ROUTE
EDUCATIONAL & SOCIAL SCIENCE JOURNAL
ISSN: 2148-5518

Volume 7, Issue 11, November 2020, p. 338-354

İstanbul / Türkiye

Article Information

Article Type: *Research Article*

This article was checked by iThenticate.

Article History:
Received
18/09/2020
Received in revised form
08/10/2020
Available online
15/11/2020

THE EVENT OF SURPRISE IN THE DESIGN OF INTERIOR SPACES

Alaa Talib KAREEM[1]
Sudad Hisham HAMEED[2]

Abstract

It is the responsibility of the interior designer to tame the familiar and unfamiliar technical (intellectual, material, and technological) data as design means to break out of the familiar context in interior design and surprise the user with a new design event that is emotionally caressing psychologically and physically alluring which is not an easy matter in a time where knowledge is within everyone's reach, and the reasons for achieving the design event became a creative evaluation by the user, not only at the formative level, but also at the space level as a design event that is dealt with by a causal and not inevitable manner, Achieving the event of surprise in designing interior spaces has proved to be a great challenge to the interior designer's abilities to think of out of the ordinary and bypassing the user's cognitive reference as an experience to achieve the emotions of surprise, suspense, attraction, interaction and enjoyment with its positive progression away from emotional confusion in dealing with the event, so we conducted an extensive study that addressed the research problem, its importance and purpose, while indicating its limits. In order to avoid confusion, most key terms mentioned, were defined, and the theoretical framework included two topics: the first of which dealt with the design event and its causal process, while the second dealt with the surprise event in interior design, its causes and consequences. Ultimately, a set of conclusions were drawn that summarized the scientific and objective process of research starting with the problem down to its goal: The surprise occurrence in the interior design, the partial becoming occurring at the level of the whole, and the overall process occurring at the level of the part. Numerous recommendations were also made.

Keywords: Event, Surprise, Design, Interior Spaces.

[1]Reasercher., Mustansiriyah University, Iraq, alaaamare@gmail.com

[2]Pro. Dr., Baghdad University, Iraq, sudadmaaf4@yahoo.com

حدث المفاجئة في تصميم الفضاءات الداخلية

آلاء طالب كريم [1]
سداد هشام حميد[2]

الملخص

تقع على عاتق المصمم الداخلي مهمة ترويض المعطيات التقنية (الفكرية، المادية، التكنولوجية) المألوفة واللا مألوفة كوسائط تصميمية للخروج عن السياق المألوف في التصميم الداخلي ومفاجئة المستخدم بحدث تصميمي جديد يداعبه وجدانيا ويستدرجه نفسياً وجسدياً، وهذا ليس بالأمر اليسير في زمن أصبحت المعرفة في متناول الجميع وصار للأسباب التي تحقق الحدث التصميمي تقييماً إبداعياً من قبل المستخدم ليس على المستوى التكويني فحسب بل على مستوى الفضاء كحدث تصميمي يتعاطى معه سببياً لا حتمياً، فكان لحدث المفاجئة أثر كبير في تحدي قدرات المصمم الداخلي للخروج عن المألوف ومفاجئة المستخدم بتصميم يتجاوز الأشكال الثابتة في استقدام نظم تكنولوجية عالية التطور وإخراج الفضاءات الداخلية من تأطيرها المفاهيمي والتكويني والتتابعي... ومتخطياً بذلك مرجعية المستخدم المعرفية ليحقق بذلك مجموعة انفعالات كالدهشة والتشويق والجذب والتفاعل والمتعة بصيرورتها الإيجابية بعيداً عن الإرباك الانفعالي في التعاطي مع الحدث، لذا أجرينا دراسة تناولت مشكلة البحث وأهميته والهدف منه، مع بيان حدوده، وتلافياً للإرباك تم تعريف أهم المصطلحات الواردة في البحث، أما الإطار النظري فتضمن مبحثين، تناول الأول منها الحدث التصميمي وصيرورته السببية، بينما تناول الثاني حدث المفاجئة في التصميم الداخلي أسبابه ونتائجه، وفي الختام تم التوصل إلى مجموعة استنتاجات لخصت سيرورة البحث العلمية والموضوعية من المشكلة وصولاً إلى الهدف منها: حدث المفاجئة في التصميم الداخلي هو حدث الصيرورة الجزئية على مستوى الكل وحدث الصيرورة الكلية على مستوى الجزء، فالنفس البشرية لا تستجيب ولا يستهويها الانقلاب الكلي على خبرتها ومألوفيتها لحدث ما، مع تقديم عدد من التوصيات.

الكلمات المفتاحية: الحدث، المفاجئة، التصميم، الفضاءات الداخلية.

[1] مدرس، الجامعة المستنصرية، العراق، alaaamare@gmail.com

[2] أستاذ دكتور، جامعة بغداد، العراق، csudadmaaf4@yahoo.com

المقدمة:

1-1 مشكلة البحث

تعد الفضاءات الداخلية بمفهومها العام بيئة احتواء حميمية في علاقات ممنهجة تألفنا ونألفها، لذا لن ينظر المستخدم إلى الفضاءات الداخلية المليئة بالعناصر الغريبة والأحداث غير المتوقعة كبيئة محبذة مالم يكن المصمم قادر على القفز فوق معرفة المستخدم ومفاجئته بحدث غير متوقع يضفي على التصميم متعة الاستخدام، إذ يقول المصمم المعماري الأمريكي **DANIEL LIBESKIND**: إننا نستحسن الصندوق التقليدي ولكن ابتداع فضاء لم يوجد من قبل هو ما يستهوينا، مما استدعي امتلاك المصمم قاعدة معرفية في التعامل مع الحدث التصميمي كحدث سببي علله كثيرة وتوجيهه إلى صيرورة مفاجئة للمستخدم في زمان ومكان معين يتوقع فيه المستخدم أنه اكتشف الأشياء وأدرك أبعادها، فالتصميم الداخلي هو فن المناورة ما بين متعة التفصيل والتشويق المتناص عن مجرى الأحداث ضمن الحدود الفيزيائية، مع إبقاء الحدث التصميمي المتوقع كنقطة مرجعية مألوفة يستلهم منها المصمم حدثه المفاجئ، فلولا المألوف لم يدرك معنى اللا مألوف فالكون أساسه الإدراك بالضد، لذا يمكن إيجاز مشكلة البحث الحالي عبر التساؤل الآتي: "ما مدى فاعلية حدث المفاجئة في تقبل الفضاءات الداخلية كصيرورة إيجابية؟".

2-1 أهمية البحث

تتجلى أهمية البحث الحالي في كونه يقدم إضافة معرفية في إدراك حدث المفاجئة وأسباب صيرورته ضمن السياق التصميمي وما يُبتنى على ذلك من نتائج تستهوي المستخدم نفسياً وجسدياً ولتغني المؤسسات المعنية بالتنفيذ الميداني لمشاريع التصميم الداخلي ذات العلاقة بالتصاميم اللا مألوفة، وتعزز الجانب التقني (الفكري، المادي، التكنولوجي) الذي يستشرف تأمين قاعدة نموذجية في بلورة حدث المفاجئة بالشكل المتوافق مع فكر المستخدم، وتعريف الباحثين في مجال الاختصاص الدقيق بمفاهيم تصميمية كإضافة معرفية لدراسات أخرى مناظرة.

3-1 هدف البحث

يهدف البحث الحالي إلى: إيجاد قاعدة معرفية تنظيرية تعنى في طرح حدث المفاجئة كحدث تصميمي لا مألوف يستجيب له المستخدم وتقبله كصيرورة إيجابية.

4-1 حدود البحث

يتحدد البحث بدراسة سببية حدث المفاجئة وصيرورته اللا مألوفة لنماذج عالمية لمشاريع التصميم الداخلي المعاصرة للألفية الثالثة.

5-1 تحديد مصطلحات

-الحدث لغةً: عرف الجرجاني "الحدث من الحدوث هو عبارة عن وجود الشيء بعد العدم، والحدث الزماني هو كون الشيء مسبوقاً بالعدم سبقاً زمانياً، والأول أعم مطلقاً من الثاني" (الجرجاني، 2004، ص74)، وفي معجم اللغة العربية المعاصرة [حدث من يحدث، حدث الأمر: وقع وحصل (حدثت الواقعة تحت عينيه)، حدث عن كذا/ حدث من كذا: نتج عنه أو منه، حدث عن/ حدث من وحدث: كل ما يجد ويحدث، ما يقع فجأة حدث طارئ/ عرضي أو فجائي/ مؤلم] (احمد، 2008م، ص ص 452-453).

-الحدث اصطلاحاً: ورد تعريف الحدث اصطلاحاً بأنه "ا- ما يحدث في زمان ومكان محددين عندما تتسم الواقعة هذه بوحدة معين، وتتميز عن المجرى المتشاكل **UNIFORM** للمظاهر ذات الطبيعة الواحدة، ب- اختصاراً: حدث مهم، أو حدث مثير" (لالاند، 2001م، ص 376)، والحدث في العمل الفني فهو "الواقعة التي لها بداية ووسط ونهاية، فالبداية تمثل مرحلة من مراحل الحدث، يحتم وجودها أن يتبعها شيء آخر، فهي شيء يترتب على حدوثه شيء آخر، كما أن وجودها يفرض عدم وجود شيء يسبقها" (الجميلي، 2016م، ص132).

التعريف الإجرائي للحدث: الحدث هو الفعل الذي يقصده المصمم الداخلي ضمن السياق وعلى وفق الزمان والمكان للفكر التصميمي، ويدركه المستخدم للفضاء كنتاج إبداعي يستدعيه نفسياً وجسدياً.

-المفاجئة لغةً: عرفت المفاجئة في كتاب العين بأنها "فجأة الأمد يفجوه فجأةً، وفاجأه يفاجئه مفاجأة، وفجئه: لغة وكل ما هجم عليك من أمر لم تحتسبه فقد فجأك" (الفراهيدي، 2003م، ص302).

-المفاجئة اصطلاحاً: عرفت المفاجئة في البحوث النفسية بأنها "حدث غير مألوف أو غير متوقع ينتج عنه ردت فعل عاطفية تختلف بإختلاف نوع الحدث فقد يكون رد الفعل فرح أو حزن أو ألم ... الخ من الانفعالات فسيولوجية وسيكولوجية "**(MEADHBH & MARK, 2013, P. 2321)**، وعرفت أيضا بأنها "المواقف غير المتوقعة والتي تحمل بين طياتها الضغوط الشديدة والرفض والهدم للنظام القائم" (التميمي، 2016م، ص122)، وفي علم الدلالة هي "الاستعارة المنحرفة عن الأسلوب الواضح الدقيق والتي غايتها الإمتاع والتسلية" (جاسم، 2007م، ص124)، كما وعرفت بأنها "أحداث غير متوقعة، تكون خارج حدود الخبرة الإنسانية الإعتيادية يستجيب لها الفرد بنوع من الإنفعال حسب طبيعة المفاجئة" (محمود، 2014م، ص110)، وتعرف**ALICE** المفاجئة في التصميم بمعنى "إستراتيجية التصميم الأول والتي تحقق التفاعل العاطفي للحدث التصميمي قبل أن يتحول إلى خبرة لدى المستخدم فيفقد روح التفاعل والانجذاب" **(ALICE, 2016, P. 3)**، وتماشياً مع سياقات البحث فإن بحثنا الحالي يتبنى تعريف **ALICE** كتعريف إجرائي.

الإطار النظري

1-2 الحدث التصميمي وصيرورته السببية

1-1-2مقومات الحدث

يشكل الوعي الوجودي في صيرورة الحياة الإنسانية محور جدال عميق موغل في القدم ما بين الفلاسفة والمنظرين على مر العصور، فالوجود مرادف لحياة الإنسان من حيث هو الكائن الوحيد القادر على إدراك معنى التحولات والتغيرات المقترنة بمفهوم الزمان، والقادر على التفاعل الذاتي والموضوعي لزمان معين محققا بذلك "مجموعة وقائع منتظمة أو متناثرة في الزمان، وما الحدث إلا اقتران زمان بفعل، فالعلاقة وثيقة بين الفعل (الحدث) وبين الزمان إذ إن بناء الحدث هو ترتيبهُ أي تواليهُ في الزمان" (السعدون، 2013م، ص642)، غير أنه لا يوجد حدث دون مكان، فالأحداث لا تقع إلا في إطار مكاني "سواء كانت هذه الأحداث تمتد بوشائج إلى الواقع أم لا، فإنه لابد إن تجري في فضاء مكاني متسع أو ضيق، بل إن المكان هو من يحدد طبيعة الحدث، وبذلك لا تكون مهمة المكان هي إحتواء الحدث أو تحديده بل تتمثل مهمته في تنظيمه تنظيماً دراماياً، فمجرد الإشارة إليه يعني أنه جرى (يجري) فيه أمر ما، ومجرد ذكره يجعلنا ننتظر حدوث واقعة من الوقائع، فلا وجود لمكان لا يكون شريكاً في الحدث" (محمد، 2003م، ص 28)، لذا يعد الحدث من المفاهيم الوجودية المهمة من خلال إرتباطه بمفهومين وجوديين أساسيين الزمان والمكان من جهة، والإنسان من جهة أخرى كونه الكائن المتفكر بالفطرة، فللفكر الإنساني "علاقة بالحقيقة بقدر ما تفهم الحقيقة بوصفها أثر الحدث ومفعول من مفاعيله، سواء تعلق الأمر بحدث علمي أو تقني، مجتمعي أو سياسي، فني أو (عاطفي)..." (علي، 1997م، ص8)، وهذا يعني إن فكر الإنسان يلعب دوراً مهما في توثيق الحدث أي تحويله إلى مفهوم زماني مكاني ذا خصائص معينة ومستكملاً مقومات نشأة الحدث الأساسية ألا وهي (زمان، مكان، فكر)، وإن أي تغير أو تحول يطرأ على واحد أو أكثر من هذه المقومات قادر على أحداث حدث جديد والذي يشكل بترابطه التفاعلي مع مجاوراته من الأحداث صيرورة حياتية تروي تاريخ شعوب بصورة عامة وحياة أفراد بصورة خاصة، إذ تشكل الحركة أهمية كبيرة في نمو الأحداث وتطورها مما يساعد في بناء الحدث وتتابعه.

2-1-2إدراك الحدث

إنطلاقاً من بديهية الحركة الكونية، فانه وعلى مدار الوقت هنالك ما لا يعد ولا يحصى من الأحداث التي تقع يومياً في كل مكان، هذه الأحداث تتحول إلى مغذيات فكرية متى ما كان هنالك اتصال مع الحدث سواء كان اتصال مباشر عندما يكون الحدث جزء من وجودنا أو غير مباشر بوجود وسيط ناقل للحدث، وهذه الأحداث بمجرد عبورها لحظة حدوثها تتحول إلى (خبرة) فما يحدث في هذه اللحظة من الزمان يتلاشى ويمحى من

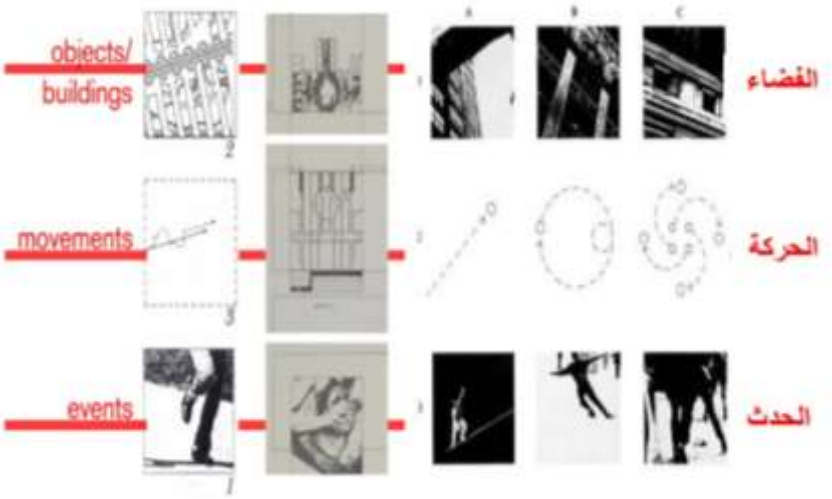
الحاضر، ولكنه لا ينسى فقد يسترجعه الخيال الإنساني بشكل تفاعل إحيائي وسلوكي (منشورات الاختلاف، 2011م، ص132)، "إذ تقوم الحواس بنقل جميع التغيرات التي تحدث في البيئة ليقوم الدماغ بتحليلها وفهمها وتخزينها ضمن خبرة الفرد والاستجابة لها عند الحاجة" (الحارث، 2007، ص115)، فيتم توزيعها عبر نظم عقلية ليسهل استرجاعها، وكلما كان الاتصال بالحدث أكثر قرباً كلما أصبح إدراكه بوساطة الحواس أقوى والإستجابة لمثيلاته من الأحداث أسرع، وبهذا يمكن تقسيم الإدراك إلى شقين: (الطبيعي): المعارف التي تنشأ مباشرة عن فعل الحواس، و(المكتسب): المعارف التي تتولد في النفس من تربية الحواس من أجل الأحكام والتأويل وتأسيس البناء المعرفي الذي يقود الفرد إلى تعرف الحدث والاستجابة له والتفاعل معه (جميل، 1982م، ص56)، فالإدراك الطبيعي إذن يرتبط بالحواس والاتصال المباشر بالحدث، أما الأدراك المكتسب فهو حدث بذاته وذلك لكونه يعتمد على المكتسبات كالمعرفة والتجربة والتي تؤسس التأويل والحكم على الحدث الأني والتنبؤ من منطلق الخبرة بالحدث المستقبل في أحيان كثيرة، إذ إن الخبرة ركيزة أساسية في قدرة الإنسان على استخدام النظم العقلية في ترتيب الأحداث، وكل خبرة لحدث ماضي تجعله قادراً على تصور الأحداث اللاحقة ولو بشكل تقريبي، وكل ما هو خارج عن سياق هذه الركيزة يصبح حدثاً غير متوقع، يؤدي إلى حدوث رد فعل إنساني انفعالي غير متوقع أيضا، مما يؤسس إلى بناء حدث جديد في زمانه ومكانه، إذ يدخل الحدث الجديد دائرة الإدراك ليتحول إلى خبرة ذات بعد تاريخي يضاف إلى سلسلة الأحداث التاريخية في ذاكرة الإنسان.

إن النظر للحدث المدرك كسلم متصاعد من الخبرات يحقق لذة ومتعة الحدث الآني من منطلق حب الإنسان الفطري لكل ما هو جديد ولكنه ضمن المعقول، لذا فانه يَعمد إلى اتباع منهجية عقلية معينة تعتمد مبدأ الترتيب المتوالي للوقائع الماضية الواحدة بعد الأخرى ليصل إلى متعة الحدث الآني، إذ يبدأ بالترتيب الزماني: والذي يسمى ترتيب أزمنة الحدث، ثم الترتيب الجغرافي: أي ترتيب أماكن الأحداث، وبعد ذلك يأتي الترتيب المنطقي: الذي يهتم بتوالي الأحداث، أي إن الأحداث السابقة تؤدى إلى الأحداث اللاحقة والأحداث الحاضرة قد تؤدي إلى الأحداث المستقبلية، أما الترتيب التكاملي: فهو استعراض الأحداث زمانياً مع أماكن حدوثها، وفي القمة يأتي الترتيب الدرامي: ويعني البحث عما ينطوي على الأحداث من أفكار وفهمها وإدراك الدوافع الكامنة خلفها وتمثيلها في العقل، والقدرة على تصور الحدث وتخيل ما يمكن تحقيقه ومالا يمكن إنجازه، والنتائج المتوقع أن يحصل عليها وارتباط نتائج الحدث الماضي بزمانه ومكانه (سونيا، 2013م، ص187)، فالمنهجية العقلية التي يتبعها الإنسان في الترتيب المتوالي للأحداث مهمة جدا في تحقيق المعرفة التي تمكنه من التكيف مع محيطه وأداء وظائفه كإستراتيجية مخطط لها وخصوصاً لذوي الاختصاصات كالمصمم الداخلي، إذ يلعب الترتيب التكاملي دوراً مهما في تتبع الحدث التصميمي وتصوره كفكرة ذهنية قبل وبعد ولغاية وصوله إلى المستخدم وتداوله.

3-1-2 الحدث في التصميم الداخلي

تعد الفضاءات الداخلية من أهم الأماكن التي يمكن أن يتفاعل معها الإنسان كمستخدم يومي لتكويناتها المتنوعة ولأزمان مختلفة، بشكل يجعله في حالة وعي فكري مستمر في كيفية التصرف ضمن سياق أحداثها باعتباره أحد مقوماتها الأساسية، فالفضاءات من وجهة نظر المصمم المعماري الأمريكي **PETER EISNMAN** تمثل مجموعة من العلاقات الفكرية، ولكل علاقة فكرية لها ما يوازيها من الأشكال الفيزيائية **(EISNMAN, 1993, P.81)**، وهذا يعني تكاملية البعد الحدثي للفضاءات من خلال الفكر المتوافق مع المتكون المكاني لزمنه، وهذا الرأي يتوافق مع الطروحات الفكرية للمصمم المعماري السويسري **BERNARD TSCHUMI** والذي يرى بأن الفضاءات الداخلية هي مفهوم أوسع من مجرد حدود فيزيائية بل هي مجموعة أنشطة، وإن على المصمم التحرر من قيود التصميم التقليدي، والإستعارة المفاهيمية والتقنية من العلوم المجاورة كالموسيقى والأدب والأفلام السينمائية...، في إعادة تشكيل الحدث التصميمي، فلا توجد عمارة من دون حركة، من دون حدث، ورفض التصور الجامد للفضاء **TODD & JEFFREY, 2003. P.15)**، وهو بهذا الطرح إنما يقدم دعوة إلى المصممين للخروج عن السياق

المتبع في التصميم، فهو يؤكد بأن لكل تصميم سياقه الخاص الذي يفرضه الحدث التصميمي، ولذلك توجب على المصمم الداخلي التصميم بتقنيات المشهد السينمائي، والتي ترتبط بإعادة ترتيب الواقع من خلال التقنيات المتسلسلة للتركيب، على عكس التقاطعات التخطيطية والإسقاط النموذجي للرسومات التصميمية، على اعتبار إن المبنى هو نص يشبه النص السينمائي، وبالتالي يمكن للمصمم من أن يكتب مكانياً وليس خطياً، فالتصميم والكتابة أعمال متشابه، وكلاهما طريقة لتنظيم الأفكار في الزمان والمكان أي صناعة حدث **(TODD & JEFFREY, 2003. P.16)**، لقد عزز **TSCHUMI** طروحاته بأنه قدم مقترحاته التصميمية على شكل رسومات دمجَ بين الحركة والحدث في الفضاءات الداخلية سميت بمخطوطات مانهاتن**MANHATTAN TRANSCRIPTS** وهي ليست رسومات لمشاريع حقيقية إنما رسمها **TSCHUMI** في السبعينات من القرن الماضي كترجمة معمارية خاصة به للواقع، إذ قسم **TSCHUMI** مخطوطاته إلى ثلاث مستويات، المستوى الأول الحدث ولقد مثله بصور فوتوغرافية تمثل طبيعة الحدث الجاري ضمن حدود الفضاء، المستوى الثاني الفضاءات واستخدام التصوير الفوتوغرافي والمساقط الأفقية والعامودية للمبنى، المستوى الثالث رسم شكل الحركة المرافقة للحدث بخطوط منقطة لتمثيل الهياكل الأساسية للحركة وأسهم متقطعة تشير إلى اتجاهها، حيث إن طروحات **TSCHUMI** حول البعد المفاهيمي للفضاءات الداخلية إنما جاءت لتأكيد مبدأ العلة والمعلول في التصميم المعماري بصورة عامة والتصميم الداخلي بصورة خاصة من وجهة نظر سببية لا حتمية في وصف الحدث التصميمي كنتيجة لسبب أول، إذ يذهب مؤيدي النظرية الحتمية للحدث بانه إذا وقع الحدث العلة **(E1)** فانه حتماً سيقع الحدث المعلول **(E2)**، وإن الحدث المعلول **(E2)** إذا وقع فإنه حتمي وحصري لوقوع الحدث الأول العلة **(E1)**، أما مؤيدي النظرية السببية فيذهبون إلى القول بإنه: إذا وقع الحدث العلة **(E1)** فإنه سبباً لوقوع الحدث النتيجة المعلول **(E2)**، ولكن الحدث النتيجة المعلول **(E2)** إذا وقع فإنه ليس شرطاً أن يكون نتيجة لوقوع الحدث الأول العلة **(E1)**، فربما يكون ناتج عن علل كثيرة كالحدث **E3، E4...** **(MARC, 2004, P3)**، وهذا ما يتوافق مع المفهوم الحدثي للتصميم الداخلي، فلا حتمية في التصميم إلا إذا تطلب ذلك، وإن الفضاء الداخلي مفهوم مطلق علله كثيرة يتحول إلى مفهوم مدرك بالنتيجة المتحققة للمستخدم، مما يؤسس إلى قاعدة فكرية معرفية مهمة ألا وهي إن الحدث في التصميم الداخلي هو حدث الإبداع في الإنتقاء السببي للوصول إلى نتائج لأحداث غير متوقعة وإيجاد طاقة تنبيه كافية تستدرج المستخدم إلى النظر عبر التصميم لا إلى التصميم.



شكل رقم (2-1-1) نموذج من مخطوطات مانهاتن MANHATTAN TRANSCRIPTS

2-2 حدث المفاجئة في التصميم الداخلي أسبابه ونتائجه

2-2-1حدث المفاجئة في التصميم الداخلي

إن انحسار ظاهرة الاحتكار المعرفي وعولمة النتاجات العلمية والإنسانية كنتيجة لتطور وسائل الإعلام والاتصال، وكما يقول المنظر الكندي في وسائل الاتصال الجماهيري **MARSHALL MCLUHAN**: إن كل حقبة زمنية كبرى في التاريخ تستمد شخصيتها المميزة من الوسيلة الإعلامية المتاحة آنذاك على نطاق واسع (الدليمي، 2016م، ص 295)، ما جعل من مستخدمي الفضاءات الداخلية أكثر تطلباً ووعياً بآلية التصميم، وتصعيب مهمة المصمم الداخلي في كيفية إرضاءهم ليس على المستوى الفيزيائي فحسب بل على مستوى التقنية التصميمية كمثيرات مفاجئة تستدعي المستخدم نفسياً وجسدياً، فالمستخدم ينجذب للتصاميم "التي تمتلك قدراً معينا من الجدة والتركيب والتباين أو التغاير والإدهاش أو المباغتة والغموض وغير ذلك من الخصائص المميزة لحدث التصميم، فمثل هذه المثيرات تقدم مصادر جديدة مرتفعة من التنبيه للجهاز العصبي ومن ثم تستدعي تلك الحاجات الأحيائية الموجودة لدى المستخدم ما يجعله يقوم بالإستكشاف لإشباع الفضول المعرفي الخاص بهذه الحاجات" (شاكر، 2001م، ص344)، مما استدعى مجهوداً أكبر من قبل المصمم للخروج عن المألوف وإثارة المستخدم بحدث تصميمي "يحقق ترابط مزدوج بين متضادين لا يمكن الجمع بينهما في الحالات الإعتيادية التقليدية، إلا بفعل جهد غير إعتيادي يطلق عليه الجهد الإبداعي" (غادة، 1996م، ص107)، "وكلما كان تنظيم العناصر المترابطة في تركيب جديد متطابقة مع المقتضيات الخاصة أو تمثلاً لمنفعة ما، وبقدر ما تكون العناصر الجديدة الداخلة في التركيب أكثر تباعداً الواحد عن الأخر بقدر ما يكون الحل أكثر إبداعاً" (الكسندرو، 2016م، ص26)، عليه يمكننا القول إن المفاجئة في التصميم الداخلي هي حدث الجدة والأصالة والمرونة والطلاقة في توظيف التقنيات (الفكرة والمادية والتكنولوجية) لتشكيل علاقات تصميمية غير مطروقة، ونقل المستخدم إلى عوالم مفاجئة غير معتادة.

2-2-2سببية حدث المفاجئة

تكثر الأسباب المصيرة لحدث المفاجئة في تصميم الفضاءات الداخلية وتتنوع بتنوع تقنيات تفعيلها، إلا إنها تعتمد بالدرجة الأساس على أهمية حدث المفاجئة بالنسبة للمستخدم وخلفيته الفكرية لضمان الإستجابة الإنفعالية، لأن كل ما يتعرض له الفضاء من أحداث تصميمية إنما هو حركة وما ينطوي عليه مفهوم الحركة "كوسيلة وحافز للتجديد والتغيير ووسيلة من وسائل الإنفتاح لذلك لا يوجد ولا يمكن لاي حدث تصميمي أن يحقق نتائجه من دون حركة" (هدى، 2004م، ص39)، وهذه الحركة لا يمكن إثباتها دون حدث مفاجئ ينتج عن عدة أسباب منها:

أ-التفكيك: يعد سبباً مهما لفصل وإعادة تركيب معطيات التقنية خارج سياقاتها التقليدية، إذ يمثل التفكيك حالة من حالات تقويض النظام وهدم أنساق البنيات المتراكبة لحدث ما وفصلها عن مرجعياتها المألوفة بإنفصال كلي أو جزئي، سطحي أو عميق **(JEAN-PAUL, 2004, P.374)** مما يجعل من معطيات التقنية صيرورة لأحداث مفاجئة ببؤرات إدراكية متعددة، وقد استخدم التفكيك في الكثير من المجالات الحياتية ومنها التصميم من خلال تفكيك الهياكل الإنشائية وفصلها عن مرجعيتها الفيزيائية للهندسة التقليدية، كمحاولة للتخلص من مفهوم النماء أحادي المركز والعمل على تفكيك المتكون التصميمي (مراكز نماء متعددة)، ليتحول الحدث التصميمي الواحد بناءاً عليه إلى أحداث ضمن كيان فضاء تصميمي محدد، وعلى هذا فالتفكيك من الأسباب الواضحة المعالم في حدث المفاجئة من خلال ترقية التصميم بتجاوز المشهد التقليدي وتقويض النظام التصميمي بقصدية إثارة حالة من الاهتمام لدى المستخدم تجاه العمل التصميمي المنجز **(JOSEPH & ET AL, 2001, P.997)**، لذا فإنه كثيراً ما يكون سبباً رئيساً في إشعار المستخدم بالإنفعال المؤدي إلى الدهشة، الشكل رقم (2-2-1) يوضح تصميم (قاعة لموسيقى الحجرة) مهرجان أبو ظبي في دورته الثامنة للعام 2011م للمصممة المعمارية بريطانية الجنسية عراقية الأصل زُهاء حديد، إذ يبدو التصميم منتصباً كجسم عائم في الفضاء، فالهيكل الخارجي يحتضن القاعة بارتفاع 39م طولاً، وهو لا يقوم على أساس إنشائي بتجاوز واضحة للإنشاء التقليدي بتقنية فكرية مادية غير مألوفة بل اعتمد الحدث على تصميم هيكل معدني خفيف الوزن بحركة حلزونية دوّارة متنامية نحو الأعلى شبيهة بتكوين قوقعة بحرية متحركة بمراكز

متعددة مقوضة لنظام الأبعاد التقليدية، غلفت الشبكة بشريط من نسيج ذا مواصفات خاصة تتناسب مع حدث عزف الموسيقى وترددها الصوتي داخل الفضاء وعزله عن المحيط، لعبة التقنية التكنولوجية دوراً مهما في صناعة الهيكل العائم بشكل غير مألوف.

شكل رقم (2-2-1) (قاعة موسيقى الحجرة) تصميم زُهاء حديد

2- الإنزياح: يعد أحد المفاهيم اللغوية المهمة والذي شكل جدلاً كبيرا بين المنظرين في توصيف ماهيته وذلك لتعدد الطروحات فيه، فمنهم من قال أنه التجاوز، الإطاحة، المخالفة، خرق السنن، العصيان، الإنحراف... كل هذه الماهيات المنضوية تحت مفهوم الإنزياح تسوقنا إلى القول بأن الإنزياح مفهوم عام لا يختص باللغة فقط، وبأننا كمصممين لا يمكن أن نتميز بحدث تصميمي مفاجئ دون الإطاحة ببعض القواعد التقنية التقليدية وتفعيل حدث التصميم باستخدام مفهوم الإنزياح بنوع من الإشتراطات كخرق قاعدة أو مبدأ تصميمي متداول (قفزة)، أو تعددية المعنى (تأويل)، أو خلق أحداث جديدة (إبتكار)، أو إستبدال السياقات وإعادة صياغتها دراماتيكياً بشكل يتوافق مع الحدث المنشود (تحوير) (إلَ كريزة و علي، 2010م، ص 1072)، وبهذا يمكننا القول بأن الإنزياح كسبب في صيرورة الحدث المفاجئ هو قوة فاعلة في حرف حدث التصميم الداخلي عن نسقه المألوف وإعادة صياغته بعيداً عن مجاوراته التقليدية بحدث تصميمي مفاجئ لا يخلو من قانون ينظم الإنزياح لكي لا يفقد حدث التصميم المعقولية ومتعة الإنفعال، وهذا بالضبط ما فعلته شركة (**GOOGLE**) إذ كسرت القوالب النمطية في تصميمها لفضاءات العمل المكتبي وبتوقيع شركة (**HENRY J LYONS**) الهندسية الايرلندية 2015م، إذ استخدام الإنزياح في (إبتكار) تصميم لحدث مبهر غير مألوف كرغبة من أصحاب شركة **GOOGLE** لإمتاع موظفيها وكسر رتابة العمل الشاق والمتواصل، فالفضاءات الداخلية لا تنفصل بمحددات تقليدية ثابتة إنزياح (قفزة) على مألوفية المحددات، واستخدام أثاث لا يجبر الموظف على الجلوس المتواصل بل يمكن الإستلقاء والعمل إنزياح (تحوير)، التنقل بين المكاتب بالدراجة الهوائية أو استخدام منحدر التزحلق إنزياح (تأويل) وغيرها الكثير من وحدات الإمتاع، وهذا النظام يشمل جميع مكاتب الشركة والمنتشرة حول العالم، والشكل رقم (2-2-2) يوضح تطبيق الإنزياح في تصميم الحدث اللا مألوف في مكاتب شركة **GOOGLE** مدينة زيوريخ في سويسرا.

شكل رقم (2-2-2) فضاءات داخلية لمكاتب شركة GOOGLE

3- الإنقطاع: كسبب من أسباب حدث المفاجئة لا يمكن طرح موضوع الإنقطاع في تصميم الفضاءات الداخلية خارج سياق الثنائيات، فالإنقطاع والتواصل ثنائية الأضداد المتعاقبة والتي تمنح الحياة ديمومتها، فكما إننا لا ندرك الليل إلا بالنهار والضوء بالظل، كذلك الإنقطاع فلابد من وجود تواصل معرفي بين مقومات الحدث التصميمي ليحدث فرقاً في إدراك الإنقطاع كسبب لتصيير حدث مستحدث يتخذ واقعاً مُستقلاً عن تأكيداته الكاملة كسياق تأريخي مدرك **(LEVENT, 2007, P.15)**، وهذا يعني إن المصمم عندما يتبنى الإنقطاع كسبب في نتاجه التصميمي أنما يقوم بإستعراض معرفي للسياق المألوف المتداول ليستقي منه ومضته غير المسبوقة واعتماد التراكم المعرفي لديه، وقد يكون ثمن تبني المصمم الإنقطاع هو غيابه الوجداني لتمثل دوره كمخطط ومصمم للحدث التصميمي بقصدية المفاجئة، إذ إن استخدام الإنقطاع كسبب يعد إستراتيجية لتصيير أحداث تصميمية متواصلة بتقنية قطع العلاقة بين المصمم والحدث وهي استثمار لفكرة (موت المؤلف: التي أطلقها الناقد والأكاديمي الفرنسي **ROLAND BARTHES** سنة 1968 (بلمسعود، 2006م، ص19)، بمعنى الغياب القصدي للمصمم عن الحدث المدرك بالنسبة للمستخدم من أجل غاية أسمى ألا وهي التفاعل المشوق والتقبل الوجداني للحدث المفاجئ اللا مألوف، وجذب المستخدم إلىٰ التفكر والبحث المستمر عن (مَن وكيف) تجري الأحداث داخل هذا الكيان التصميمي، وهذا بالضبط ما يجري في تصميم الفضاءات ذات الأدائية التفاعلية كالفضاءات التي تستعين بمعطيات التقنية التكنولوجية لإستحداث فضاءات ووظائف تحقق الأستغراق الوجداني ما بين المستخدم والحدث التصميمي المفاجئ، إذ إن دراماتيكية الحدث التصميم تعتمد التفاعل الآني مع المستخدم فيظن أنه من يقود الحدث ويستمر في مجاراته بتشوق لا مألوف، الشكل رقم (2-2-3) يوضح مجموعة من اللقطات المنظورية للفضاءات الداخلية للمتحف الرقمي التفاعلي**MORI BUILDING DIGITAL ART MUSEUM** في اليابان وهو من تصميم

(شركة **MORI BUILDING** ومجموعة **TEAM LAB** الفني) 2018م، إذ أعتمد تصميم المتحف الإنقطاع وفقاً لمبدأ قطع العلاقة ما بين المصمم والحدث للتشويق والتفاعل وإخراج المتاحف من صورتها التقليدية ونمطية الاطار المحفوظ ولافتة (ممنوع اللمس) وكسر الفجوة ما بين المعروض والجمهور فيصبح لفعل المستخدم قيمة ضمن سياق الحدث التصميم، فلكل لمسة أو صوت أو حركة من قبل المستخدم يمكن أن تتحول إلى نموذج معروض يفاجئ المستخدم نفسه فالأرضيات مطاطية والأسقف عبارة عن منصات للإسقاط الضوئي والمحددات العامودية ألواح رقمية تفاعلية تشعر المستخدم بأنه هو من يقوم بتصميم وقيادة الأحداث داخل الفضاءات.

شكل رقم (2-2-3) مجموعة من اللقطات المنظورية للفضاءات الداخلية للمتحف الرقمي (MORI BUILDING DIGITAL ART MUSEUM)

4- المونتاج: في عصر التدفق التقني شكل مفهوم المونتاج في صناعة الفيلم السينمائي حدثاً مهماً كضرورة قصدية في اختيار اللقطات بمعزل عن سياق الحدث التقليدي، رغبةً في تشكيل كل ما من شأنه إحداث التأثير النفسي في أبلغ صوره لدى المشاهد، أي استدعاء مخيلة المشاهد في استكمال أحداث الفيلم بشكل مخطط له من قبل المخرج وهذا ما يدعى "(المونتاج الذهني) المصطلح الذي أطلقه المخرج الروسي **SERGEI MIKHAILOVICH EISENSTEIN** في النصف الأول من القرن العشرين، وعلى ضوء ذلك فإن المخرج السينمائي يجب أن يهدف إلى تشكيل وعي المشاهدين عبر العناصر التي تقودهم إلى الفكرة التي يريد المخرج أن يوصلها لهم، ويجب على المخرج أن يعمل لوضع المشاهدين في الحالة الروحية والموقف النفسي، وهذا ما يمنح الحياة لتلك الأفكار" **(WWW.ALMADASUPPLEMENTS.COM/NEWS.PHP?ACTION)**، أي إن الحدث السينمائي يبقى مجرد مادة مصورة لا حياة فيها مالم يتداولها المشاهد ذهنياً وينفعل معها وجدانياً فيمنحها الوجود المكاني والزماني لمشاهدة الحدث، وهذه الرؤية تتوافق مع تصميم الفضاءات الداخلية، فالمونتاج في السينما كالمونتاج في الفضاء الداخلي كلاهما حدث تتشكل لقطاته بوجود فكر يتفاعل مع معطياته الدرامية، ويعتبر مقال **EISENSTEIN** عام 1938م بعنوان (المونتاج والتصميم المعماري) المحاولة الأولى لإقامة صلة بين المونتاج والعمارة، إذ لاحظ **EISENSTEIN** القيمة الدرامية السينمائية للعمارة القديمة بإعتبارها اللقطة الأولى في المونتاج كفيلم سينمائي، وبناءً على هذه اللقطة تتسلسل باقي اللقطات، مما يمهد إلى قيادة مستخدمي العمارة بين فضاءاتها ضمن سياقات حدثها التصميمي **(SZE, 2012, P.22)**، فالفضاءات أداة بصرية كما الكاميرة يمكن أن تساعد المستخدم على كشف خلفيات المنظور

البصري بمونتاج ذهني يقوم به المستخدم، لذا يقوم المصمم بمنتجة العناصر البصرية بالشكل الذي يجعلها قابلة للتحليل من خلال العزل، القص، التعديل، التجريد **(MERTINS, 2011, PP. 121-123)**، هذه العلاقة بين المونتاج وتصميم الفضاءات الداخلية جاءت متطابقة مع ما ذهب إليه **TSCHUMI** في تأكيده على ضرورة التعامل مع الفضاءات على أساس الأحداث المقرر لها من قبل المصمم والتي تتطلبها حاجة التصميم، وتصورها كشريط سينمائي يخضع لمونتاج المصمم الذي يقصد أستدراج المستخدم إلى المشهد التصميمي، وكما نلاحظ ذلك في الشكل رقم (4-2-2) **SKY MUSEUM** في كوريا الجنوبية (قيد الإنشاء)، وهو عبارة عن متحف فني على شكل رافعة ذراعها المتحرك يحمل كتلة بنائية تحتوي على فضاءات عرض فنية لعناصر الطبيعة المحيطة السماء، الأرض، الماء... وغيرها، والمتغيرة باستمرار مع تغير حركة ذراع الرافعة، ورغم التباعد المفاهيمي بين الرافعة كآلة والمتحف كحدث إلا إن إستراتيجية المصمم أنتهجت توظيف المونتاج لتركيب متباعدة غير نمطية أدى إلى الخروج بحدث تصميمي لا مألوف مفاجئ.

شكل رقم (2-2-4) متحف التاريخ الطبيعي (**SKY MUSEUM**)

3-2-2 نتائج حدث المفاجئة

إن الأسباب المصيرة للحدث التصميمي المفاجئ والتي ينتقيها المصمم الداخلي كتقنيات لتحقيق فكرته التصميمية، ما هي إلا ماهيات تكاد تكون مجهولة لولا نتائجها والتي تدرك كحدث تصميمي يتلقاه المستخدم فيضفي عليه من روحه وانفعاله فتتكون كيانات مادية يجري تداولها، فالتصميم الداخلي مزيج من التفاعل التقني (فكر المصمم وفكر المستخدم، مادة وتكنولوجيا تصميم ومهارة استخدام)، وكلما اقترب فكر المصمم من فكر المستخدم وأصبحت التكنولوجيا تحديداً سهلة الإنقياد بالنسبة للمستخدم كلما اقترب التصميم من الحالة النمطية المألوفة للحدث التصميمي، لذا فان المفاجئة كنتيجة حدث تصميمي لا تدعم الأفكار المشتركة ولا الأشكال التقليدية السائدة ولا التكنولوجيا المألوفة، بل تتجاوزها لتكوين أحداث تصميمية ناتجة عن تشكيل الأساليب التقنية بصيغ تولد حدث تصميمي يحمل معايير إضافية إلى جانب الحدث الأدائي داخل الفضاء من خلال الأشكال المتحركة أو إنتاج الحدث التصميمي بنظم تكنولوجية عالية التطور أو تحطيم العلاقات التقليدية أو التحرر من تتابع الأحداث أو تحميل الحدث دلالات وإيحاءات متعددة ومثير للأفكار (الصائغ، 2006، ص ص92-118)، وهذا لا يعني اللا معقول إذ إن حدث المفاجئة في التصميم الداخلي لا يمكن أن يكون إلا حدث التقبل الإيجابي والذي يقصد الإنفعالات التالية:-

1- **الدهشة:** الشكل رقم (2-2-5) والذي يمثل فضاء داخلي لتقديم المشروبات، والذي صمم من قبل المصمم الفنان السويسري **GIGER BAR** عام 2003م كفضاء ملحق بمتحف التاريخ الطبيعي (**GIGER MUSEUM**) في سويسرا، إذ تم تصميم محددات الفضاء بإشكال متحركة ومتحررة عن السياق التقليدي للعلاقات الشكلية والفيزيائية واستخدام الخشب المحفور بشكل هياكل عظمية ضخمة وكذلك الأثاث بشكل غير مألوف ومدهش.

شكل رقم (2-2-5) متحف التاريخ الطبيعي
(GIGER MUSEUM**)**

2- **التشويق:** الشكل رقم (2-2-6)**(NATIONAL GWACHEON SCIENCE MUSEUM)**في كوريا الجنوبية والمصمم من قبل الهيئة الوطنية الكورية عام 2008 م، لتعزيز الاهتمام بالعلوم وتشجيع الإبداع لدى الأطفال ولقد استخدمت في تصميمه أعلى أنواع التكنولوجيا الرقمية كالألواح الرقمية والإسقاطات الضوئية وتطبيقات الذكاء الإصطناعي... وغيرها لإنتاج الحدث المفاجيء والمشوق.

الشكل رقم (2-2-6)**(NATIONAL GWACHEON SCIENCE MUSEUM)**

3- **الجذب:** شكل رقم (2-2-7) يوضح مجموعة لقطات منظورية لمبنى وفضاءات مكتبة (**TIANJIN BINHAI**) العامة في دولة الصين من قبل الشركة الهولندية **MVRDV** للتصاميم الهندسية عام 2017م، والتي تعد أحد أهم الكيانات التصميمية العالمية المتميزة واللا مألوفة في القرن الحالي وذلك بفعل تصيير الحدث التصميمي والخروج عن السياق المألوف في تحطيم العلاقات التقليدية، إذ عادةً ما يتم تصميم مباني وفضاءات المكتبات بطريقة تقليدية نمطية تفتقر إلى المجهود الإبداعي في تصيير الحدث ومعتمدة الإنشاء والتنظيم وفقاً للعلاقات المباشرة للمحددات الفيزيائية وعلاقتها بوحدات الأثاث مثلاً كما وإنها تعتمد إستراتيجية المعنى النمطي للحدث ولا تهتم بتعزيز إحساس التفاعل النفسي الإيجابي معه، إذ صمم الهيكل الفيزيائي للمبنى من شبكة معدنية ضخمة مزجج لتعزيز الشفافية مع فتحة بيضوية شبيهة بالعين جانبية توفر منظراً مزدوجاً داخلياً للفضاء الوسطي وملحقاته وخارجي للمناظر الطبيعية المحيطة بالمكتبة، ولتحقيق

جذب الأفراد الى ارتياد المكتبة واستكشاف صيرورتها التكاملية، ويتوسط المكتبة فضاء على شكل كرة مضيئة شبيهة بمقلة العين لترسيخ معنى المراقبة داخل المكتبة وتم أكسائها بألواح مدعمة بتطبيقات الذكاء الإصطناعي تقوم ببث أفلام رقمية، أما داخل الكرة فهنالك فضاء لقاعة متعددة الاستعمالات تحفز التواجد والإنجذاب الى استخدام المكتبة وفضاءاتها.

4- **التفاعل**: شكل رقم (2-2-7) مكتبة (**TIANJIN BINHAI**) العامة، تصميم المكتبة يعتمد معنى التعرجات والارتقاء لجبل المعرفة وعلى جانبيها تم توزيع الكتب على رفوف بتضاريس متعرجة تحفز الاستخدامات المختلفة للمساحة مثل القراءة والمشي والاجتماع والمناقشة...، بمعنى التحرر من تتابع الأحداث وبهذا أصبح بالإمكان الوصول إلى الكتب عن طريق السلالم كما ويمكن استخدامها للجلوس، إن التصميم الداخلي للمكتبة جعل منها حدثاً تصميميا منظورياً وبزاوية 360ْ وحدثاً تصميمياً مشوقاً صائراً إلى علاقة الإندماج الرشيق ما بين البنى التكوينية للجدران والبنى التكوينية للسقف على ارتفاع خمس طوابق ومعززاً حدث التفاعل السلوكي النفسي والجسدي.

شكل رقم (2-2-7) مكتبة **(TIANJIN BINHAI)**

5-المتعة: الشكل رقم (2-2-8) وهو عبارة عن فضاء داخلي ضمن المبنى السكني **ONE THOUSAND MUSEUM** في ميامي ومن تصميم المعمارية زُهاء حديد تم الانتهاء من المشروع 2019م، إذ إن التصميم لا يتجه نحو تقنية فكرية وتكنولوجية معينة إنه أسلوب خاص بالمصممة، التصميم يتحمل دلالات وإيحاءات متعددة ومثير للأفكار متعدد المعاني يحفز مخيلة المستخدم في منتجة الأحداث من خلال الأشكال المتحركة ومحاولة توقعها فتصميم الفضاء متحرر من التتابع الحدثي ولا يعتمد المركزية في الإسقاط المنظوري والأثاث غير تقليدي في تناظر مفاجئ وغير مألوف.

شكل رقم (2-2-8) المبنى السكني **(ONE THOUSAND MUSEUM)**

الاستنتاجات والتوصيات

1-3 الاستنتاجات

إستكمالاً لمتطلبات البحث وتساوقاً مع ما توصل إليه من نتائج من خلال استعراض حدث المفاجئة أسبابه ونتائجه في تصميم الفضاءات الداخلية لبعض مشاريع الألفية الثالثة، اختتم البحث بمجموعة استنتاجات يمكِن إجمالها بما يأتي:

صيرورة الحدث التصميمي لا يعني بالضرورة الإستجابة الموحدة له، فما يحدث الآن لا يناظر ما حدث قبل وما سيحدث بعد فالمألوفية تختلف والاستجابة تخضع لمقوم الزمان والمكان والفكر.

1. المفاجئة في التصميم الداخلي حدث الصيرورة الجزئية على مستوى الكل وحدث الصيرورة الكلية على مستوى الجزء، فالنفس البشرية لا تستجيب ولا يستهويها الانقلاب الكلي على خبرتها ومألوفيتها لحدث ما.
2. خرق القوانين السائدة في تصميم الحدث المفاجئ لا يعني تحطيم العلاقات التقليدية للعناصر الإنشائية، بل تحرير الفضاءات الداخلية من الحتمية الفكرية والمادية والتكنولوجية للسياق المألوف في محاكاة تقنية لمستخدم يعيش الألفية الثالثة.
3. لا يدرك الحدث المفاجئ في التصميم الداخلي على مستوى المشهد القائم فقط، بل يتعداه إلى آلية تفكيك العناصر التصميمية التقليدية وإعادة تركيبها في توظيف مفاجئ يدخل المستخدم في حالة من اللا مألوف.
4. الإنزياح بقفزة تقنية على واقع التصميم المألوف والنقطة المرجعية لمدركات المستخدم، قادر على أحداث تحولات ابتكارية ذات دلالات تأويلية متعددة تدرك على نطاق واسع كأحداث تصميمية مفاجئة لا مألوفة ولكنها معقولة.
5. الإدراك بالضد قاعدة إنفعالية سلوكية نفسية وجسدية يتبناها المصمم في استعراض فكري للأنساق المتداولة، والخروج بومضة غير مسبوقة تحقق حدث المفاجئة بعيداً عن الإرباك في التعاطي مع الحدث التصميمي.
6. غياب المصمم فكرياً ومادياً لحظة تفاعلية الحدث التصميمي المفاجئ عن فكر المستخدم، يحفز القدرات العقلية والبدنية للمستخدم في الاستكشاف الذاتي، مما يجعل التجربة أكثر خصوصية في إنتاج أحداث غير مبوبة ولكنها متوقعة من قبل المصمم.
7. مفهوم المونتاج السينمائي منح المصمم مساحة عمل حر وإلهام في تركيب متباعد للمعطيات التقنية غير النمطية للمعارف المتنوعة والمتباعدة والمتباينة وتركيبها وتداخلها وضم بعضها البعض لتكوين كيان مادي لحدث تصميمي مفاجئ غير متوقع.
8. تعيد المفاجئة في الحدث التصميمي تركيب البنى المفاهيمية والمعرفية من خلال تحريك الأشكال وتحطم العلاقات التقليدية بنظم تكنولوجية عالية التطور تحرر الحدث من التتابع الممل في دلالات وإيحاءات متعددة ومثير للأفكار.
9. تكتسب المفاجئة صيرورتها الإيجابية كلما أدرك المصمم الممكن والمستحيل في الإمكانيات الذاتية والموضوعية وتأثيرها على دراماتيكية الحدث كقيمة أدائية في ترويض التصميم ضمن التقنيات المستحدثة وتجاوز محدودية فاعلها (المصمم) في صيرورة إيجابية تحقق إنفعال الدهشة والتشويق والجذب والتفاعل والمتعة.

2-3 التوصيات

1- تبني المفاجئة بصيرورتها المفاهيمية والتقنية كإستراتيجية لتصيير الحدث التصميمي اللا مألوف للفضاءات الداخلية ذات الأدائية العامة، واستثمار أسباب صيرورتها (التفكيك، الإنزياح، الإنقطاع، المونتاج) في إشتقاق أسباب أكثر إثارة في صيرورة اللا مألوف والمتوافق مع فكر مستخدم يتداول معطيات الألفية الثالثة.

2- استقدام وتفعيل دور العلوم والمعارف المجاورة لمجال التصميم الداخلي في إبتداع صيرورات أكثر إيجابية تتعدى إنفعال الدهشة والتشويق والجذب والتفاعل والمتعة وتصب في مصلحة المستخدم وحاجاته النفسية والجسدية.

المصادر العربية

أحمد مختار عمر. (2008م). "معجم اللغة العربية المعاصرة". دار عالم الكتب. مجلد1. ط1. القاهرة.

إلَ كريزة، عباس علي حمزة، علي داود ناصر. (كانون الأول، 2010م). "الإزاحة في العمارة – دراسة تطبيقية للإزاحة في العمارة العربية المعاصرة". بحث منشور في مجلة الهندسة والتكنولوجيا، مجلد 28. العدد22. العراق. ص ص1071-1087.

بلمسعود باية. (2006م). "الإنقطاع في التصميم الحضري- دراسة تحليلية لحالة قصبة الجزائر باستخدام نظرية الكارثة". بحث مقدم في المؤتمر الدولي الثالث للجمعية العربية للتصميم المعماري بمساعدة الحاسب (اسكاد). الإسكندرية. مصر. ص ص 17-32.

التميمي، محمود كاظم محمود. (2016م). "إرشاد الأزمات". الناشر مركز دي بونو لتعلم التفكير. ط1. الأردن.

جاسم محمد عبد العبود. (2007م)."مصطلحات الدلالة العربية- دراسة في ضوء علم اللغة الحديث". دار الكتب العلمية. بيروت.

الجرجاني، علي بن محمد. (2004م). " معجم التعريفات". دار الفضيلة. مصر.

جميل صليبا. (1982م). "المعجم الفلسفي". دار الكتاب اللبناني. ج1. بيروت.

الجميلي، محمد مطلك صالح. (2016م). "السرد الرسائلي- قراءة في سيرة الجسد وصهيل المطر الجريح". دار تموز للطباعة والنشر. دمشق.

الحارث، عبد الحميد حسن. (2007م). "اللغة السيكولوجية في العمارة". دار صفحات للدراسات والنشر. ط1. سوريا.

الدليمي، عبد الرزاق محمد. (2016م). "نظريات الاتصال في القرن الحادي والعشرين". مطبعة دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع. عمان- الأردن.

السعدون، نبهان حسون. (2013م). "الحدث في القصة القرآنية، قصة موسى عليه السلام أنموذجاً". مجلة كلية العلوم الإسلامية. مجلد 7. العدد 14/2. العراق. ص ص 641-663.

سونيا زامل هانم قزامل. (2013م). "المعجم العصري في التربية" عالم الكتب للنشر والتوزيع. سوريا.

شاكر عبد الحميد. (2001 م). "التفضيل الجمالي – دراسة في سيكولوجية التذوق الفني". سلسلة عالم المعرفة. الكويت.

الصائغ، لهيب علي عبد الحسين. (2006م). "القفزة في العمارة- دراسة تحليلية للحدث التكنولوجي في العمارة المعاصرة". رسالة ماجستير غير منشورة. الجامعة التكنولوجية. بغداد.

علي حرب. (1997م). "الفكر والحدث، حوارات ومحاور". دار الكنوز الأدبية. ط1. لبنان.

غادة موسى رزوقي. (1996م). "فكر الإبداع في العمارة". أطروحة دكتوراه غير منشوره. جامعة بغداد كلية الهندسة قسم الهندسة المعمارية. بغداد.

الفراهيدي، الخليل بن احمد. (2003م). "كتاب العين". ترتيب عبد الحميد هنداوي. دار الكتب العلمية. ج3.ط1. بيروت.

الكسندرو ورشكا. (2016م). "الإبداع العام والخاص". ترجمة غسان عبد الحي أبو فخر. دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع. دمشق-سوريا.

لالاند، اندري. (2001م). "موسوعة لالاند الفلسفية". تعريب خليل احمد. منشورات عويدات. مجلد1. باريس - بيروت.

محمد مصطفى علي حسانين. (2003م). "استعادة المكان، دراسات في آليات السرد والتأويل". مطبوعات دائرة الثقافة والأعلام. الأمارات العربية المتحدة. الشارقة.
محمود شمال حسن. (2014م)."البيئة المشيدة والسلوك- البيئة المشيدة وأثرها في سلوك الأطفال". دار الكتب العلمية. بيروت.
منشورات الاختلاف. (2011م). "جاك دريدا ما الآن؟ ماذا عن غد؟ الحدث، التفكيكية، الخطاب". أشراف: محمد شوقي الزين. دار الفارابي للتوزيع والنشر. ط1. لبنان.
هدى محمود عمر. (2004م). "التصميم الصناعي فن وعلم". المؤسسة العربية للدراسات والنشر. بيروت.

المصادر الأجنبية

Alice Marlene Gross. (2016)." Unexpected Events And User Experience- Surprise As A Design Strategy For Interactive Products". Universität Berlin Zur Erlangung Des Akademischen Grades Doktorin Der Naturwissenschaften. Genehmigte Dissertation. Berlin.

Jean-Paul, Kurtz. (2004). "Dictionary Of Civil Engineering". Springer Science & Business Media. 2004th Edition. New York.

Joseph De Chiara & Et Al. (2001). "Time-Saver Standards For Interior Design And Space Planning". Published 2nd Edition 2001 By Mcgraw-Hill Education. 2nd Edition. New York.

Levent Kara. (2007). "For An Architecture Of Discontinuity: A Commentary On The Unity Of Thinking And Making In Architecture". A Dissertation Presented To The Graduate School Of The University Of Florida In Partial Fulfillment Of The Requirements For The Degree Of Doctor Of Philosophy.University Of Florida.

Marc A. Burock. 2004." Determinism And Causation Examples". Study Published On The Philsci-Archive.Pitt.Edu. Copenhagen, Denmark.

Meadhbh I. Foster & Mark T. Keane. (August, 2013). "Surprise! You've Got Some Explaining To Do". Proceedings Of The 35th Annual Conference Of The Cognitive Science Society. Volume: 35. Berlin, Germany. Pp. 2321-2326.

Mertins, Detlef. (2011). "Modernity Unbound: Other Histories Of Architectural Modernity". Architectural Association Publications. London.

Eisnman, Peter. 1993 "Re- Working Eisnman". Academy Pr; First Edition. England.

Sze Wong. (2012). "Montage In Architecture: A Critical And Creative Perception Of Our Space In The Everyday". A Design Thesis Project Presented To Ryerson University In Partial Fulfillment Of The Requirement For The Degree Of Master Of Architecture In The Program Of Architecture. Toronto, Ontario, Canada.

10-Todd Gannon & Jeffrey Kipnis. (2003)."Bernard Tschumi Zénith De Rouen Rouen, France". Source Books In Architecture3. Princeton Architectural Press, New York.

مصادر الأنترنت

***. "2015 سيرجي أيزنشتاين- أسلوبه ومنهجـه وأفلامـه".
WWW.ALMADASUPPLEMENTS.COM/NEWS.PHP?ACTIO