

تبیین ساز و کار تاثیر فرهنگ بر درک خلاقیت اثر معماری با نظریه فروید

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۱/۲۴

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۲/۰۸

کد مقاله: ۶۳۷۳۰

سید حامد حاجی میرزاده^۱، عارف فرد زاده^۲،
آروین توکلی نیا^{۳*}، سروش بصیری^۴

چکیده

خلاقیت از دغدغه های همیشگی هنرمندان و معماران در دوره های مختلف تاریخ بوده است. تعاریف زیادی از خلاقیت ارائه شده و بناهای زیادی در طول تاریخ خلاقانه یا فاقد خلاقیت شناخته شده اند. در این میان، نکته مهم درک و فهم خلاقیت است زیرا خلاقیت و معماری هرگز مجرد از زمینه و جامعه خود ارزیابی نمی شوند. معماری به عنوان یک محصول فرهنگی زاینده اندیشه، حامل اندیشه و تجلی اندیشه در قالب بستری برای زندگی انسانی است. هر ابتکاری در معماری با در نظر گرفتن مخاطب و فرهنگ مردم است که در یک جامعه توفیق پیدا می کند. خلاقیت معماری نیز در سایه توجه به فرهنگ و عواملی چون معانی الگوها و سبک های زندگی امکان موفقیت و به بار نشستن پیدا می کند. در این نوشتار به تحلیل چگونگی تاثیر فرهنگ بر درک خلاقیت اثر معماری پرداخته شده است. خلاقیت معماری شامل ارایه فرم، فضا یا محیطی است که در عین نوآوری مفید و مناسب باشد و مفید بودن فضای معماری به قابلیت پاسخگویی آن در برابر نیازهای انسان بستگی دارد. طبق یافته های تحقیق، ساختار شخصیت تاثیر بر فرهنگ می گذارد که بر درک خلاقیت اثرگذار است و زمینه را جهت تولید اثر معماری ایجاد می کند. اگر اثر معماری دارای ویژگی هایی باشد که با ساختار شخصیتی کاربران منطبق باشد و نیازهای آنها از معماری را به شیوه ای جدید بر طرف سازد آن معماری به عنوان اثری خلاقانه درک می شود. از سوی دیگر معماری ای که از سوی مردم خلاقانه درک می شود نیز بر فرهنگ آنها اثر می گذارد این فرایند به صورت چرخشی ادامه می یابد و سازوکار تاثیر فرهنگ بر معماری را تشکیل می دهد.

واژگان کلیدی: خلاقیت، فرهنگ، ساختار شخصیت، لذت، ذهن، فروید

۱- دانشجوی دکتری معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مشهد

۲- دانشجوی کارشناسی ارشد معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد یزد

۳- دانشجوی دکتری معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساری (نویسنده مسئول) Tavakoliniaarvin@gmail.com

۴- دانشجوی کارشناسی ارشد معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد یزد

خلاقیت مفهومی است که تعریف آن در طول زمان تغییر کرده است و پژوهشگران مختلف تعاریف متعددی برای آن ارائه نموده اند که البته اشتراک معنایی زیادی دارند. «خلاقیت به عنوان یک فرایند ذهنی تعریف شده است که افراد را قادر می سازد تا درباره ایده های نوین و کاربردی فکر کنند.» (گاسپرسز، ۲۰۰۵) خلاقیت معمولاً به عنوان کلید اثر بخشی سازمان و یک الزام برای موفقیت طولانی مدت تعریف شده است. (آماییل، کانتی، ۱۹۹۹) خلاقیت یک مهارت ذهنی (پایا) یا یک فرایند (پویا) است که ما را برای ایجاد هرگونه ایده جدید در هر زمینه تجهیز می کند. به این ترتیب تمدن انسانی و زندگی وی بدون نیروی خلاقه و آفرینش گری امکان ناپذیر است. زیرا هرگونه تغییر و تحول و پیشرفتی نیازمند خلاقیت است. در این میان نکته حائز اهمیت، چگونگی درک و ارزیابی خلاقیت است. خلاقیتی که نیروی محرکه زندگانی و پیشرفت بشر شناخته می شود و برخورداری از آن به منزله ارزشمندی و کیفیت محیط است، توسط همه مردم دنیا با یک معیار ثابت درک نمی شود. مردم با توجه به ساختار شخصیتی خود برخی نوآوری ها در جهت لذت خود مفید می بینند و برخی دیگر را در جهت منافع خود فاقد کاربرد می پندارند. (پورتر، ۱۹۹۰)

فرهنگ در یک جامعه متشکل از ساختار های شخصیت افراد تشکیل دهنده ی آن جامعه است و در واقع ساختار شخصیتی متشکل از پیشینه های تاریخی و اجدادی و تجربیات خود فرد هستند و این تفاوت و شباهت های شخصیت ها فرهنگ یک جامعه را تشکیل می دهند و باعث ایجاد تفاوت در فرهنگ های جوامع مختلف می شود. از این رو بسیاری از آثاری که در یک جامعه خلاقانه ارزیابی می شوند در جامعه ای دیگر خلاقانه درک نمی گردند. از این رو تاثیر فرهنگ به عنوان یکی از عوامل تأثیر گذار در درک خلاقیت غیر قابل انکار است. در سال های اخیر دانشمندان شروع به بررسی این اندیشه کرده اند که خلاقیت افراد به طور نزدیکی مرتبط با محیط فرهنگی است که فرد در آن زندگی می کند. (چیو و کوان و دی درو، ۲۰۱۰ و وانگ، ۲۰۱۱)

فرهنگ به عنوان مجموعه ای از ساختار شخصیتی و ذهنی مشترک بین افراد یک گروه و اجتماع، به شناخت و انگیزش های فردی شکل می دهد و در نتیجه بر رویکرد افراد به خلاقیت مؤثر است. (موریس و لیونگ، ۲۰۱۰) درک خلاقیت در مواردی که اثر خلاقانه به طور مستقیم با زندگی مردم رابطه دارد اهمیت بیشتری پیدا می کند. معماری به عنوان بستر زندگی مردم، یکی از کاربردی ترین فنون و هنرها محسوب می شود. معماری خلاق، علاوه بر بعد تازگی و نو بودن باید در خدمت زندگی مردم باشد. از این رو معماری خلاقانه باید از سوی مردم درک شود، مورد استفاده قرار بگیرد و برای آنها مفید واقع شود. چه بسا اثری به زعم معمار بنا خلاقانه باشد ولی از سوی مردم و جامعه هدف آن اثر خلاقانه ارزیابی نشود یا مورد استفاده ای نداشته باشد. بنابراین در قضاوت خلاقیت اثر به تنهایی و به صورت مجرد نمی تواند مورد بررسی قرار بگیرد، بلکه مردم و جامعه هدف آن اثر نیز اهمیت دارند این تعامل استفاده کنندگان با محصول خلاق است که خلاقانه بودن آن را تعیین می کند. (راپوپورت، ۲۰۰۵)

در اینجا بحث لذت برای کاربر اهمیت پیدا می کند. مردم نسبت به محیط زندگیشان و لذت هایی که محیط پیرامون برایشان دارد واکنش نشان می دهند. بنابراین قبل از اینکه محیط را تحلیل و ارزیابی کنند، نسبت به محیط، لذت و کیفیت آن به طور کلی واکنش نشان می دهند. به همین دلیل، مردم نواحی خاصی از شهر به دلیل داشتن ساختار شخصیتی مشترک شکل خاصی از معماری را به دلیل لذت بخش بودن دوست دارند. ذهن انسان اساساً به دنبال ایجاد لذت در جهان از طریق ایجاد تمایز، دسته بندی، انگاره ها و شکل ها است. عناصر کالبدی نه تنها دسته بندی های قابل مشاهده فرهنگی به وجود می آورند، بلکه دارای لذت نیز هستند بنابراین می توان آنها را از جهت تطابق با ساختارهای شخصیتی مردم رمزگذاری کرد. از این حیث خلاقیت و نو شدن بدون در نظر گرفتن بعد شخصیتی، لذت و فرهنگ در جوامع احتمال موفقیت بالایی نخواهد داشت. بنابراین در دل هر جامعه و گروهی، شیوه زندگی، طرز فکر، ارزش ها، رفتارها و لذت های مشترکی وجود دارد که در ارزیابی و درک خلاقیت مؤثر می افتد. به عبارت دیگر این لذت ها و پیشینه های موجود در میان مردم است که در درک خلاقیت اهمیت دارد. از این رو تأثیر عامل فرهنگ بر درک اثر خلاقانه امری مشخص و طبیعی است. معماری بستر زندگی و فعالیت مردم است و هر خلاقیتی در معماری هنگامی ارزش پیدا می کند که توسط مردم درک شود. کاربران معماری هر فضا را با توجه به ساختار شخصیتی در دریافت لذت خودشان درک و تفسیر می کنند. از این حیث فرهنگ، تأثیر مستقیم در فرایند درک معماری و خلاقیت آن دارد. بنابراین شناخت چگونگی این تأثیر، عامل بسیار مهم و کاربردی در ایجاد یک اثر معماری خلاقانه است. بنابراین سوال تحقیق بدین شکل مطرح می شود: سازوکار تأثیر فرهنگ بر درک و فهم خلاقیت اثر معماری چگونه است؟

۲- رویکرد نظری پژوهش

در این پژوهش به منظور یافتن سازوکاری برای چگونگی تأثیر فرهنگ بر درک خلاقیت اثر معماری، از نظریه ساختار شخصیتی فروید به عنوان رویکرد نظری محوری، پژوهش در نظر گرفته شده است. زمینه تجربی فروید در طب بدیهی و روشن است. فروید انسان را به صورت یک ارگانسیم بیولوژیکی می داند که دارای نیازهای اولیه جهت ادامه زندگی و بقای نوع است. این نیازها، اغلب غرایز نامیده می شوند. و همین غرایز منبع تنش هایی است که باید کاهش یابند. چون ما طوری خلق شده ایم که

دائماً به دنبال یک حالت توازن یا بهترین میزان به نام تعادل حیاتی هستیم. تنش، این توازن و تعادل را به هم می‌زند و حالت ناراحت کننده‌ای را به وجود می‌آورد که ما مایلیم آن را به شکلی از بین ببریم. یکی دیگر از ویژگی‌های اساسی انسان لذت جویی است که باعث می‌شود ما همیشه به دنبال خوشی باشیم و از درد و ناراحتی اجتناب کنیم. این درک لذت در افراد مختلف یک جامعه تاثیر در فرهنگ آن جامعه می‌گذارد. (حسنی و موسوی، ۲۰۱۶)

۲-۱- نظریه ساختار شخصیتی فروید

طبق نظریه فروید شخصیت از سه سطح آگاهی (CONSCIOUSNESS) تشکیل شده است و به سه قسمت تقسیم می‌شود: نهاد، ایگو (خود) و سوپرایگو (خود برتر) که هر کدام از این قسمت‌ها وظایف متفاوتی دارند. (فروید، زیگموند، ۱۹۹۹) طبق نظر فروید، دنیای روانی شامل سه سطح است: هشیار، نیمه هشیار، ناهشیار. سطح هشیاری بیانگر احساس‌ها، ادراکات، تشکرات، تصورها و خاطراتی است که ما در حال حاضر به آنها آگاهی داریم. با این حال، فروید معتقد است که آن چیزی که ما به آن آگاهی داریم، فقط قسمت کوچکی است از آنچه در مغز ما جریان دارد. بخش دیگر از دنیای روانی در سطح نیمه هشیار جای دارد و شامل افکار و خاطراتی است که به سرعت قابل دسترسی نیستند؛ ولی با اندک چالشی می‌توان به آنها دست یافت. وقتی شخصی می‌گوید: سبک یک اثر معماری در نوک زبانم است، نمونه‌ای از مواردی است که در نیمه هشیار جای دارند. بخش عمده دنیای روانی در ناهشیار جای دارد که ما به هیچ وجه از آنها آگاهی نداریم. سطح فوق، طبق معمول عمیق و غیرقابل دسترسی است و انبار امیال و سائق‌های غریزی است که این رویدادها را قبلاً به صورت ناخوشایند تجربه کرده و به صورت طبقه بندی شده در خود جای داده ایم برای مثال یک اثر هنری در نگاه اول فاقد زیبایی و خلاقیت است و دلیل واضحی برای آن نمی‌توانیم بیاوریم. منشا این حس یک اثر هنری مشابه‌ای است که در گذشته آن را نقد کرده ایم و دلایل عدم دارا بودن زیبایی و خلاقیت را یافته ایم اما آن را به خاطر نمی‌آوریم. بخش عمده‌ای از اعمال، افکار و احساس‌های ما به وسیله نیازهایی که ریشه در ناهشیار ما دارند (جایی که غرایز و امیال به دنبال احساس رضایت و خوشی است) شکل می‌گیرند. بنابراین، می‌توان گفت: واکنشی که نسبت به اثر هنری نشان می‌دهد در اثر انگیزه‌های ناهشیارش است. همچنین فروید ادعا می‌کرد که منبع و سرچشمه اصلی رؤیاهای، لغزش‌های کلامی، رویدادها و فراموشی‌ها، انگیزه‌های ناهشیار است و هیچ چیزی بر حسب تصادف اتفاق نمی‌افتد، بلکه هر چیزی و هر رفتاری دارای علت است که به چنین عقیده‌ای جبرگرایی روان‌شناختی گفته می‌شود. به واسطه‌ی همین سطح ناهشیار ذهن است که نسبت به درک و ارزش گذاری خلاقیت و زیبایی در مواجهه با یک اثر هنری واکنش نشان می‌دهیم و طبق این نظریه افراد یک جامعه به دلیل داشتن پیشینه‌های نسبتاً مشترک در سطح ناهشیار ذهن بر روی فرهنگ، درد درک خلاقیت تاثیر می‌گذارد. (شفیع‌آبادی، عبدالله و ناصری، غلامرضا، ۱۳۸۵)

۲-۱-۱- ساختار شخصیت در نظریه روانکاوی فروید

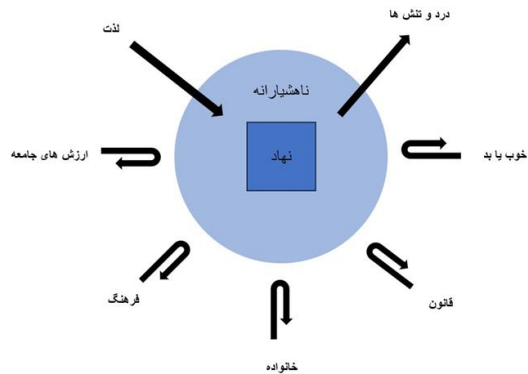
الف- نهاد: همه اعمال نهاد ناهشیارانه است. فروید اعتقاد داشت که نهاد بخشی از شخصیت انسان است که با خود انسان زاده می‌شود. اساس ذاتی ساختار فوق در غریزی است که منشا زیستی دارد. نهاد در بردارنده همه انرژی‌های زیست مایه‌ای و روان‌شناختی است. بنابراین، نهاد منبع و منشأ تمام انگیزه‌ها محسوب می‌شود و کاملاً ناهشیارانه است. نهاد، ابتدایی، غیرقابل کنترل و بدون بازداری عمل می‌کند و در هر فرصتی به دنبال لذت آنی و رهایی فوری از هر گونه تنش است. فروید عملکرد فوق را اصل لذت می‌نامد و از فرآیند اولیه استفاده می‌کند تا هدف این اصل را مشخص سازد. فرآیندهای اولیه در خیالبافی‌ها، تصویرهای ذهنی خام، رؤیاهای و توهم‌های غیرمنطقی و سازمان نیافته مطرح می‌شوند که همواره برای ارضای تکانش‌های ابتدایی به کار برده و در رویاها ظاهر می‌شوند. در دوران اولیه زندگی، نهاد با مشکلاتی مواجه است. رویاها و توهم‌ها نمی‌توانند یک نیاز زیستی همچون گرسنگی را ارضا کنند. کاهش این گونه نیازها به وسیله محیط بیرونی صورت می‌گیرد. (رایکرافت، چارلز، ۱۹۶۸) (شکل ۱)

ب- ایگو: اصل واقعیت به میانجی بین تکانش‌ها و خواست‌های نهاد با واقعیت‌های دنیای خارجی که وظیفه اساسی ایگو است، اشاره دارد. عملکرد آن با واقعیت سروکار دارد. بر عکس نهاد که همواره بر اساس اصل لذت عمل می‌کند، ایگو بر اساس اصل واقعیت عمل می‌کند. این امر بدین معنی است که تکانش‌ها باید مهار شده و ارضای آنها به تعویق افتد و خیالبافی‌ها کنترل شوند. در سازمان بندی و کنترل اعمال فوق از فرآیندهای ثانویه استفاده می‌شود. برخلاف نهاد که تماماً در سطح ناهشیار عمل می‌کند، ایگو در سطح هشیار، نیمه هشیار و ناهشیار عمل می‌کند. در سطح هشیار، تمام اعمال شناختی که ما از آنها آگاهی داریم، جای می‌گیرند. (شاکتر، گیلبرت و وگنر، دنیل، ۲۰۱۱) (شکل ۲)

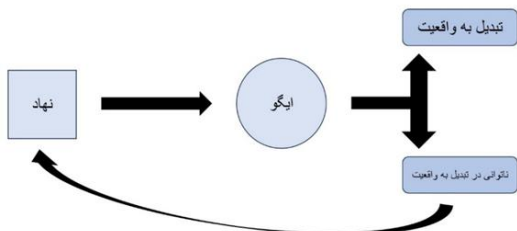
ج- سوپر ایگو: ایگو درک می‌کند چه می‌تواند بکند و آن را انجام می‌دهد. ایگو مشخص می‌کند که عملکرد نهاد فقط به حداکثر رساندن لذت و خوشی و به حداقل رساندن درد و ناراحتی است. در واقع نهاد طبق قانون لذت جویی عمل می‌کند و هرگز

در مورد این که، چه کاری خوب است، چه کاری شیطانی است و یا این که، چه کاری درست یا غلط است، قضاوت نمی‌کند، یعنی، خود ارزش گذاری نمی‌کند، بلکه فقط نقش های اجتماعی را ایفا می‌کند تا از تنبیه در امان باشد و در این موقع است که سومین ساختار شخصیتی، یعنی، سوپر ایگو(فراخود) در صحنه ظاهر می‌شود. فروید فراخود را به عنوان مخزن و انبار ارزش‌ها، اخلاقیات و ایده آل های درونی شده، مطرح می‌کند.

شکل گیری فراخود نیز همانند تقسیم سلولی است. بدین ترتیب که از بخش هایی از نهاد و خود جدا می‌شود، انرژی خود را از نهاد گرفته و راه دستیابی به واقعیت های جهان خارج را از طریق میانجی گری خود به دست می‌آورد. فراخود در حقیقت داور و قاضی رفتارهایمان است. فراخود همانند خود قسمتی هشیارانه، قسمتی نیمه هشیارانه و قسمتی نیز ناهشیارانه است. ارزش ها و عقایدی که به سهولت قابل دسترسی هستند، در سطح هشیارانه جای دارند و آنهایی که با اندک تلاشی قابل دسترسی هستند، در نیمه هشیار و آنهایی که ما از آنها آگاهی و اطلاعی نداریم، در سطح ناهشیار قرار دارند. همانند هر چیز ناهشیار دیگری، تصور این که ارزش های ناهشیار چه می‌توانند باشند، دشوار است.. برخلاف خود، فراخود هیچ گونه دسترسی به دنیای خارج ندارد. فراخود عقاید درست و غلط خود را از قوانین و ارزش های جامعه کسب می‌کند، و قضاوت های خود را با اعمال موثر خود تقویت می‌کند. برای انجام چنین کاری، فراخود دارای نیروی تنبیه و پاداش، احساس گناه و غرور است. به عبارت دیگر، فراخود منبع اساسی تقویت کننده است که می‌تواند احساس گناه، پاداش و تنبیه و غرور را ایجاد کند و به عنوان مرکزی برای قضاوت فراخود، در درون خود، خود ایده آل را به وجود می‌آورد و اساساً آن تصور فرد است از آنچه باید باشد.

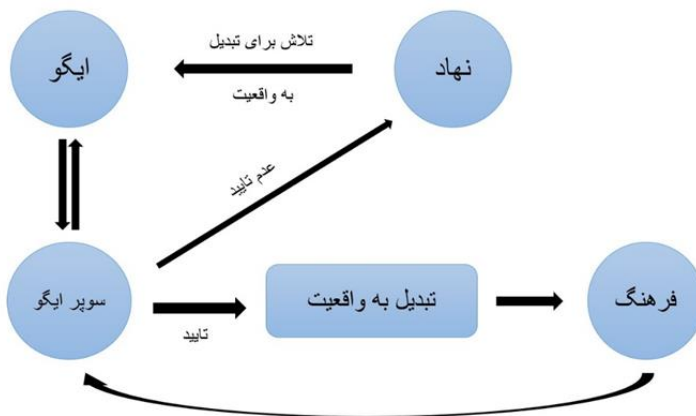


تصویر ۱: ساز و کار نهاد (نگارنده)



تصویر ۲: ساز و کار ایگو (نگارنده)

بایدها، نبایدها و اجبارها از گنجینه لغات فراخود هستند. سوپرایگو با تایید و عدم تایید، بایدها و نبایدها، تعیین زیبایی ها و زشتی ها در ساختار شخصیتی یک فرد تاثیر می‌گذارد و این اثر بر روی فرهنگ نیز اعمال می‌شود و به همین دلیل است که در فرهنگ های مختلف درک خلاقیت اثر معماری یا هنری متفاوت است چون درک خلاقیت یک اثر رابطه مستقیم با تشخیص ذهنی زیبایی و زشتی دارد. (اسنودن، روث، ۲۰۰۶)



تصویر ۳: ساز و کار سوپر ایگو (نگارنده)

فروید در صدد بر ملا کردن ناخشنودی‌هایی است که فقط محصول فرهنگ و تمدن است. به طور خلاصه شاید بتوان این گونه گفت که از دید فروید فرهنگ و تمدن به عوض آنکه سبب خشنودی انسان شوند، علیه آن عمل می‌کنند و زمینه‌های نارضایتی را افزایش می‌دهند. وی برای آنکه به این استنتاج نظری خویش دست‌یابد، بحث کتاب ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخشنودی‌های آن (ترجمه امید مهرگان، تهران: انتشارات گام نو، ۱۳۸۲) را در همان صفحات نخستین به مجرای پرسش بنیادین تاریخ اندیشه می‌اندازد و «هدف و غایت زندگی بشر» را به پرسش می‌گیرد. وی تحت تأثیر نگاه انتقادی زمانه خود، مبتکرانه پرسش را از درون اندیشه‌های کلیشه‌شده و حاضر و آماده بیرون می‌کشد و بی‌آنکه نام و نشانی از فضای فکری یونانیان باستان بدهد، پاسخی یونانی‌وار می‌دهد: «آدمیان به جستجوی سعادت و خوشبختی‌اند. می‌خواهند سعادت‌مند شوند و سعادت‌مند بمانند» (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخشنودی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۳۱)

هم پرسش و هم پاسخ هر دو از هشیاری و سلامت فکری خبر می‌دهد که به طور مشهود می‌توان نزد یونانیان یافت: ذهنی که نه هنوز آلوده به توهمات فرا این جهانی‌ست و نه در مقام صرف مصرف‌کننده فکری اعصاری که فروید از آنها جهش می‌کند تنزل یافته؛ اینکه فروید به رغم استفاده از تفکر یونانی، نامی از آن نمی‌برد، به جهت پیشبرد نظریه ناخشنودی‌های فرهنگ‌اش است. چون در غیر اینصورت دیگر قادر نمی‌شد بررسی انتقادی و روشنگرانه خویش از فرهنگ و تمدن را در معنای فرازمانی آن به عمل آورد و آن‌را به طور کل به مثابه مانعی در خشنودی و رضایت بشر شناسایی کند. باری، فروید در ادامه نظریه در اصل یونانی خویش در باب جستجوی سعادت و خوشبختی می‌گوید: «این جستجو دو سویه دارد، یکی معطوف به هدفی اجباری و دیگری معطوف به هدفی سلیبی: از یکسو خواهان غیبت درد و ناخوشایندی است و از سوی دیگر در طلب تجربه احساس لذتی نیرومند» (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخشنودی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۳۱). اگر همچنان که حکمای هندو و بودایی پرهیز از لذت را مترادف با پرهیز از درد و رنج می‌دانند، می‌توان به گونه‌ای معکوس، غیبت درد و ناخوشایندی را زمینه لذت معنا کرد. بنابراین، برنامه و طرح غایت‌شناسانه زندگی، مبتنی بر اصل لذت خواهد بود. و بنابر چنین اصلی، رنج قاعداً می‌باید پس‌رانده شود. از نظر فروید، رنجی سه جانبه انسان را تهدید می‌کند: اول از ناحیه جسمی که محکوم به زوال و تجزیه است، دوم از سوی جهان خارج و نیروهای ویرانگر و رام‌نشدنی آن؛ و سرانجام رنج ناشی از روابط با دیگر انسان‌ها (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخشنودی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۳۲). «شاید رنجی را که از این سرچشمه آخر به ما می‌رسد، دردناکتر از مابقی بیابیم و مایلیم آنرا به منزله افزوده‌ای نسبتاً زاید بنگریم» ناگفته نماند که بنیاد نظریه ناخشنودی‌های فرهنگ، محوریت یافتن این رنج آخر است. یعنی رنجی که خاستگاهی اجتماعی دارد. از دید فروید، انسان‌ها در برابر چنین رنجی نه تنها آنرا برخلاف دو رنج دیگر به عنوان امری گریزناپذیر پذیرا نمی‌شوند، بلکه در نهایت «این ظن برانگیخته خواهد شد که گویا در پشت پرده ماجرا بخشی از طبیعتی غلبه‌ناپذیر و رام‌نشدنی پنهان است، این بار طبیعتی از جنس روان خودمان» (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخشنودی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۴۳). بنابراین در مضمون اندیشه فروید نارضایتی از فرهنگ، ناخشنودی «انسان جامعه‌پذیر» است. انسانی که مجبور است تن به سازوکار جامعه‌ای دهد که ساختار ارتباطی بین انسان‌ها را از طریق فرهنگ در پس پرده‌اش نظارت و کنترل می‌کند.

فروید می‌پرسد: چه عاملی سبب به وجود آمدن دیدگاه فرهنگ‌ستیز از سوی انسان متمدن و با فرهنگ شد؟ از جمیع بررسی‌هایی که وی برای یافتن پاسخ به عمل می‌آورد، می‌توان یک وضعیت مشترک را در تمامی آنها دید: محدودیت هر چه بیشتر آزادی‌های فردی و متعین شدن روابط اجتماعی از سوی فرهنگ (پاسخ به تمناهای غریزه جنسی نیز به عنوان رابطه‌ای اجتماعی در نظر گرفته شده است). فهم همین مطلب می‌تواند همدلی مخاطب را با نگاه طنزآمیز فروید به مقوله‌های از هم بیگانه شده سعادت و خوشبختی از یکسو و فرهنگ و تمدن از سوی دیگر به وجود آورد. بشر از دیرباز نوعی تصور آرمانی از قدرت و دانایی مطلق ساخته، تصویری که آنرا در هیئت خدایان‌اش تجسم بخشیده است... اکنون او به دستیابی به این آرمان‌ها بسیار نزدیک گشته و کم‌وبیش خود مبدل به خداونگار شده است... ولی در خصوص آنچه که به بررسی ما مربوط می‌شود، نباید از یاد ببریم که انسان امروزی در جایگاه خود به منزله موجودی خدای‌گونه، احساس سعادت و خوشبختی نمی‌کند» (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخشنودی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۵۰-۵۱). فروید اگر چه از آزادی فردی دفاع می‌کند و بر این اعتقاد است که «این آزادی، پیش از حلول فرهنگ بزرگترین چیز بود، با وجودی که در آن موقع ارزش چندانی نداشت زیرا دفاع از آن در توان فرد نبود» (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخشنودی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۵۶)، با این حال در موضع مرتجعانه ستیز با فرهنگ قرار نمی‌گیرد و شعار ضدعقلانی بازگشت به وضعیت بدوی را سر نمی‌دهد. او سعی می‌کند در تمامی احوال، به جای آنکه دستخوش هیجانات رومانیتیک شود، دانشمندی باقی بماند که به بررسی علل نارضایتی انسان متمدن و با فرهنگ می‌پردازد. وی در مقام روانکاو، (همان گونه که انتظار می‌رود)، علاقه به بررسی گرایش بی‌حد و حصر فرهنگ بر چیرگی و دگرگون کردن گرایش جنسی و پرخاشگری دارد تا بدین طریق به انحصار درآمدن‌شان از سوی فرهنگ را نشان دهد. فروید طرفدار نظریه‌های زیست‌ست که

انسان را گرگ انسان می‌داند. بر اساس چنین اصل، پرخاشگری در کنه وجود آدمی جای دارد اما فرهنگ در جهت مهار کردن و به انحصار درآوردن آن، در درون حلقه حیاتی خویش با شعار «همسایهات را دوست بدار» عمل می‌کند و امیدوار است «از سخت‌ترین جنایات مبتنی بر خشونت و وحشیانه جلوگیری کند و حق اعمال زور بر جنایتکاران را از آن خود سازد» (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخرسندی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۷۴) از سویی دیگر، میل غریزی پرخاشگری را به بیرون استادگان حلقه فرهنگی پرتاب می‌کند: «همواره امکان آن وجود دارد که شمار بزرگی از انسان‌ها را بر مبنای مهر و علاقه‌شان به یکدیگر گرد هم آورد و متحدشان ساخت، فقط و فقط مادامی که دیگرانی به عنوان تجلی و تحقق پرخاشگری آنها باقی بمانند» (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخرسندی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۷۶)

فروید که در جستجوی سر منشاء این دو غریزه نیز هست، آنرا به پدیده حیات نسبت می‌دهد و بدین ترتیب اروس (عشق، لیبیدو و غریزه جنسی) را در خدمت غریزه بقایی می‌داند که همزمان در تقابل و تعاون با غریزه مرگ و خدمتگزار آن، یعنی پرخاشگری و تخریب به سر می‌برد (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخرسندی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۸۱) از دید فروید، فرهنگ فرآیندیست در خدمت اروس که قصد دارد تک‌تک افراد انسانی، سپس خانواده‌ها، بعد قبایل، اقوام و سرانجام ملل را در هیئت واحد بزرگتری گرد هم آورد... لیکن رانه پرخاشگری نهفته در سرشت آدمی، یعنی دشمنی یکی با بسیاریان و بسیاریان با یکی، مخالف‌خوان این فرهنگ است. این رانه، فرزند خلف و نماینده اصلی رانه مرگ است، یعنی همانی که در کنار اروس یافته‌ایم و شریک او در سلطه بر جهان است» (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخرسندی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۸۵)

اکنون این پرسش برایمان قابل توجه می‌شود که چه تعاونی می‌تواند بین اروس و پرخاشگری، در کارکرد پدیده حیات وجود داشته باشد. فروید این تعاون و همکاری را در مهار و بی‌ضرر ساختن میل پرخاشگری فرد از سوی فرهنگ می‌بیند. (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخرسندی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۸۶) بنابراین، تعاون بین اروس و پرخاشگری را می‌باید در درون فکن کردن پرخاشگری دید که از ناحیه فرهنگ صورت می‌گیرد. در وضعیت درون فکن شده پرخاشگری، حس گناه، جانشین پرخاشگری به سمت «دیگری» می‌شود که این امر به همان نسبت که سبب رشد فرهنگ می‌شود، به قیمت آسیب زدن به حس سعادت و شادمانی فرد نیز تمام می‌شود. (مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخرسندی‌های آن، ۱۳۸۲، ص ۱۰۰)

فروید، ماهیت فرهنگ را غریزه حیاتی می‌داند که سعی در تعدیل و توازن دو نیروی متضاد از هم دارد. حس گناه قادر است پرخاشگری به سوی دیگری را درون فکنی کند و از راه نبردی درونی‌شده، همکاری با دیگری را به جای آن بنشانند. در چنین وضعیتی، سعادت فردی معطوف به خود (همان اصل لذت تماماً فردی و مغایر با رشد و توسعه فرهنگ)، جای خود را به دیگرخواهی (مؤثرترین ابزار شکوفایی فرهنگ) می‌دهد.

۲-۳- خلاقیت و معماری

واژه خلاقیت برگرفته از (creation) از ریشه لاتین (Create) به معنی ساختن یا تولید کردن یا عملی آگاهانه و هدفمند است (قره باغی، ۲۰۰۶) در فرهنگ دهخدا خلاقیت مترادف با آفرینشگری، ابتکار و ابداع و از فعل خلق کردن به معنای آفریدن و به وجود آوردن اقتباس شده است. واژه خلاق نیز در فرهنگ‌های دهخدا و معین به معنای آفریننده و مبدع آورده شده است. لازم به ذکر است که آفریننده و آفریدگار از نام‌های خداوند هستند و فعل خلق کردن نیز به معنای ساختن یا به وجود آوردن چیز جدید با نمونه اولیه است. در این معنا، خلاقیت پدید آوردن چیزی از عدم است. این نوع خلاقیت مخصوص باری تعالی است؛ خلاقیت و آفرینشگری از عدم برای انسان قابل تصور نیست، بلکه خلاقیت در معنایی که برای انسان به کار می‌رود اشاره به ایجاد ترکیبی از هست‌ها و چیزهای موجود دارد. برای بررسی دقیق تر، خلاقیت را در سه حوزه می‌توان مورد بررسی قرار داد:

- ۱- از نقطه نظر فرد خلاق با تمرکز بر ویژگی‌های شخصیتی افراد خلاق در قیاس با افراد با استعداد کمتر (فیست، ۱۹۹۸)
- ۲- از نقطه نظر محصول خلاق با پرسش از اینکه چرا و چگونه یک اثر، خلاقانه شناخته می‌شود. (تینگ و سیمونتون، ۲۰۱۰)
- ۳- از نقطه نظر فرایند با بررسی پروسه ای که منجر به تولید یا جلوگیری از تولید یک ایده و اثر خلاق می‌شود. (موریس و موک، ۲۰۱۰)

در این پژوهش با تمرکز بر حوزه محصول خلاق به تأثیر فرهنگ بر درک و ارزیابی اثر خلاقانه معماری پرداخته می‌شود. در اکثر قریب به اتفاق تعاریف و تعابیری که از خلاقیت ارائه شده است عنصر اصلی برای اینکه چیزی خلاقانه خوانده شود آن است که «نو» باشد؛ خلاقیت توانایی تولید روش راه حل وسیله یا یک فرم جدید است. (بتز، ۲۰۰۹)

خلاقیت ارائه کیفیت‌های تازه ای از مفاهیم و معانی است. (گیسلین، ۱۹۸۵) خلاقیت شکل دادن تجربه‌ها در سازمان بندی‌های تازه است. عنصر دومی که بعد از نو بودن در تعاریف خلاقیت مورد توجه قرار گرفته است مفید و مناسب بودن است. صرف نو بودن یک ایده یا محصول سبب خلاقانه بودن آن نمی‌شود عمل خلاقانه در عین اینکه ترکیبی جدید است باید گرهی بگشاید و مفید به فایده واقع شود خلاقیت آفرینش آمیزه ای بدیع برای حل تناقضات در قالب یک ایده است که خارج از محدوده جواب موجود قرار می‌گیرد. خلاقیت به هر نوع فرایند فکری گفته می‌شود که مسئله را به طریق مفید حل کند. (امیرحسین، ۲۰۰۵)

استین نیز خلاقیت را فرایندی می‌داند که منجر به تولید محصولی جدید می‌شود که توسط گروه بزرگی از مردم در مقطعی از تاریخ مفید و راضی کننده تشخیص داده می‌شود. (استین، ۱۹۵۳) با در نظر گرفتن دو عنصر اصلی خلاقیت که توضیح داده شد از تعاریفی که در میان غالب محققان مختلف در این زمینه مورد قبول واقع شده عبارت است از تولید ایده های جدید و در عین حال مقتضی و مناسب (محمودی و ذاکری، ۲۰۱۱) بنابراین می‌توان گفت با وجود تفاوت رویکرد در حوزه های مختلف همه در یک تعریف مشترک از خلاقیت اتفاق نظر دارند بینش،ها ایده ها راه حل ها و محصولاتى که هم جدید هستند و هم مفید جدید و نو به گونه ای که غیر معمول نادر و اصیل باشند و مفید و مناسب به گونه ای که محصول و ایده جدید با مسئله موجود سازگار باشد، تناسب داشته باشد و معنی دار باشد (آماییل، ۱۹۹۶) سیمونتون و تینگ به خوبی این تعریف را خلاصه کرده اند: «نو بودن * مفید بودن خلاقیت» (سیمونتون و تینگ، ۲۰۱۰) این تابع ضربی نشان می‌دهد برای وقوع خلاقیت هم نو بودن و هم مفید بودن مورد نیاز هستند.

بنابراین ایده ای که به شدت جدید است ولی مفید و مناسب نیست، نمی‌تواند خلاق باشد بلکه صرفاً عجیب و غریب و نامانوس است. همینطور ایده ای که به شدت مفید است ولی بدیع نیست خلاق نمی‌تواند باشد، بلکه تکراری و خسته کننده و راکد است این رویکرد بر مطالعه تأثیر عوامل مختلف از جمله (فرهنگ) بر خلاقیت، به صورت روشمند تأکید می‌کند. با تعریف خلاقیت به عنوان محصولی تو و مفید و با در نظر گرفتن اثر معماری به عنوان محصول خلاق فرهنگ در سه حالت بر اثر خلاقانه معماری می‌تواند تأثیر گذار باشد: ۱- ارزیابی میزان نو بودن و تازگی اثر معماری در یک فرهنگ خاص ۲- ارزیابی میزان مفید و مناسب بودن اثر معماری در یک فرهنگ خاص ۳- وزن هر یک از عوامل نو بودن و مفید بودن در خلاقیت اثر معماری در یک فرهنگ خاص. حالت اول به نو بودن اثر از منظر افراد با یک فرهنگ مشخص می‌پردازد محصولی که در یک فرهنگ بسیار تازه و جدید به شمار می‌رود ممکن است با واکنش دیگری در فرهنگی متفاوت روبه رو شود برای مثال از بسیاری فرم‌ها گونه ها، نمادها و سبک‌های معماری می‌توان نام برد که در یک فرهنگ و منطقه رواج دارند و برای مردم آن فرهنگ عادی و پیش پا افتاده تلقی می‌شوند ولی همان فرم‌های معماری در فرهنگ منطقه ای دیگر بی‌سابقه و جدید به شمار می‌روند. حالت دوم به فایده و تناسب ایده با محصول خلاق با نیاز و مسئله موجود برای افراد یک فرهنگ خاص متمرکز است. مثال‌های پرشماری در زمینه های مختلف برای این مسئله می‌توان برشمرد شکست‌های معماری مدرن در قرن بیستم بخشی از آنها را تشکیل می‌دهند انهدام مجموعه آپارتمان های مسکونی پروت ایگو در شهر سنت لویس آمریکا توسط دینامیت که چنکز آن را زمان مرگ معماری مدرن اعلام می‌کند و شکست ایده های لوکوربوزیه برای شهر آرمانی خود در شانديگار هند همه مثال‌هایی از عدم تناسب ایده های جدید معمارانه با فرهنگ و خواسته های واقعی کاربران آن فضاها هستند حالت سوم به میزان تأثیر گذاری هر یک از عوامل نو بودن و مفید بودن در قضاوت خلاقانه بودن اثر می‌پردازد اینکه مردم با یک فرهنگ مشخص در درک خلاقیت کدام عامل را مهم‌تر به حساب می‌آورند. برای مثال موريس و لئونگ در تحقیقاتشان اشاره می‌کنند فرهنگ چینی مفید بودن را بیش از نو بودن ارج می‌نهد در حالی که فرهنگ‌های غربی به نو بودن بیش از مفید بودن ارزش می‌دهند. (موريس و لیونگ، ۲۰۱۰)

طبق تحقیقات کیم و مارکوس مردم شرق آسیا از اشکال و اقلامی استقبال می‌کنند که ساده و انتزاعی و نمایانگر انطباق و هم‌نوایی باشد؛ در حالی که آمریکایی ها محصولاتى را ترجیح می‌دهند که نمایانگر بداعت و یگانگی باشد (کیم و کارکوس، ۱۹۹۹)

۲-۴- فرهنگ و خلاقیت معماری

برای ارزیابی چگونگی تأثیر فرهنگ بر درک خلاقیت اثر معماری، ارائه تعریف از مفهوم فرهنگ گامی مهم و کلیدی خواهد بود. علامه جعفری در باب تعریف فرهنگ می‌گوید: «هیچ یک از دایره المعارف‌ها و کتاب‌های لغت تعریف خاص و مشخص درباره فرهنگ نکرده اند این سکوت نه از آن جهت است که صاحب نظران برای شناخت ماهیت فرهنگ اهمیت قائل نبوده اند بلکه عمدتاً ناشی از تنوع شدید عناصر و پدیده های فرهنگی است که پیدا کردن جامع مشترک ثابت و میان آن دشوار است. (جعفری، ۲۰۰۰) بسیاری از محققان کاربرد دقیق مفهوم فرهنگ را به دور از ریشه لغوی آن با تعریف ادوارد تایلر مردم شناس انگلیسی مصادف می‌دانند تایلر فرهنگ را عبارت از مجموع علوم دانش‌ها هنرها افکار و عقاید اخلاقیات و مقررات و قوانین آداب و رسوم و سایر آموخته ها و عاداتی می‌داند که انسان به عنوان یک عضو جامعه کسب می‌کند. (تیلور، ۱۸۷۱) این تعریف تا مدت‌ها محل ارجاع محققان بود اما با گذر زمان و با تحقیقات بعدی تعاریف فرهنگ دچار تحول شده اند. آخرین تلقی‌های رایج از فرهنگ توجه به معانی مشترک میان گروه‌ها و ملت‌ها، دارد اما تفاوت آن با سایر تعریف‌ها بر نقطه تأکید آن است و با عطف توجه به بعد نمادین فرهنگ به جای تمرکز بر چيستى فرهنگ، به کاری که فرهنگ می‌کند می‌پردازد» (باکاک، ۲۰۰۷) بر اساس این تعریف «فرهنگ مجموعه ای از کنش‌هایی است که به واسطه آنها معانی در قالب یک گروه تولید و مبادله می‌شوند. در بررسی تحول فرهنگ از یک مفهوم کلی که شامل همه دستاوردهای مادی و معنوی بشر در طول اعصار می‌شود به مفهومی با وسعت کمتر و البته تخصصی تر که محدود به حوزه اندیشه‌ها، معانی و نمادها می‌شود این برداشت دوم حوزه فرهنگی را از حوزه مادیات متمایز و آن را به عنوان

مجموعه‌ای از معانی، نشانه‌ها و گفتمان‌ها توصیف می‌کند این تغییر برداشت، در جای خود امکان نگاه تخصصی‌تر و دقیق‌تر به فرهنگ را به عنوان یک کلیت مجزا از سایر حوزه‌های اجتماعی سیاسی و اقتصادی پدید می‌آورد و می‌تواند در بررسی‌های جامعه‌شناختی مفیدتر باشد. با توجه به بحث‌های انجام شده در نگاهی جامع فرهنگ را می‌توان این گونه تعریف کرد: «مجموعه الگوهای ذهنی و معنایی مشترک میان افراد متعلق به یک گروه طبقه یا جامعه است که از طریق واکنش‌های اجتماعی افراد ساخته می‌شود اما پس از ایجاد از محدوده این کنش‌ها فراتر می‌رود و بر شکل‌گیری این کنش‌ها تأثیر می‌گذارد و کنشگران با استفاده از آنها به تجربه، توصیف، تفسیر و ارزیابی هستی و زندگی اجتماعی خود و دیگران می‌پردازند این مجموعه الگوهای ذهنی و معنایی مشترک همواره در جریان کنش‌های کنشگران باز تولید و باز تفسیر می‌شود و از رهگذر همین کنش‌ها در طول زمان تغییر می‌یابد. (اجتهاد نژاد کاشانی و پرویز اجالالی، ۲۰۱۴) تاریخ نظریه‌های جامعه‌شناختی، عرصه مباحثه دو رهیافت ساختارگرایی و کنش‌گرایی بوده است. در این تمایز مجادله آمیز میان ساختار و عاملیت برخی جامعه‌شناسان متأخر نیز با اتخاذ رویکردی تلفیقی در بیانی پیچیده‌تر این دو را واجد ارتباط متقابل دانسته‌اند از آنجایی که گرایش به هر یک از رویکردهای ذکر شده در تبیین فرهنگ نقش پررنگی خواهند داشت در نتیجه بر چارچوب مفهومی پژوهش حاضر که به دنبال تبیین سازوکار تأثیر فرهنگ بر درک خلاقیت اثر معماری، است نیز تأثیر گذار خواهد بود. بنابراین، ابتدا لازم است این رویکردها را مورد بررسی قرار دهیم و در مورد نتیجه آنها بر مقوله خلاقیت تأمل کنیم ساختار گراهمین اصلی هر پدیده اجتماعی را ساختارهای ذهنی یا عینی حاکم بر جامعه قلمداد می‌کنند. (دورکیم، ۲۰۰۷) در این رویکرد رابطه فرهنگ با کنشگر رابطه‌ای یک سویه و مبتنی بر قدرت بی‌منزاع فرهنگ است. کنشگر در برابر فرهنگ از قدرت و اختیار چندانی برخوردار نیست. در واقع کنشگر قادر نیست فرهنگ را تحت تأثیر قرار دهد، چرا که به صورت پیشینی هر آن چه می‌اندیشد و به عمل در می‌آورد توسط فرهنگ تعیین شده است. (پارسونز، ۱۹۵۱)

بدین ترتیب، فرهنگ، ساختاری محاط بر کنشگران است و کنش‌های آنان را تعیین می‌کند. کنشگران در انتخاب یا جهت کنش خویش آزاد نیستند بلکه این ساختارهای فرهنگی - اجتماعی هستند که نحوه کنشگری آنان را تعیین می‌کنند. (سوپنگ وود، ۱۹۹۸)

از سوی دیگر کنش گراها جامعه را محصول کنش متقابل افراد و گروه‌های جامعه می‌دانند. کنش‌گرایان بر خلاف ساختار، گرایان وجود یک ساختار فرهنگی اجتماعی محاط بر کنش را از پیش موجود فرض نمی‌کنند از نظر آنان جامعه تنها در کنش‌های نمادین اعضای آن وجود دارد و خارج از کنش نمی‌توان چیزی به نام جامعه تصور کرد. بدین ترتیب فرهنگ در حکم یک ساختار منسجم، مقدم بر کنش؛ بلکه در کنش کنشگران و نیز در معنایی که آن‌ها به کنششان می‌دهند مفهوم می‌یابد. ادگار و سجویک، (۲۰۰۲) گروه دیگری از متفکران با رویکردی تلفیقی کوشیده‌اند در نظریه‌های خود هم‌زمان به عاملیت و ساختار، نظم و تغییر، ایستایی و پویایی و روابط پیچیده و متداخل آنها توجه کنند. در این دیدگاه، فرهنگ نه صرفاً ساختاری بیرون از افراد است که تأثیر یکسویه و تعیین‌کننده بر کنش آنان داشته باشد و نه صرفاً به عنصری در درون تعاملات و کنش‌های متقابل افراد، قابل تقلیل است. همچنین فرهنگ نه فقط عامل حفظ ثبات و وضع موجود است و نه تنها عاملی برای ایجاد تغییر در جامعه محسوب می‌شود. فرهنگ همچنان که بیرون از کنش وجود دارد و به کنش جهت می‌دهد، از کنش‌های اجتماعی تأثیر نیز می‌پذیرد و دگرگون می‌شود؛ همان‌طور که می‌تواند عامل ثبات باشد، پتانسیل ایجاد تغییر در جامعه را نیز دارد. (اجتهاد نژاد کاشانی و پرویز اجالالی، ۱۳۹۳)

در ادامه به منظور تبیین نقش فرهنگ در خلاقیت به بررسی خلاقیت در یک از سه رویکرد ذکر شده می‌پردازیم: الف) از نظر ساختار گراها کارکرد نظام فرهنگی ادغام و اجتماعی شدن افراد در جامعه است، یعنی یکپارچگی کامل جامعه بنابر این کنش اجتماعی افراد گزینش‌هایی را در بر می‌گیرند که بر اساس ارزش‌ها و هنجارهای درون نظام فرهنگی مشخص می‌شوند. (بلینگتون، ۲۰۰۱) از این رو در فرایند وقوع و درک خلاقیت نیز فرهنگ دارای قدرت بی‌منزاع و تعیین‌کننده هدف‌گایی خواهد بود و هر گونه اثر یا عملی که مغایر با ساختارهای موجود شناخته شود، بلافاصله طرد و از نظام اجتماعی کنار گذاشته می‌شود. بنابراین هم در زمینه ایجاد و آفرینش اثر خلاق و هم در قضاوت و درک آن، فرهنگ، نقش کنترلی و نظارتی دارد.

ب) از نظر کنش‌گراها، فرد نیز از طریق فعالیتش در سطحی برابر با سطح فرهنگی و نه در سطح کنترلی و نظارتی، عامل تغییر فرهنگ به شمار می‌رود. در فرایند وقوع خلاقیت با این تعریف، دیگر فرهنگ، محاط بر فرد خلاق نیست و هنرمند می‌تواند با عبور از عادت‌واره‌های فرهنگی و برهم زدن هنجارهای موجود، و با به وجود آوردن تغییراتی هدفمند که از انگیزه‌های افراد جامعه می‌گیرد، دست به آفرینش بزند. از سوی دیگر مردم و کاربران محصول خلاق، تأثیر گرفته از کنش‌های متقابل به درک و ارزیابی و استفاده از محصول خلاق می‌پردازند و موفقیت محصول خلاق در میان مردم به انطباق اثر خلاق با کنش‌ها بستگی دارد. بدین ترتیب کنش‌گران، بی‌نیاز از فرهنگ برای نشان دادن الگوهای کنش می‌توانند خلاق باشند و خلاقیت را ارزیابی کنند. (اسمیت، ۲۰۱۲)

ج) در رویکرد تلفیقی فرهنگ همچنان که بیرون از کنش وجود دارد و به کنش جهت می‌دهد از کنش‌های اجتماعی تأثیر نیز می‌پذیرد و دگرگون می‌شود؛ بنابراین اثر خلاق نیز در فرایند تولید از فعل و انفعال متقابل فرهنگ و کنش شکل می‌گیرد و پس از

تولید به عنوان یک اثر در مقام یک کنش می‌تواند بر فرهنگ تأثیر گذار شود در این رویکرد فرهنگ مفهومی پویا محسوب می‌شود که در تعامل با کنش‌ها و آرام آرام تغییر می‌پذیرد و بر پدیده‌هایی چون خلاقیت اثر می‌گذارد باید توجه داشت تغییراتی که بر اثر کنش‌ها به وجود می‌آید تبلور نیازها و انگیزش‌هایی هستند که در سطح کل اجتماع وجود دارند و از لایه‌ی نشانه‌شناختی فرهنگ که نه تابع انگیزه فردی بلکه تابع انگیزه‌های کل افراد یک جامعه است، تغذیه می‌شوند (پارسی و فرهنگی، ۲۰۱۶)

۵- نتیجه‌گیری

این گونه می‌توان بیان کرد که طبق ساختار شخصیت، نهاد نهایت کمال و لذت را خواهان است. سوپرایگو، فیلترهایی قرار می‌دهد که در واقع مانع از رسیدن به نهایت لذت و کمال می‌شود. یکی از اصلی‌ترین این فیلترها فرهنگ است که متشکل شده از مجموعه‌ی سوپرایگوهای افراد یک جامعه که در سطح ناهشیار و عمیق ذهن و تأثیر افراد بر روی یکدیگر است. یک اثر معماری زمانی خلاقانه است که هم نوآوری هم کارایی برای استفاده‌کنندگان داشته باشد. فرهنگ که یک فیلتر سوپر ایگو هست بر روی درک این دو مولفه تأثیر می‌گذارد. برای مثال یک اثر معماری که در بسیاری از زوایا دارای نوآوری است و نهاد در آدمی ایجاد لذت و رسیدن به نهایت کمال می‌تواند کارا باشد که توسط فرهنگ فاقد نوآوری نشان داده می‌شود و در تقابل با آن بر می‌خیزد. اصلی‌ترین تأثیر فرهنگ بر مولفه دوم است یعنی کارایی یک اثر معماری برای استفاده‌کنندگان که آن اثر با این حال که دارای نوآوری می‌باشد و می‌تواند انسان را به نهایت کمال و لذت برساند اما فرهنگ این اثر را از جهت کارایی‌ای که دارد مورد تأیید قرار نمی‌دهد و قوانین و... را در اولویت قرار می‌دهد که آیا مورد پذیرش عوام و فرهنگ غالب جامعه قرار می‌گیرد یا خیر. از این نقطه نظر براساس تفکر فروید و نظریات او، یک اثر معماری چون به طور مستقیم در ارتباط با جامعه بوده و باید فرهنگ منطقه آن را پذیرا باشد پس خیلی از افراد به دلیل ترس از تقابل با فرهنگ غالب دست به خلاقیت در اثر معماری زنده و آن مانعی می‌شود جهت طراحی اثر معماری و ما شاهد آن در برخی موارد نیز بوده‌ایم مانند برج ایفل که ابتدا مردم در تقابل آن بودند حتی کارکاتور از آن کشیده شد اما امروزه به عنوان یک الگو خلاق و مرجع معرفی می‌شود و معمار آن زمانی در تقابل با فرهنگ عمل کرده بود. طبق نتیجه حاصل شده از نظریه فروید فرهنگ مانع از درک کامل و درست خلاقیت اثر معماری می‌شود.

منابع

۱. شفیع‌آبادی، عبدالله و ناصر، غلامرضا، نظریه‌های مشاوره و روان‌درمانی، ص ۳۱-۳۲، تهران، مرکز نشر دانشگاه، ۱۳۸۵، چاپ دوازدهم.
۲. مهرگان، امید، ناخوشایندی‌های فرهنگ، تمدن و ناخرسندی‌های آن اثر زیگموند فروید، تهران، انتشارات گام نو، ۱۳۸۲
3. Afshari, Mohsen, Shahram Pourdeyhimi and Bahram Saleh Sedgh poor. 2016. The Environmental Adaptation of Human Lifestyle. Journal of Housing and Rural Environment 34 (152):3-16.
4. Amabile, T. M. 1996. Creativity in context: Update to The social psychology of creativity. Boulder, CO: Westview Press. Amir Hosseini, Khosrow. 2005. Creativity and Innovation (Basics, Principles, Techniques). Tehran: Aref Kamel Publications.
5. Bagheri, Ebrahim. 2014. Applied Concepts of Affordance Theory, from Psychology to Design Process. Honar-ha-ye-ziba, honarha-ye-tajassomi 19(3):55-64.
6. Bhaskar, R. 2005. The possibility of naturalism: A Philosophical critique of the contemporary human science. London: Routledge.
7. Bhaskar, R. 2008. A Realistic theory of science. London: Routledge.
8. Billington, Rosamond. 2001. Culture and society. Translated by Fariba Azbadftari. Tehran: Qatre.
9. Bourdieu, P. 1984. Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste. Harvard: Harvard University Press.
10. Buckak, Robert. 2007. Cultural Formations of Modern Society. Translated by Mehran Mohajer. Tehran: Ney Publishing.
11. Chemero, A. 2003. An Outline of a Theory of Affordances. Journal of Ecological Psychology 15(2), 181-195.
12. Chiu, C. y., and L. Y. Y. Kwan. 2010. Culture and creativity: A process model. Management and Organization 6(3).
13. De Dreu, C. K. W. 2010. Human creativity: Reflections on the role of culture. Management and Organization Review, 6(3).437-446. Durkheim, Emile. 2007.
14. Elementary forms of religious life. Translated by Mohammad Baqir Parham. Tehran: Central Publications. Edgar, Andrew, and Peter Sedgwick. 2002.

15. Cultural Theory, the Key Thinkers. London and New York. Sage. Ejtahednejad Kashani, Seyyed Salar and Hossein Parviz Ejlali. 2014. Theoretical-conceptual exploration of cultural development from a sociological perspective. *Social Scineces* 21(64):35-72.
16. Feist, G. J. 1998. A meta-analysis of the impact of personality on scientific and artistic creativity.
17. Personality and Social Psychology Review, 2(4): 290–309. Gaver, W.W. 1991. Technology Affordances, in S. P. Robertson, G. M. Olson & J. S. Olson (Eds.), *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems: Reaching through Technology*, New York: ACM Press.
18. Ghiselin, Brewster. 1985. *The Creative Process*. University of California Press. Gibson J.J. 1977.
19. *The Theory of Affordance. Perceiving, Acting and Knowing*. New York: Halsted. Grote, Linda and David Wang. 2013.
20. Hasani, Seyed Hamidreza and Hadi Moosavi. 2012. Structure and agency in a comparative study of Allama Tabatabai's theory of Etebariat and Giddens' theory of structuration. *Social Theories of Muslim Thinkers* 2(2): 129-159.
21. Ibrahimipoor, Ghasem. 2014. Social Interaction in Allamah Tabatabai's View. *Journal of Socio-Cultural Knowledge* 5(19):1940.
22. Iwarsson, S., and Ståhl, A., 2003. Accessibility, Usability and Universal Design - Positioning and Definition of Concepts Describing Person-Environment Relationships. *Disability and Rehabilitation* 25(2):57-66.
23. Jafari, Mohammad Taqi. 2000. *Old culture, progressive culture*. Tehran: Allameh Jafari Publishing House.
24. Mahmoodi, Seyed Amir Saeid and Seyed Mohammad Hossein Zakeri. 2011. Influence of Design Precedents on Creativity. *Honar-ha-ye-ziba* 3(47):39-50.
25. Malinowski, B. 2000. *A Scientific Theory of Culture*. Translated by Abdolhamid Zarringalam. Tehran: Game No Publications.
26. Gaspersz, J.B.R. (2005) *Compete with creativity*, Hague: Dutch Ministry of Economic Affairs.
27. Amabile, T.M. & Conti, R. (1999) Changes in the work environment for creativity during downsizing. *Academy of Management Journal*. 42 (6). p. 630-40.
28. Porter, M.E. (1990) The competitive advantage of nations. *Harvard Business Review*. 68(2). p. 73-93
29. Freud, Sigmund. *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Vol. XIX (1999) James Strachey, Gen. Ed. ISBN
30. Rycroft, Charles (1968). *A Critical Dictionary of Psychoanalysis*. Basic Books
31. Schacter, Gilbert, Wegner, Daniel (2011). *Psychology* (1. publ. , 3. print. ed.). Cambridge: WorthPublishers.
32. Snowden, Ruth (2006). *Teach Yourself Freud*. McGraw-Hill. pp. 105–107.