إذا فإن المثير البصري هو الدافع المثير، والذي تقترن به الشحنات الانفعالية التي تتولد لدى المصمم، والتي تعمل على تشغيل عقله، وتنشيط تفكيره، فهي تجمع بين الشعور، والأفكار المصاحبة له (Wade و Travis، 2003، صفحة 417).

ترتبط انفعالات المصمم بشكل أو بآخر بالظروف البيولوجية المحيطة به، بيئته المحيطة، وثقافة مجتمعه، فعلى الرغم من أن المصمم يولد ولديه نسبة أولية من الانفعالات، إلا أنها تتطور من خلال بيئته، ومجتمعه، حتي يصل إالى النضوج الانفعالي، فثقافة المجتمع تؤثر بطريقة ما على الكيفية التي تنضج بها إنفعالات المصمم (A.lefton و Brannon، 2002، صفحة 388).

تعتبر انفعالات المصمم جزء من تقديره للعناصر البصرية الموجوده في بيئته، فهذه البيئة تساهم في تحديد مقومات الجمال لدى المجتمع الذي يعيش فيها(strongman, 2003, p. 251) ، وبالتالي يتأثر بها المصمم، حيث أنها جزء من الهوية التي ينتمي لها، إذا فإن هذه الانفعالات هي جزء من ثقافة المجتمع، وبالتالي جزء من ثقافة المصمم.

الانفعال ومصمم النحت المعماري:

تمثل انفعالات المصمم جزأ لا يتجزأ من ثقافته، وثقافة مجتمعه، كما أنها في حد ذاتها انعكاس لهوية المصمم، وانتمائه لبيئته، فوصول المصمم إلى مرحلة النضوج الانفعالي، يجعله أكثر حساسية في استجابته للمثيرات البصرية المختلفة، خاصة تلك المثيرات التي تعكس ملامح الهوية الأصيلة لبيئته، فيصبح أكثر ميلا للتعبير عنها في تصميماته للتشكيلات النحتية المعمارية.

الخلاصة:

تلعب منظومة الثقافة البصرية دورا هاما في تأكيد هوية المصمم، ووذلك من خلال محاورها الثلاثة، ففي الوقت الذي يعمل فيه تنمية الإدراك البصري للمصمم علي تنمية قدرته على قراءة الجمل البصرية الموجودة في البيئة المحيطة، وإدراك ملامح هويتها، تقوم الثقافة بدورها في إمداده بالمعارف، والقيم التي تعكس هوية مجتمعه، وبيئته، ثم يأتي دور المحور الثالث في جعل المصمم قدرا على تهذيب انفعالاته، وتطويرها ليصبح أكثر حساسية لتلك المثيرات البصرية التي تعكس هوية بيئته، إذا فإن هذه المحاور الثلاثة تتضافر معا في شكل مجموعة من المعارف، والمهارات التي تعمل على صقل القدرات التصميمية للمصمم، بالإضافة إلى تنمية قدرته على إدراك ملامح هويه بيئته، فتصبح لديه القدرة على تصميم تشكيلات نحتية معمارية، تحمل ملامح، ومقومات بيئته، تلك الملامح التي تتيح لاصحاب هذه الهوية التعرف عليها، وتجعل أصحاب الهويات الأخري لهم القدرة على إدراكها.

النتائج:

- الاهتمام بتنمية الطريقة التي يقوم من خلالها المصمم باستقبال المعارف المرئية، تحليلها، والتعبير عنها، وذلك من خلال تنمية منظومة الثقافة البصرية.
- قدرة المصمم على تكوين هويته الشخصية الخاصة، من خلال الاهتمام بثقافته البصرية.
- الحرص على تنمية انفعالات المصمم، بهدف تنمية استجاباته للمثيرات البصرية المختلفة.
- ضرورة الاهتمام بصقل قدرة المصمم على إدراك ملامح هوية بيئته، من خلال تنمية الإدراك البصري لديه.
- تعريف مصمم النحت المعماري بمنظومة الثقافة البصرية، أهميتها، محاورها، وكيفية تنميتها.

التوصيات:

- الاهتمام بتطور مفهوم الثقافة البصرية، والعمليات العقلية، والوجدانيه المرتبطة به عبر التاريخ.
- تنمية التفكير البصري لدى المصمم من خلال دراسة التخيل.
- النضوج الانفعالي لدى المصمم، وعلاقته بعملية التصميم.

المـــــراجـــــع:

• Carole Wade، و Carol Travis. (2003). Media and Research update psycology. Pearson Publishing.

• Elisabeth Kaplan، و Jeffrey Mifflin. (2007). Mind and Sight: visual literacy and the archivist. Archives and social studies:A journal of interdisciplinary research vol1.

• Greet Hofstede. (1994). culture and organizations software of the mind. Harpercollins-London.

• Helen Spencer Oatey. (2008). Culturally speaking. continuum.

• John L. Debes. (1969). The loom of visual literacy. Eric Clearinghouse.

• Jolene Koester، و Myron W. Lusting. (1999). Intercultural Competence. Interpersonal communication across cultures. Newyork: longman.

• K.T. strongman. (2003). The psychology of Emotion. John Wiley& Sons LTD.

• lester A.lefton، و Linda Brannon. (2002). Psychology. congress cataloging-in- publication data.

• Matsumoto David، و Linda Juang. (2012). culture and psycology. NY:cengage learning.

•زغو محمد. (2010). أثر العولمة على الهوية الثقافية للأفراد والشعوب. الأكاديمية للدراسات الاجتماعية والإنسانية ، الصفحات 93-101.

•طارق عبد الرؤوف عامر. (26 1, 2011). الثقافة مفهومها وخصائصهاوعناصرها. تاريخ الاسترداد 20 8, 2017، من العلوم http://al3loom.com/?p=459 :

•عبد الحميد شاكر. (2015). الفن وتطور الثقافة الإنسانيه. دار ميريت.

•عدنان يوسف العتوم. (2012). علم النفس المعرفي النظرية والتطبيق. دار المسيره.

•علي حسين خلف، و علي مهدي ماجد. (2015). فاعلية استخدام التفكير البصري في التفكير البصري في الزخرفة الإسلامية لتنمية مهارات طلبة التربية الفنية. مجلة جامعة بابل.

•ماجد نافع الكناني، و نضال ناصر ديوان. (2012). وظيفة التربية الفنية في تنمية التخيل وبناء الصور الذهنية لدي المتعلم وإسهامها في تمثيل التفكير البصري. الاستاذ ، صفحة 580.

•محرم كمال. (1991). تاريخ الفن المصري القديم. مكتبة مدبولي.

•محسن محمد عطية. (2010). الفنون والإنسان. عالم الكتب.

•هارلمبس وهولبورن. (2010). سوشيولوجيا الثقافة والهوية. دار كيوان.