

تأثیر عناصر معماری بر فضا سازی داستان سوررئال ایران (نمونه موردی: بوف کور و شازده / احتجاب)

مرجان حیدری تمرآبادی*

شیوا حیدری تمرآبادی**

وحید وزیری***

چکیده

پژوهش حاضر با رویکردی بین‌رشته‌ای به بررسی نقش عناصر معماری در داستان‌های سوررئال بوف کور و شازده / احتجاب می‌پردازد. هریک از عناصر معماری که فضای فیزیکی را شکل می‌دهند و به تعبیری فضایی محدود به زمان و مکان ایجاد می‌کنند تعریفی مشخص و کارکردی مختص خود دارند، اما محتوای این عناصر با معنای ضمنی‌شان فضاهایی ایجاد می‌کند که به زمان و مکان محدود نیستند. از آنجاکه هدف این پژوهش بررسی تأثیر عناصر معماری در خلق فضای داستان سوررئال است، ابتدا عناصر معماری موجود در داستان‌ها استخراج شد و با تکیه بر مطالعات تطبیقی، با روش تحلیلی-توصیفی معنای آنها فراتر از جنبه فیزیکی بررسی و در نهایت نقش آنها در خلق فضای سوررئال این داستان‌ها آشکار شد. بوف کور را می‌توان مهم‌ترین اثر صادق هدایت دانست. عناصر معماری از جمله خانه راوی و بناهای موجود در داستان نقش بسیار مهمی در فضا سازی داستان دارند. در داستان شازده / احتجاب، به واسطه یادآوری خاطرات شخصیت اصلی در آخرین شب زندگی‌اش در اتاق خود، فضایی سوررئال شکل می‌گیرد. با بررسی عمیق‌تر، می‌توان گفت عناصر معماری موجود در اتاق، با حمل مفاهیمی فراتر از خود، نقشی اساسی در بیان احوال شخصی شازده و شناساندن ضعف‌ها و ترس‌های او ایفا می‌کنند.

کلیدواژه‌ها: داستان سوررئال، عناصر معماری، بوف کور، شازده / احتجاب، مطالعات تطبیقی.

* دانشجوی کارشناسی‌ارشد مهندسی معماری دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران، نویسنده مسئول،

mrjnhdr@student.uma.ac.ir

** دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران، sh.hey@khu.ac.ir

*** دانشیار گروه معماری دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران، v-vaziri@uma.ac.ir



تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۳/۱۸ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۰/۵

دوفصلنامه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه خوارزمی، سال ۳۲، شماره ۹۶، بهار و تابستان ۱۴۰۳، صص ۱۱۱-۱۳۱

The Effect of Architectural Elements on Creating Atmosphere in the Iranian Surrealist Stories: A Case Study of *The Boof-e Koor (the Blind Owl)* and *Prince Ehtejab*

Marjān Heydari Tamrābādi*

Shivā Heydari Tamrābādi**

Vahid Vaziri***

Abstract

This research takes an interdisciplinary approach to examine the role of architectural elements in the surrealist stories “The Blind Owl” and “Prince Ehtejab”. Each of the architectural elements has its own specific definition and function that shapes the physical atmosphere i.e., it creates an atmosphere limited to time and place. However, the content of these elements with their implicit meaning creates atmospheres that are not limited to time and place. As the purpose of this research is to examine the effect of architectural elements in creating the surrealist atmosphere of these stories, first of all, the architectural elements that existed in the stories were extracted and, through comparative studies, their meaning beyond the physical aspect was analyzed using a descriptive-analytical method. Ultimately, the crucial role of these elements in creating the surrealist atmosphere of the stories was elucidated. Sadegh Hedayat’s “The Blind Owl” can be considered his most important work. Architectural elements such as the narrator’s house and the buildings in the story play a significant role in shaping the story’s atmosphere. In “Prince Ehtejab”, due to the protagonist’s reminiscence of the last night of his life in his room, a surrealist atmosphere emerges. Upon closer examination, it can be said that the architectural elements in the room, carrying meaning beyond themselves, play a fundamental role in expressing the prince’s personal circumstances and exposing his weaknesses and fears.

Keywords: Surreal story, architectural elements, *Boof-e Koor (the Blind Owl)*, Prince Ehtejab, comparative studies.

* M.A student in Architectural Engineering at Mohaghegh Ardabili University, Ardabil, Iran (Corresponding Author), mrjnhdr@student.uma.ac.ir

** Ph.D. Candidate in Persian Language and Literature, Kharazmi University, Tehran, Iran, sh.hey@khu.ac.ir

*** Associate Professor in Architecture Department of Mohaghegh Ardabili University, Ardabi, Iran, v-vaziri@uma.ac.ir

۱. مقدمه

در معماری، هر عنصر از عناصر سازنده مکان یا فضا تعریف و کارکرد خاص خود را دارد. برخی از عناصر به علت نقش اساسی در سازه و ساختمان به هیچ وجه حذف شدنی نیستند و در صورت حذف لطمه‌ای جدی به ساختمان وارد خواهد شد. این عناصر براساس تعریف مشخصی که در دانش مهندسی برای آنها ارائه شده است در ساختمان به کار گرفته می‌شوند، اما می‌توان مفهومی فراتر از یک تعریف صرف در علم مهندسی برای آنها تصور کرد و معنایی نمادین برایشان در نظر گرفت که با دلالت‌های معنادار ضمنی خود فضایی فراتر از کالبد مادی فراهم می‌کنند. در ادبیات، ابزاری که نویسنده برای ترسیم فضای داستان در اختیار دارد کلمه است؛ پس، نویسنده ناگزیر است برای بیان مفاهیم ذهنی خود از دلالت‌های معنادار کلمات استفاده کند.

بوف‌کور صادق هدایت داستانی نمادین است و به انواع گوناگون قابل تحلیل است. به نظر می‌رسد، برخی ایماژهای بوف‌کور در ارتباط با تصاویر دگرگون‌شده‌ای است که در تهران قدیم در چند سده گذشته رخ داده و هدایت، در تدوین بوف‌کور از آنها بهره جسته است. در سرتاسر این داستان ما شاهد نقش مهم عناصر معماری در خلق فضای سورئال هستیم. *شازده/احتجاج* توصیف آخرین شب زندگی یک شازده قاجاری است که در اتاق خود، با عناصری که در فضا وجود دارد گذشته را به یاد می‌آورد. شاید بتوان گفت، خانه و عناصر موجود در آن مهم‌ترین عنصر اتصال است که نقطه عطفی برای خاطرات گذشته شازده است. در واقع، نویسنده برای خلق فضای سرد، تاریک و ناشناخته غالب بر داستان، از عنصر فضا و معماری بهره برده است. در این پژوهش سعی شده است با نگاه بین‌رشته‌ای به بررسی تأثیر دلالت‌های ضمنی نهفته در پس عناصر معماری، در داستان‌های بوف‌کور و *شازده/احتجاج* پرداخته شود.

۱.۱. پیشینه پژوهش

در باره بررسی رابطه میان معماری و داستان تاکنون پژوهش‌هایی صورت گرفته است؛ از جمله: «روایت و معماری در داستان‌های بورخس» نوشته سوفیا سارا (۱۳۸۶) که نویسنده در آن به بررسی رابطه روایت در داستان و معماری پرداخته است. نرگس خالصی مقدم در کتاب *شهر و تجربه مدرنیته فارسی (۱۳۹۲)* شیوه بازنمایی تهران در رمان فارسی را بررسی کرده است. در مقاله «روایت معماری، مطالعه تطبیقی روایت در معماری و داستان» نوشته

سپیده کریم‌زاده، ایرج اعتصام، منوچهر فروتن و محسن دولتی (۱۳۹۷)، مفهوم روایت در داستان به‌مثابه الگویی برای درک روایت در معماری حائز اهمیت است، در مقاله «معماری در ادبیات، ترس و لرز اثر امیلی نوتوم»، به‌قلم شراره چاوشیان و مریم شریف (۱۳۹۸) به این مسئله پرداخته شده است که برج‌هایی شبیه «یومی موتو» در جامعه پسامدرن، در واقع، نماد تسلط تجارت بر زندگی است که در داستان ترس و لرز معماری این برج هم با ساختار روایی و هم با ساختار نوشتاری داستان مرتبط است. در مقاله «تحلیل عناصر معماری در محاکمه کافکا» نوشته سمانه رفاهی و امیر نصری (۱۳۹۸)، عناصر معماری در رمان محاکمه کافکا با رویکردی بینارشته‌ای بررسی شده است. پژوهش «بازیابی عنصر مکان در بوف‌کور صادق هدایت بر پایه جغرافیای تاریخی ری و تهران» نوشته سیامک نادری (۱۳۹۸)، در پی ابهام‌زدایی از عنصر مکان در بوف‌کور است. در «بازنمایی فضای کالبدی معماری بر اساس خوانش از ادبیات داستانی (مطالعه موردی: داستان "خانه" اثر محمود اعتمادزاده»، لیلایبگم هاشمیان، مهرداد متین و مریم ارمغان (۱۴۰۱) کوشیده‌اند راه تازه‌ای برای بررسی و تحلیل معماری و ادبیات داستانی با تکیه بر روش‌های میان‌رشته‌ای بگشایند. «بازخوانی خانه‌های تهران از ادبیات داستانی معاصر در بازه زمانی ۱۳۳۰ تا ۱۳۵۷» به‌قلم سارا حسینی، فریبا البرزی و امیرحسین امینی (۱۴۰۱) به بررسی مؤلفه‌های تأثیرگذار معنا و کالبد در فضاهای مختلف خانه‌های تهران، در داستان‌های این دهه پرداخته است.

درباره داستان‌های بوف‌کور و سازده/احتجاج پژوهش‌های بسیاری انجام شده است، اما تاکنون پژوهشی از منظر معماری و ادبیات به‌صورت هم‌زمان در این دو داستان صورت نگرفته است.

۲.۱. اهمیت پژوهش

یکی از زمینه‌های مهم در بررسی پژوهش‌های بین‌رشته‌ای، دقت در تأثیر متقابل رشته‌ها است. معماری و ادبیات به‌مثابه دو زمینه هنری پیوند متقابلی با یکدیگر دارند. هنرمندان از پیوندی که ذاتاً بین شاخه‌های هنری برقرار است آگاه‌اند و در بسیاری از موارد به این پیوندها اجازه می‌دهند تا برابری‌ها و وام‌گیری‌هایی را پیشنهاد دهند تا پایه‌ای برای تحلیل‌های تطبیقی باشند (گیدر، ۱۹۶۱: ۱۷۰). به‌تعبیری، هنرمندان با آگاهی و استفاده بجا از این پیوندها، بستر مناسب برای تحلیل‌های بین‌رشته‌ای را فراهم می‌آورند. تحلیل رابطه میان ادبیات و هنرها در سه زمینه درخور بررسی است: ۱. رابطه میان فرم و محتوا، ۲. تأثیر ادبیات و هنرها، ۳. ترکیب آنها با یکدیگر (همان، ۱۵۴).

«سنّتی فلسفی وجود دارد که معماری و ادبیات را به یکدیگر مرتبط می‌کند. مطابق این پرسش ویژه که هنر چیست و عملکرد آن چگونه است» (اسپر، ۲۰۱۲: ۲)، می‌توان بیان کرد که «معماری و ادبیات هر دو به دنبال تعریفی از جهانی هستند که در آن زندگی می‌کنیم. معماری در مقام هنر ساختمان، مطابق ساختار تخیل به دنیای بیرونی فرمی واقعی می‌بخشد، در حالی که ادبیات در جایگاه هنر زبان نوشتاری، به دنیا فرمی نمادین می‌دهد» (همان، ۳). شاید بتوان گفت تأثیری که معماری بر ادبیات داشته مغفول مانده است؛ پس، این پژوهش با نگاهی نو به بررسی پیوند معماری و ادبیات می‌پردازد.

۲. مبانی نظری

۱.۲. ادبیات تطبیقی

حوزه‌های پژوهش در ادبیات تطبیقی گسترده‌اند و بر مبنای هدف محقق تغییر می‌کنند. ادبیات تطبیقی دو مکتب اصلی دارد: ۱. مکتب فرانسوی ۲. مکتب آمریکایی. از بین این دو مکتب، دیدگاهی که با هدف نگارندگان مقاله سنخیت دارد مکتب آمریکایی است که به طور خلاصه برخی از ویژگی‌های آن عبارت‌اند از: ۱. توجه به بعد زیبایی‌شناختی ۲. توجه به نقد و تحلیل ۳. توجه به رابطه ادبیات و علوم مختلف ۴. مطالعات فرهنگی (نظری‌منظم، ۱۳۸۹: ۱۲). یکی از اصول مهم مکتب آمریکایی بررسی رابطه ادبیات و هنرهای دیگر است. معماری و ادبیات دو شاخه این هنرها هستند. از نظر رماک:

ادبیات تطبیقی مطالعه ادبیات و رای محدوددهای سرزمینی خاص و مطالعه روابط میان ادبیات و دیگر ساحت‌های دانش و باورها است، مانند هنرها (برای نمونه نقاشی، مجسمه‌سازی، معماری و موسیقی)، فلسفه، تاریخ و علوم اجتماعی (برای نمونه اقتصاد، سیاست و جامعه‌شناسی)، علوم، دین و... (رماک، ۱۹۶۱: ۳).

۲.۲. ارتباط پدیدارشناسی و عنصر فضا، مکان و زمان

معمولاً ادبیات را تفکری می‌پندارند که در پشت پرده «شکل» پنهان شده است؛ بنابراین، آن را تجزیه و تحلیل می‌کنند تا به فکر پنهان پشت آن پی ببرند. نویسنده از طریق اشکال، تصاویر و کلمات، فضایی را که برای خواننده قابل درک باشد ترسیم می‌کند (ولک و وارن، ۱۳۹۰: ۱۲۰). فضاها و مکان‌ها خاطراتی را تداعی می‌کنند که در ذهن راوی پنهان‌اند و به کمک آنها خاطرات را از عمق ذهن راوی بیرون می‌کشند.

از نظر پوله، برای درک فضای اثر باید به جست‌وجوی درک مفاهیم فضا، زمان و مکان در آگاهی شاعر و نویسنده پرداخت (بلیک‌معین، ۱۳۸۶: ۷۹). ژرژ پوله در آثار خود به چگونگی درک زمان و فضای نویسندگان پرداخت. او می‌خواست بداند نویسنده چگونه خود را با فضا، زمان و مکان تطبیق می‌دهد. از نظر پوله، براساس مکان بیرونی، فضای ذهنی راوی شکل می‌گیرد. با آنکه خاطرات در زمان‌هایی معین رخ می‌دهند، «آنچه دقیق‌تر در یاد داریم، محل روی‌دادن آنها است. خاطراتی که در ذهن‌ها جا گرفته‌اند، بیشتر به‌واسطه فضا به هم مرتبط یا از هم متمایز می‌شوند تا توسط زمان» (پوله، ۱۳۹۰: ۵۶). این فضا تنها محدوده‌ای هندسی نیست؛ به تعبیری، این فضا محیطی عادی نیست، بلکه یک واقعیت روان‌شناختی زنده و پویا است. برای مثال، در رمان *شازده/احتجاج* در بخشی از داستان شازده خاطرات خود را این‌گونه به یاد می‌آورد:

خسرو می‌خواست بادبادکش را هوا کند. دو دیوار با چشم‌های موریانه‌خورده‌شان در دو طرف او نشسته بودند (گلشیری، ۱۳۸۴: ۳۱). باز همان دو دیوار سیاه و پرگو بر گرد شازده کشیده شد (همان، ۲۴).

در این دو قسمت از داستان، شازده خاطرات کودکی و بزرگسالی خود را در فضای محصور بین دو دیوار به‌خاطر می‌آورد که نمادی از ترس و عجز شخصیت اصلی داستان است که او را احاطه کرده و مکان است که این احساس را برای شازده ایجاد می‌کند.

۳.۲. فراواقعیت یا سوررئالیسم

سوررئالیسم از آغاز تا پایان از آندره برتون الهام گرفته و تحت رهبری او بوده است. اصولاً مکتب سوررئالیسم بر پایه نوشته‌های نظری برتون شکل گرفت. در این مکتب، عموماً فراواقعی به امری گفته می‌شود که واقعیت را پشت‌سر گذاشته و به مرحله‌ای ورای واقعیت رسیده باشد. هرچه این فاصله بیشتر شود، واقعیت به تخیل و رؤیا نزدیک‌تر می‌شود. واژه «سوررئال» را می‌توان فراواقعی معنا کرد. سوررئالیست‌ها واقعیت ذهنی را با واقعیات عینی ارتباط می‌دهند؛ از این‌رو، پیوسته بین تخیل و واقعیت در جست‌وجو هستند.

هنرمندان سوررئال بدون نفی واقعیت از دنیای واقعیات فاصله می‌گیرند تا در جهان اوهم نفوذ کنند. برای رسیدن به این منظور، نخست باید ذهن آگاه را رها کرد؛ چون زمانی که ذهن خودآگاه به حال خود رها شود، به دنیای ناخودآگاه وارد می‌شود و به فعالیت می‌پردازد.

از نظر فروید، این دنیا مظهر تمایلات ناخودآگاه و کشش‌های ناگفته ما است و انسان با کشف رمز آنها به شناخت کامل خویشتن نائل می‌شود (فروید، ۱۳۸۲: ۴۶). سوررئالیست‌ها اعتقاد داشتند که واقعیت در عمیق‌ترین نقاط ذهن انسان یا به عبارتی ناخودآگاه نهفته است. هدف آنها شناخت زوایای پنهان ضمیر ناخودآگاه انسان است (پرهام، ۱۳۶۰: ۱۱).

از درهم‌آمیختن تخیل و واقعیت یا خودآگاه و ناخودآگاه فراواقعیت پدید می‌آید. در نتیجه جمع اعداد و در محل تلاقی خودآگاه و ناخودآگاه، سوررئالیسم به واقعیت برتر دست می‌یابد. در قرن بیستم، تمایل به گریز از واقعیت و نمایش درونیات در حوزه‌های هنری و ادبی به اوج خود رسید که علت آن واکنشی علیه سرخوردگی‌های اجتماعی-سیاسی آن دوره بود.

۱.۳.۲. برخی ویژگی‌های سوررئالیسم

۱. سوررئالیسم انقلابی اجتماعی و به دنبال آزادی کامل بشر و رهایی از ظواهر زندگی عادی و کشف حقیقت برتر است. این مکتب عصیان حاصل از ناامیدی از وضعیتی است که انسان روی زمین به آن تنزل پیدا کرده است.

۲. سوررئالیست‌ها احساس ناتوانی در برابر قوانین زمینی را بیش از حد احساس می‌کنند.

۳. از منظر سوررئالیست‌ها، رضایت از زندگی عادی به آگاهی منجر نمی‌شود، بلکه رنج و ناامیدی انسان را به سوی مراتب عالی اشراق و شهود سوق می‌دهد.

۴. سوررئال مرحله‌ای بین خواب و بیداری است؛ نوعی کشف رؤیاها در حالت بیداری.

۵. سوررئالیست‌ها درصدد یافتن پیوند بین انسان و جهان پیرامون هستند.

۶. سوررئال رمزگشایی ذهنی دنیای خارج است و درصدد کشف قسمت‌های بکر و دست‌نخورده ذهن است.

۷. هنرمند سوررئالیست به دنبال شناخت قلمروهایی است که مورد بی‌توجهی قرار گرفته‌اند؛ یعنی رؤیا، دیوانگی و... که اصطلاح ناخودآگاه را برای آن استفاده می‌کنند.

۸. در قلب سوررئالیسم نگرانی حاصل از زیرسؤال بردن دنیا و در نتیجه جست‌وجوی معنایی پنهان و دید تازه از نظم جهانی وجود دارد که به سوررئالیست‌ها امکان می‌دهد به زندگی روزمره معنایی تازه دهند.

۹. بهترین کاری که سوررئالیسم می‌کند این است که «خط رابطی» بین دنیاهایی که سخت از هم جدا هستند، بیداری و خواب، واقعیت درون و برون و... ایجاد کند (سیدحسینی، ۱۳۸۷: ۷۸۲-۸۱۱).

۱۰. برتون به نقل از افلاطون بیان می‌کند که سوررئال حاصل دیوانگی است که هدیه خدایان دانش و هنر است؛ دیوانگی و هذیانی که از روح سرچشمه می‌گیرد. چنین هنرمندی پیش از احساس الهام، بی‌خودشدن و عقل باختن نمی‌تواند اثری خلق کند (فایروس، ۱۳۰۸: ۱۲۰).

از ویژگی‌های مهم دیگر سوررئالیسم ایجاد ابهام در ذهن مخاطب است؛ بدون اینکه درباره این ابهام به ما توضیحی داده شود. در دسترس قراردادن نقطه‌هایی از ذهن پنهان که در اعماق ذهن آدمی قرار گرفته‌اند، به‌چالش کشیدن واقعیت، وجود پدیده‌هایی با هنجار و معیار نامعین، عدم توضیح منطقی و عقلانی درباره پدیده‌ها، عدم ابهام‌زدایی دقیق به‌وسیله هنرمند سوررئالیست، ترسیم رخدادهایی با ویژگی‌های وهمی و اضطراب‌انگیز از خصوصیت‌های مکتب سوررئالیسم هستند. برخی از مکان‌ها در سوررئالیسم بال‌وپرگرفتن خیال را تسهیل می‌کنند. این امر از دیدگاه سوررئالیستی «مسئله قصرها» نامیده می‌شود (سیدحسینی، ۱۳۸۷: ۸۲۴).

برای مثال، رمان در نیمه راه، اثر هوسیمانس در قصر متروکی می‌گذرد و همچنین در داستان طپانچه موسفید، برتون یک کاخ رؤیایی را برای ما شرح می‌دهد.

۲.۳.۲. فنون سوررئالیسم

موارد گفته‌شده در جدول ۱ از عوامل مهم در مکتب سوررئالیسم هستند. در دو داستان انتخاب‌شده در این پژوهش، هدف بررسی نقش عناصر معماری در خلق فضای سوررئال در داستان است.

جدول ۱. فنون سوررئالیسم

Table 1. Techniques of surrealism

						فنون سوررئالیسم Techniques of surrealism
اشیاء سوررئالیستی Surrealist objects	تصادف عینی Objective accident	دیوانگی Madness	رؤیا Dream	نگارش خودکار Automatic writing	شگفت و جادو wonder and magic	طنز comedy

سوررئالیست‌ها یک شیء عادی و شناخته‌شده را از جایگاه عادی خود برمی‌دارند و در جایی کاملاً بی‌مناسبت قرار می‌دهند. انتخاب و ترکیب اشیاء، ارتباط بین درون و برون، ذهن و عین در این مرحله برقرار می‌شود و هنرمند سوررئال دو اصطلاح متضاد را به هم مرتبط می‌کند. در خلق آثار سوررئالیستی انتخاب اشیاء به دو صورت انجام می‌گیرد:

تبدیل امر عینی به ذهنی: هنرمند اشیائی را که از قبل وجود دارد برمی‌گزیند تا تمایلات خود را در آن متجلی سازد. میزان توجه به این اشیاء در ضمیر پنهان هنرمند ریشه دارد. در چنین حالتی است که شیء یا مکانی که به صورت تصادفی در برابر مخاطب قرار می‌گیرد گویا می‌شود و با فرد رابطه نزدیکی برقرار می‌کند. این اتفاق معمولاً فراتر از ویژگی‌های ظاهری و محدودیت‌های اشیاء است.

تبدیل امر ذهنی به عینی: فرد بر اساس تمایلات درونی خویش، منظره‌ای رؤیایی یا وهمی را جلوه‌ای مادی می‌بخشد و به هرآنچه اشتیاق او طلب می‌کند جنبه مادی می‌دهد؛ پس، شیء در اینجا یک عنصر صرفاً خیالی است (همان، ۸۵۵-۸۵۲).

۳. تجزیه و تحلیل عناصر معماری در داستان‌ها

عناصری همچون پنجره، دیوار، در، پله و... از جمله عناصر فضاهای معماری هستند. به تعبیری، تمام فضاهای معماری از این عناصر ساخته می‌شوند؛ به همین دلیل، ابتدا این عناصر از منظر معماری تعریف می‌شود و سپس ارتباط آنها با فضای سورئال دو داستان مورد بررسی قرار می‌گیرد. در برخی موارد، برای درک بهتر، مدل‌هایی به صورت سه بعدی شبیه‌سازی می‌شود.

۳.۱. پنجره

در ساده‌ترین تعریف، پنجره از بخش‌های اصلی ساختمان است که امکان تأمین روشنایی داخل ساختمان را در طول روز، تهویه و دید به بیرون را فراهم می‌آورد. این عنصر معماری را می‌توان نشان زندگی انسان، چشمکی به رهگذران و چشم ساختمان دانست که این امکان را برای انسان فراهم می‌کند تا بدون دیده شدن به دنیای خارج بنگرد و نور خورشید و هوای تازه به وسیله آن وارد ساختمان می‌شود. به بیان دیگر، پنجره در معماری آستانه‌ای با نقش کارکردی و حفاظتی است. درباب نقش کارکردی می‌توان به نقش پنجره در عبور نور و هوا و درباب نقش حفاظتی می‌توان به اهمیت آن برای انتخاب دیده شدن یا نشدن انسان توسط ناظر بیرونی اشاره کرد.

افزون بر این، می‌توان آن را عامل ایجاد نوعی گسست در سازه دیوار دانست؛ بنابراین، عنصری حساس، آسیب‌پذیر و شکننده تلقی می‌شود (مایس، ۱۳۸۴: ۷).

پنجره در معماری آستانه‌ای با نقش کارکردی و حفاظتی است. درباب نقش کارکردی می‌توان به نقش پنجره در عبور نور و هوا و درباب نقش حفاظتی می‌توان به اهمیت آن برای انتخاب دیده‌شدن یا نشدن انسان توسط ناظر بیرونی اشاره کرد.

پنجره در هر دو داستان *بوف‌کور* و *شازده/احتجاج* عنصری اساسی است که با دلالت‌های ضمنی، در خلق فضای سوررئال این دو داستان نقش بسزایی دارد:

پنجره‌ها به چشم‌های گیج کسی که تب هذیانی داشته باشد شبیه بود... (هدایت، ۱۳۵۶: ۳۴). خانه‌های عجیب و غریب به شکل‌های بریده‌بریده هندسی با پنجره‌های متروک سیاه، کنار جاده رج کشیده بودند، ولی بدنه دیوار این خلنه مانند کرم شبتاب تشعشع کدر و ناخوشایندی از خود متصاعد می‌کرد... (همان، ۴۱).



شکل ۱. شبیه‌سازی خانه‌ها و پنجره‌ها در داستان *بوف‌کور*

Figure 1. Simulation of houses and windows described in *Boof-e Koor*

همان‌طور که اشاره شد، پنجره در حکم چشم ساختمان است و هدایت هم با بهره‌گیری از این عنصر معماری فضایی سوررئال برای داستان خلق می‌کند. پنجره‌ای که هیچ شباهتی به پنجره‌های معمول ندارد و به ایجاد فضایی مبهم در داستان کمک می‌کند.

در داستان *شازده/احتجاج*، پنجره‌ها در نگاه نخست نقش کارکردی خود، معبر هوا، را دارند، اما معنایی ضمنی پشت این نقش کارکردی وجود دارد که نماد عجز و اسارت *شازده* *احتجاج* در سرتاسر زندگی او است و همچنین ناخشنودی او از زندگی‌اش.

سرفه‌های پدربزرگ *شازده* شیشه‌های رنگی پنجره‌های تالار را می‌لرزاند که نماد قدرت پدربزرگ است. *شازده* برخلاف پدربزرگ در سرتاسر زندگی‌اش همیشه ناتوان بوده است و هیچ‌گاه در هیچ زمینه‌ای حتی سرفه کردن و لرزاندن شیشه‌ها نمی‌توانسته همچون پدربزرگ خود باشد. همه این موارد به‌نوعی عجز *شازده* را نشان می‌دهد.

کاش **پنجره** را باز کرده بودم تا اقلاً این بوی نا... و سرفه کرد، اما می‌دانست که هرچقدر هم بلند سرفه کند نمی‌تواند آن شیشه‌های بزرگ یکدست درها و پنجره‌ها را بلرزاند و باز سرفه کرد (گلشیری، ۱۳۶۸: ۱۲).

اول پدر بزرگ شروع کرد. سرفه‌هایش خشک و کشدار بود. شانه‌هایش از شدت سرفه تکان خورد. شازده صدای لرزش شیشه‌های رنگی پنجره‌های تالار را شنید (همان، ۲۵).

۲.۳. دیوار

دیوارها عنصر اساسی ایستایی ساختمان هستند که حدود و حریم محدوده را مشخص می‌کنند. دیوارها فضای داخل را از فضای خارج مجزا و حریم فضای داخلی را مشخص می‌کنند. دیوار در حفظ فضای داخل ساختمان از نفوذ بیگانگان و آسیب‌رسیدن به عوامل خارجی مانند باد، باران، سرما و گرما نقش اساسی دارد.

دیوارها در ساختمان برای حمل سقف و بام، محصور کردن فعالیت‌های ما، جادادن به ما و هدایت ما هستند. سامان‌دهی فضای معماری با دیوارها صورت می‌پذیرد. دیوارها با نقش حفاظتی خود امکان سکونت ایمن در ساختمان را به آدمی می‌دهند (مایس، ۱۳۸۴: ۱۳۳). در داستان بوف‌کور، دیوارها شخصیت اصلی داستان را از محیط خارج حفاظت و از طرفی او را محصور و زندانی می‌کنند. «روایت بوف‌کور از خلال نوشته‌های پراکنده‌ای می‌گذرد که راوی آن، در اسارتی که در تمام طول داستان از سنگینی دیوار خانه‌اش بر دوش می‌کشد، برای سایه‌بلعنده خود واگویی می‌کند» (آبشیرینی، ۱۴۰۱: ۳۱). شخصیت اصلی از طریق محدوده‌ای که این دیوارها می‌سازند خود را از تمام دنیا متمایز کرده و در جست‌وجوی خویش است. دیوار در این داستان هم به کارکرد آن در معماری و هم به معنای ضمنی آن در ایجاد فضای سورئال اشاره دارد.

میان چهاردیواری که اتفاق مرا تشکیل می‌دهد و حصارگی که دور زندگی و افکار من کشیده، زندگی من مثل شمع خرده‌خرده آب می‌شود... (هدایت، ۱۳۵۶: ۵۰). در سراسر داستان شازده/حتجاب، دیوارها به صورت مانعی گرداگرد شازده کشیده شده‌اند. دیوارها شازده را در خود محصور کرده‌اند و شاید نمادی از اسارت او هستند. دیوارها به نوعی عاجزبودن شازده و شاید ترس او را به نمایش می‌گذارند.

باز همان دو دیوار سیاه و پرگو بر گرد شازده کشیده شد (گلشیری، ۱۳۶۸: ۲۴). و خسرو می‌خواست بادبادکش را رها کند. دو دیوار با چشم‌های موریانه‌خوردشان در دو طرف او نشسته بودند. خسرو همه‌اش در این فکر بود که چطور می‌تواند باز بگریزد (همان، ۲۵). شازده، برای فرار از این حصار و اسارت، خانه اجدادی را می‌فروشد و خانه جدیدی می‌خرد. خانه‌ای می‌خرد که دیوارهای بلند دارد و به عبارتی دیوارها را که می‌پسندد، گویی خانه را

پسندیده است و دوباره این دیوارهای بلند اسارتی دیگر برای او رقم می‌زند، اسارتی که بر تمام زندگی شازده حاکم است و دیوارهای بلند نماد آن است. نقش مهم این دیوارها را حتی در زندگی شازده با فخرالنساء هم می‌بینیم. تصور شازده این است که با خریدن خانه جدید با دیوارهای بلند، می‌تواند فخرالنساء را که مدام عجزش را به او یادآوری می‌کند محدود کند. ...آنوقت، من و فخری، نه، من و فخرالنساء، دو تا زن تنها، صبح تا شب توی این خانه با این دیوارها... (همان، ۳۲).

۳.۳.۳ در

در معماری، در حریم و حدود محدوده را مشخص می‌کند. در این امکان را فراهم می‌کند تا ورود و خروج افراد به محدوده‌ای کنترل شود.

هر مکان پایدار با حدودش مشخص می‌شود: اتاق خواب، خانه، و حتی کل شهر. برای زندگی در محدوده‌ای امن به حریم و حدود مشخص نیازمندیم؛ چراکه افراد زیادی درصدد تعرض به حریم امن آدمی هستند. حدود هر مکان نشانه سلطه شخصی یا گروهی است که در آن محدوده به سر می‌برد (مایس، ۱۳۸۴: ۱۵۲).

احساس ناتوانی در برابر قوانین زمینی یکی از ویژگی‌های مکتب سوررئالیسم است. در داستان شازده/حتجاب، عمه کوچک شازده احتجاب، مادر فخرالنساء، به دلیل جدایی از پدر فخرالنساء اجازه دیدار با دخترش را نداشته و همیشه فخرالنساء را از لای در تماشا می‌کرده است. این مثال مصداقی برای ناتوانی در برابر قوانینی است که پدرش بر او تحمیل کرده است و درز در نقش مهمی در نشان دادن این حسرت و عجز دارد. ... فخرالنساء بوده و خانم‌جان و آن پدر زمین‌گیر با آن همه کتاب، یک باغچه و یک حوض و یک در که عمه کوچک از لای درز آن نگاه می‌کرده (گلشیری، ۱۳۶۸: ۷۲).

۳.۴.۴ پله

پله یکی از عناصر معماری است که ارتباط بین طبقات از طریق آن برقرار می‌شود و فرد از طریق آن به طبقات بالا و پایین دسترسی پیدا می‌کند. در معماری، پله یک فضای آستانه محسوب می‌شود. «آستانه‌ها و فضاهای انتقال مکان تبادل پدیده‌های مخالف و گاه متضادند. این حالت دوقطبی به آنها ماهیتی دوگانه می‌دهد و این فضاها بین استقلال کامل و تبعیت از فضاهای اصلی-که عامل پیوند آنها هستند- در کشمکش‌اند» (مایس، ۱۳۸۴: ۱۵۷).

در داستان *شازده احتجاب*، در پایان داستان، عنصر پله در کنار فضاهایی چون دهلیز و سردابه در خلق فضایی ابهام آمیز بین خواب و بیداری و مرگ و زندگی نقش مؤثری دارد. *رمان شازده احتجاب* با حرکت رو به پایین و نزولی شازده از پله‌ها و حضور در سردابه‌ای سرد و تاریک، که نشانه‌ای از مرگ و ناخودآگاهی است، به پایان می‌رسد.

پله‌ها نمور و بی‌انتهای بود و شازده که می‌دانست نتوانسته است، که پدر بزرگ را نمی‌شود در پوستی جا داد، که فخرالنساء... از آن همه پله پایین‌تر و پایین‌تر می‌رفت، از آن همه پله که به دهلیز نمور می‌رسید و به آن سردابه زمهریر و به شمد و خون و به آن چشم‌های خیره‌ای که بود و نبود (گلشیری، ۱۳۶۸: ۹۵).



شکل ۲. شبیه‌سازی راه‌پله منتهی به دهلیز نمور در داستان *شازده احتجاب*

Figure 2. Simulation of the stairs leading to corridor in the story of *Prince Ehtjab*

۴. تجزیه و تحلیل فضاهای معماری در داستان‌ها

با استفاده از عناصر معماری ذکر شده، فضاهایی همچون اتاق، خانه و... ساخته می‌شود. اهمیت خانه، محل زندگی و به‌طور کلی فضای معماری را می‌توان در آفرینش فضای سورئال در *بوف‌کور* مشاهده کرد که هدایت هوشمندانه از آن استفاده می‌کند. عنصر فضا از عناصر اصلی است که هدایت برای خلق فضاهای سورئال داستان از آن بهره می‌برد.

در داستان *بوف‌کور*، راوی در اتاق خود حالتی بین رؤیا و بیداری را حس می‌کند. به عقیده او، فضای جدیدی که در آن بیدار شده انعکاسی از زندگی حقیقی او است. تجربه‌ای که در حالت بین بیداری و رؤیا کسب می‌کند و شاید برگرفته از ناخودآگاهش باشد، بیشتر او را به شناخت قسمت‌های بکر و دست‌نخورده وجودش هدایت می‌کند:

در دنیای جدیدی که بیدار شده بودم، محیط و وضع آنجا [اتاق] کاملاً به من آشنا و نزدیک بود، به طوری که بیش از زندگی و محیط سابق به آن انس داشتم، مثل اینکه انعکاس زندگی حقیقی من بود... (هدایت، ۱۳۵۶: ۴۵).

نامیدی از جهان خارج (که یکی از ویژگی‌های اصلی مکتب سوررئالیسم است)، شخصیت اصلی بوف‌کور را به کشف حقیقت درونی‌اش واداشته است که برای رسیدن به این شناخت، در چارچوب اتاق خود (تمام دنیای شخصیت اصلی داستان محدود به همین اتاق است) به آینه روی دیوار (تنها ابزار شناخت) متوسل می‌شود.

ولی در اتاقم یک آینه به دیوار است که صورت خودم را در آن می‌بینم و در زندگی محدود من، آینه مهم‌تر از دنیای رجاله‌ها است که با من هیچ ربطی ندارد... (همان، ۵۲).

در *شازده احتجاب*، نویسنده با فضا و عناصری که در اتاق شازده است فضای سوررئال حاکم بر داستان را خلق کرده است؛ در مقاله «بررسی تکنیک‌های مدرن انعکاس ذهن در رمان شازده احتجاب» آمده است:

حضور خیالات و اوهام در ذهن شازده احتجاب آمیزه‌ای از امر عینی و ذهنی به دست می‌دهد و فضایی را بر داستان حکم‌فرما می‌کند که مشابه فضای داستان‌های سوررئالیستی است. در این داستان بارها مشاهده می‌شود که شخصیت‌های مرده از قاب عکس بیرون می‌آیند و با شازده هم‌کلام می‌شوند و مجدداً به قاب عکس بازمی‌گردند. در این شرایط فضایی وهم‌گونه در داستان ایجاد می‌شود (دماوندی و جعفری کمانگر، ۱۳۹۱: ۶۱-۶۲).

شاید بتوان گفت گلشیری اتاق راوی را همانند پلی به تصویر کشیده است که عناصر موجود در آن او را به گذشته می‌برد. سفر او با پرش‌های زمانی همراه است. زمان در رمان *شازده احتجاب* خطی نیست، بلکه غیرخطی، نامنظم یا چرخه‌ای است. این زمان پاندول‌وار میان گذشته و حال در نوسان است. گلشیری نیز از عنصر مکان و فضا برای پرش‌های زمانی و بازنمایی خاطرات گذشته شازده بهره می‌برد. در واقع، خانه و عناصر موجود در آن مهم‌ترین عنصر اتصال شخصیت اصلی داستان با خاطرات گذشته‌اش و خانه اجدادی شازده نمادی از ناخودآگاه او است. در این داستان نیز همانند بوف‌کور نوعی یأس و نامیدی بر داستان سایه افکنده است و جنبه‌هایی از خصوصیات عناصر فضایی این احساسات را به خواننده القا می‌کند. اما دلش راه نمی‌داد که خودش را، مثل آن اتاق درندشتی که جابه‌جا از همه اشیاء عتیقه تهی شده بود، به دست سرفه و تب بسپارد... بوی نا اتاق را پر کرده بود... (گلشیری، ۱۳۶۸: ۷).

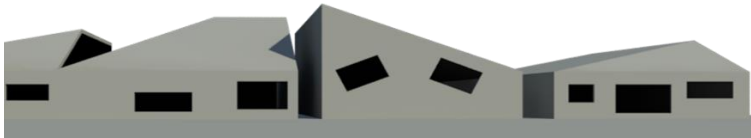
تیک و تاک بی انتها و مداوم ساعت‌ها تمام **اتاق** را پر می‌کرد و بوی نا و شمع‌های نیم‌سوخته... (همان، ۱۲).

از ویژگی‌های دیگر مکتب سوررئالیسم، عصیان حاصل از ناامیدی از وضعیتی است که انسان روی زمین به آن تنزل پیدا کرده است؛ وضعیتی نابسامان که به انسان تحمیل شده است. شخصیت اصلی **بوف‌کور** در توصیف اتاق خود این نارضایتی و ناامیدی را کاملاً آشکار نشان می‌دهد:

در این **اتاق** که هر دم برای من تنگ‌تر و تاریک‌تر از قبر می‌شد، دائم چشم‌به‌راه زخم بودم، ولی او هرگز نمی‌آمد. ... این **اتاق مقبره** زندگی و افکارم بود (هدایت، ۱۳۵۶: ۶۷).

ابجد ابهام در ذهن مخاطب از ویژگی‌های مهم سوررئالیسم است، بدون اینکه درباره این ابهام به ما توضیحی داده شود. به چالش کشیدن واقعیت، وجود پدیده‌هایی با هنجار و معیار نامعین، عدم توضیح منطقی و عقلانی درباره پدیده‌ها، عدم ابهام‌زدایی دقیق به وسیله هنرمند سوررئالیست، و ترسیم رخدادهایی با ویژگی‌های وهمی و اضطراب‌انگیز نیز از خصوصیت‌های مکتب سوررئالیسم هستند. در بخشی از داستان **بوف‌کور**، نویسنده توصیفی از وضعیت خانه‌ها ارائه می‌دهد که در خلق فضای وهم‌آلود و ابهام‌آمیز مؤثر است:

...**خانه‌های خاکستری‌رنگ و اشکال سه‌گوشه** مکعب منشور با پنجره‌های تاریک و بدون شیشه دیده می‌شد... (همان، ۳۴).



شکل ۳. شبیه‌سازی خانه‌ها در داستان **بوف‌کور**

Figure 3. Simulation of houses in *Boof-e Koor*

توصیف خانه شازده احتجاب با دیوارهای بلند، فضای بیرونی مشوش و پریشان و همچنین اتاق نمور، تاریک و وهم‌آلود شازده، همگی بر فراموش‌شدگی و طردشدگی فضای ناخودآگاه دلالت دارند؛ به‌ویژه توصیف آب سبزرنگ حوض و مردن ماهی‌ها که به سبب راکد بودن آب اتفاق افتاده است. راکد ماندن نشانه بی‌حرکتی است، بی‌حرکتی بر بی‌زمانی دلالت دارد و ساحت ناخودآگاه است.

شازده از طریق اشیاء به نوع متفاوتی از دیدن و اندیشیدن دست می‌یابد؛ یعنی با جان‌بخشیدن به اشیاء و فضاها، خاطراتی در ذهن او شکل می‌گیرد که برای یادآوری آنها تلاش می‌کند. در واقع، می‌توان گفت اشیاء هویت افرادی را دارند که این اشیاء متعلق به آنها

بوده‌اند. فضاها به‌همراه اشخاص و اتفاق‌هایی که در فضا افتاده هویت یافته‌اند و از طریق این هویت، با نگاه‌کردن شازده به آنها، افرادی هم که روزگاری آنجا بوده‌اند در ذهن او حیات دوباره پیدا می‌کنند. با نگاهی دیگر، شازده با نگرستن به فضا تصاویری را پیش چشم خود می‌بیند که با واقعیت کنونی فضا در تضاد است. شاید این فضاها اسراری را درون خود نهفته دارند که شازده با نگاه به آنها، لحظات و اتفاقات گذشته را به یاد می‌آورد. اشیاء و فضاها از حالت مادی خود فراتر می‌روند و نوعی کشف حاصل می‌شود که شخصیت اصلی داستان از آن برای رسیدن به آگاهی استفاده می‌کند؛ به‌عبارت دیگر، مرز بین درون و برون ذهن او از بین رفته و ذهنش با قرارگرفتن در فضا داستان را شکل می‌دهد. حتی می‌توان گفت که شازده از تصویری که در ذهنش شکل می‌گیرد به درجه بالاتری از آگاهی‌های قبلی دست می‌یابد. تصویر زیر در ذهن راوی تجسم می‌یابد و نمونه‌ای از تداخل رؤیا و واقعیت است:

اما حالا که پدربزرگ باز روی همان صندلی اجدادی‌اش نشسته بود و **اتاق هفت‌دری** با همان شاه‌نشین و شیشه‌های رنگی پنجره‌ها و درها و بوته‌های گچ‌بری **دیوارها** و حتی دو **گوشواره**‌اش و آن همه آینه روی جرز دیوارها شکل می‌گرفت و کاسه و بشقاب‌های قدیمی را روی **رف** می‌چیدند... (گلشیری، ۱۳۶۸: ۱۴).

خانه شازده صرفاً خانه به‌معنای عام آن نیست، بلکه محیطی برای مرور خاطرات است که تک‌تک عناصر آن حقایقی را برای او آشکار می‌کند، یا به‌عبارتی خود به جهانی مستقل تبدیل می‌شود. امور درونی خانه امور درونی شازده است. می‌توان گفت خانه تنها و ساکت و به دور از هرگونه سروصدا نشان‌دهنده تنهایی شازده است.

به‌نظر می‌رسد هدلیت در ترسیم و بازنمایی گورهای بوف‌کور، زمانی که راوی درحال انتقال جسد زن اثری است، گورهای مربوط به ایرانیان صدر اسلام را توصیف کرده است. از مکان‌های دیگری که آشکارا در بوف‌کور به آن اشاره شده، نهر سورن و قلعه باستانی آن است: ... از کنار کوه گذشتم، در یک محوطه کوچک و باصفایی رسیدم که اطرافش را کوه گرفته بود. بالای کوه **یک قلعه بلند با خشت‌های وزین** ساخته بودند دیده می‌شد. ... ناگهان ملتفت شدم دیدم از پشت درخت‌های سرد یک دختر بچه بیرون آمد و به طرف **قلعه** رفت... لرزه مخصوصی را روی تیره پشتم حس کردم که به‌نظر می‌آمد که در این ساعت همه سایه‌های **قلعه** روی کوه جان گرفته بودند و آن دخترک یکی از ساکنین سابق شهر قدیمی ری بوده (هدایت، ۱۳۵۶: ۵۴-۵۵).

هدایت در بوف کور برای ترسیم تصورات ذهنی خود عنصر اصلی را ری باستان، فضاها و مردم گذشته قرار داده و هنرمندانه گذشته و حال را در قالب فضا به تصویر کشیده است، به گونه‌ای که حال و هوای فضایی سورئال را به کمک این عناصر خلق کرده است. راوی در فضایی در زمان حال قرار دارد، ولی با قرار گرفتن در بستر فضاها تصاویری را می‌بیند که مربوط به مردم و فضاها دورهای مختلف است و گویا دچار سردرگمی است که این تصاویر وهم است یا واقعی. حتی برخی اوقات گمان می‌کند که شاید این تصاویر را در خواب می‌بیند. فضاهایی که راوی در آن قرار می‌گیرد در خلق این فضای مبهم نقش اصلی را برعهده دارند. این فضاها، عناصر مکان و حال و هوای آنها است که او را به گذشته و حال می‌برد. درحقیقت، مکان، عناصر معماری و بناهای ری باستان در خلق بوف کور از مهم‌ترین عناصری است که نویسنده به کار برده است.

۵. نتیجه گیری

رفتارهای ما در مکان و تحت تأثیر آن اتفاق می‌افتد. تأثیری که فضا بر روان و رفتار انسان‌ها می‌گذارد انکارناپذیر است و از طریق آن می‌توان به روان‌کاوی انسان پرداخت.

هدایت در داستان بوف کور، که نوعی اثر سورئال محسوب می‌شود، منطقه باستانی ری را به منزله مکانی که اتفاقات در آن رخ می‌دهد انتخاب می‌کند و برای رسیدن به مقصود خود و حال و هوای سورئال داستان، که می‌توان گفت پر از یأس، ناامیدی، نابودی و فنا است، از عناصر معماری استفاده می‌کند و با دیدن این خصوصیات و ویژگی‌های منطبق با چارچوب ذهنی خود در مواردی حتی به دور از واقعیت معمول به این عناصر نگرسته است. هدایت با زیرکی تمام برای دستیابی به هدف خود در خلق فضاهای داستان بوف کور از ری باستان استفاده کرده است و خصوصیتی از این شهر باستانی را بیان کرده که فرد با خوانش سطحی متوجه آن نخواهد شد.

یکی از مواردی که توجه به آن الزامی است جان بخشی به اشیاء است. نویسنده برای بیان مقصود خود به اشیاء، عناصر و شاید مکان‌ها جان می‌بخشد و آنها را همانند عناصر زنده می‌بیند. هدایت پنجره‌ها را به چشم‌های فردی که تب دارد تشبیه کرده است. درواقع، هنرمند برای بیان مفاهیم ذهنی خود از این تکنیک استفاده کرده و به خلق تصاویر متحرک از اشیاء بی‌جان پرداخته است.

در داستان *شازده/احتجاج* یکی از مهم‌ترین عناصری که نویسنده برای خلق فضای سرد، تاریک و ناشناخته غالب بر داستان در دست داشته عنصر فضا است. فضاها به‌همراه اشخاص و اتفاق‌هایی که در آنها افتاده است دارای هویت شده‌اند و از طریق این هویت، شازده با نگاه کردن به آنها افرادی را که روزگاری آنجا بوده‌اند، در ذهن خود حیات دوباره می‌بخشد. عناصر معماری و فضا در این داستان برای شناخت فضای حاکم بر داستان کلیدی است. زیر قلم هدایت و گلشیری، ری باستان و خانه *شازده/احتجاج* منظره مبهمی پیدا می‌کند.

عجز و ناامیدی از زندگی مادی از مهم‌ترین ویژگی‌های سوررئالیسم است. در هردو رمان، نویسنده برای القای این احساسات، مهم‌ترین عناصری که انتخاب کرده فضا و مکان است؛ فضایی که با دیوارهای نمود و تاریک و سرد احاطه شده است، سیاه‌چاله‌ها، خانه‌هایی که شکل‌های عجیب‌وغریب دارند، گورستان‌ها و نمونه‌های دیگر این توصیفات که هم هدایت و هم گلشیری برای بیان تصاویر ذهنی خود آنها را این‌گونه به‌تصویر کشیده‌اند.

منابع

- آبشیرینی، اسد (۱۴۰۱). تحلیل و نمادشناسی بخش اول بوف‌کور با استفاده از نظریه "امر واقع" لاکان. *زبان و ادبیات فارسی دانشگاه خوارزمی*. سال سی‌ام. شماره ۹۲: ۳۱-۵۶.
- آفرین، فریده (۱۳۸۸). بررسی شازده‌احتجاج از چشم‌انداز یونگ. *نقد ادبی*. سال دوم. شماره ۷: ۳۵-۹.
- بابک‌معین، مرتضی (۱۳۸۶). از نقد تخیلی تا نقد مضمونی. *پژوهشنامه فرهنگستان هنر*. شماره ۳: ۷۳-۹۰.
- پرهام، سیروس (۱۳۶۰). *رئالیسم و ضد رئالیسم در ادبیات*. چاپ ششم. تهران: نگاه.
- پوله، ژرژ (۱۳۹۰). *فضای پروستی*. ترجمه وحید قسمتی. تهران: ققنوس.
- حسن‌لی، کاووس؛ نادری، سیامک (۱۳۹۱). *تبارشناسی نقاشی، نساجی و سفالگری در بوف‌کور صادق هدایت. الدراسات الادبیه*. دوره چهل‌وسوم. شماره ۸۹: ۴۹-۸۲.
- خزانه‌دارلو، محمدعلی؛ حامی‌دوست، معصومه (۱۳۹۲). فضای داستان شازده احتجاج از منظر نقد مضمونی. *ادب پژوهی*. شماره ۲۵: ۹-۳۱.
- سیدحسینی، رضا (۱۳۸۷). *مکتب‌های ادبی*. جلد دوم. تهران: نگاه.
- شمیسا، سیروس (۱۳۸۲). *داستان یک روح* (شرح و متن کامل بوف‌کور) جلد دوم. تهران: فردوس.
- فیروس (۱۳۰۸). *دوره کامل آثار افلاطون*. ترجمه محمدحسن لطفی و رضا کاویانی. جلد سوم. تهران: خوارزمی.

فرزانه، م.ف (۱۳۷۶). *آشنایی با صادق هدایت*. تهران: مرکز.
 فروید، زیگموند (۱۳۸۲). *رئوس نظریه روانکاوی*. ترجمه حسین پاینده. /رغنون. شماره ۲۲: ۱-۷۳.
 کریمان، حسین (۱۳۴۵). *ری باستان*. جلد اول. تهران: انجمن آثار ملی.
 گلشیری، هوشنگ (۱۳۸۴). *شازده احتجاب*. تهران: نیلوفر.
 مایس، پیر فون (۱۳۸۴). *عناصر معماری: از صورت تا مکان*. ترجمه فرزین فردانش. تهران: دانشگاه شهیدبهشتی.

نادری، سیامک (۱۳۹۸). *بازنمایی فرهنگ شفاهی تهران قدیم در بوف کور*. نشریه پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی. سال اول. شماره ۲: ۲۳۰-۲۵۲.
 نظری منظم، هادی (۱۳۸۹). *ادبیات تطبیقی: تعریف و زمینه‌های پژوهش*. *ادبیات تطبیقی*. شماره ۲: ۲۲۱-۲۳۸.

هدایت، صادق (۱۳۵۶). *بوف کور*. تهران: جاویدان.
 ولک، رنه؛ وارن، آستین (۱۳۹۰). *نظریه ادبیات*. ترجمه ضیاء موحد و پرویز مهاجر. چاپ سوم. تهران: نیلوفر.
 یزدخواستی، حامد؛ مولودی، فؤاد (۱۳۹۱). *خوانشی لکانی از شازده احتجاب گلشیری*. *ادب پژوهی*. شماره ۲: ۱۱۱-۱۳۹.

Gaither, M (1961). *Literature and the Arts. comparative Literature: Method & Perspective*. Newton P. Stallknecht and Horst (Eds) Carbondale & Amsterdam: Southern Illinois University Press. Pp153-170.

Remak, H (1961). *Comparative Literature: Its Definition and Function. Comparative Literature: Method & Perspective*. Newton P. Stallknecht and Horst (Eds). Carbondale & Amsterdam: Southern Illinois University Press. Pp 1-37.

Spurr, D. (2012). *Architectural & Modern Literature*. USA: The University of Michigan Press.

References in Persian

Ābshirini, Asad (2022). Analysis and Symbolology of the First Part of The Blind Owl (Buf-e Kur) Using Lacan's Theory of The Real, *Persian Language and Literature of Kharazmi University*, Vol. 30, No. 92: 31-56 [In Persian]

Āfarin, Farideh (2009). A Jungian Reading of Shazdeh Ehtejab, *Literary Criticism*, 2nd year, No. 7: 9-35 [In Persian]

Bābak Moeen, Morteżā (2007). From Imaginative Criticism to Thematic Criticism Jeorges Poulet's Beliefs, Theories and Methodology,

- Research journal of the Iranian Academy of Arts, No. 3: 73-90.] In Persian]
- Damāvandi, Mojtabā; Jafari-Kamāngar, Fātemeh (2012). Modern Techniques of Intellectual Reaction in Shazde Ehtejab, *Persian Language and Literature of Kharazmi University*, Vol. 20, No.73: 33-65. [In Persian]
- Farzāneh, M.F (1997). *Meeting with Sādigh Hedāyat*, Tehrān: Nashr-e Markaz. [In Persian]
- Fāyrous (1929). *Dore-ye kāmel āsār-e Aflātoon*, translated by Mohammad Hassan Lotfi & Reza Kāviāni, 3rd volume, Tehrān: Khārazmi [In Persian]
- Freud, Sigmund (2003). *An Outline of Psychoanalysis*, Translated by Hossein Pāyandeh, *Arghanoon*, No. 22: 1-73. [In Persian]
- Golshiri, Hooshang (2005). *Shāzdeh Ehtejāb*, Tehrān: Niloufar [In Persian]
- Hassanli, Kāvoos; Siāmak, Nāderi (2012). Genealogy of painting, weaving, and pottery in Sādigh Hedāyat's Buḡ-e Kur, *Literary Studies*, Vol. 43, No. 89.[In Persian]
- Hedāyat, Sādegh (1977). *Buḡ-e Kur (The Blind Owl)*, Tehrān: Jāvidān.
- Karimān, Hossein (1966). *The Ancient Rey*, Vol. 1, Tehrān: Anjoman-e Āsār-e Melli. [In Persian]
- Khazānehdārloo, Mohammad Ali; Hāmidoost, Masoomeh (2013). A Thematic Criticism of «Setting» in Golshiri's Shāzde Ehtejāb, *Adab Pazhuhi*, No. 25: 31-9 [In Persian]
- Meiss, Pierre Von (2005). *Elements of Architecture from Form to Place*, Translated by Farzin Fardānesh, Tehrān: Shahid Beheshti University. [In Persian]
- Nāderi, Siāmak (2019). Mismatch images of the Old Tehran in the Sādiq Hedāyat Buḡ-e kur, *The Journal of institute for Humanities and cultural studies*, No. 2: 230- 252. [In Persian]
- Nazari Monazzam, Hādi (2014). Comparative Literature: Its Definition and Research Grounds, *Comparative Literature*, No. 2: 238-221. [In Persian]
- Parhām, Syrus (1981). *Realism and anti-realism in literature*, 6th edition. Tehrān: Negāh [In Persian]

- Poulet, Georges (2011). *L'espace Proustien*, Translated by Vahid Ghesmati. Tehrān: Ghoghnuš [In Persian]
- Seyed Hosseini, Rezā (2008). *Literary School*, vol. 2. Tehrān: Negāh. [In Persian]
- Shamisā, Syrus (2003). *Buḡ-e Kur of Sādegh Hedāyat with intorduction and commentary*, Vol 2. Tehrān: Ferdows. [In Persian]
- Wellek, René; Austin, Wārren (2011). *Literary Theory*, Translated by Ziā Movahed and Parviz Mohājer. Tehrān: Nilufar. [In Persian]
- Yazdkhāsti, Hāmed, Foād, Moludi (2012). A Lacanian Reading of Shāzde Ehtejāb by Hooshang Golshir, *Adab Pazhuhi*, No. 21: 111-139. [In Persian]