غرائبية الحكايات الأسطورية في تصميم الفضاءات الداخلية المعاصرة

احمد طالب جساس
وزارة الثقافة والسياحة والاثار

ا.د. سداد هشام حميد
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة بغداد

الملخص:

يستعرض البحث العلاقة بين الاساطير في القيم الموروثة ومفاهيم التصميم المعاصرة من خلال طرحه تتساءل : كيفية تحقيق غرائبية الحكايات الأسطورية في تنظيم الفضاء الداخلي لتتحول الى فضاءات فكرية ورمزيات شكلية تميز الفضاء الداخلي ، يعد مفهوم الميثولوجيا في التصميم واحدا من الموضوعات التي ترتبط بقضية الحفاظ على الأرث الحضاري والفكري والثقافي من الاندثار لكنهم انتهجوا اسلوبا متفردا في التصميم ، فقدموا مباني اقتبسوا فيها افكارهم التصميمية من اساطير حضارات العالم القديم ،وللتعرف على خصائص هذا البحث فقد حدد الهدف ب الكشف عن الاساطير الميثولوجي التي تم اعتمادها في تصميم فضاءات داخلية تحمل سمة الغرائبية. وقد تم التطرق الى مجموعه من الدراسات والطروحات السابقة المرتبطة بالغرائبية ومن خلال الطروحات التصميمية تم التوصل الى مفردات الاطار النظري الشامل وبصيغته النهائية والتي شملت اثنان من مفردات رئيسية (**الاسطورة – الدمج الغرائبي**) ومن ثم تم انتخاب العينات للدراسة العملية وتطبيق المفردات السابقة على المشاريع التصميمية ومناقشه النتائج وتحليلها لغرض التحقق من صحه فرضيات البحث. توصل البحث الى مجموعه من النتائج اهمها

١- عبرت الدلالات الاسطورية للفضاءات الداخلية بالتناغم داخل الفضاء مما احال مستخدم الفضاء الى حالة من التحكم في حركة المستخدمين والتي تحفزهم نحو الانتقال الى اجزاء معينة داخل الفضاء.

و الاستنتاجات التي تمثلت بمجموعة جاءت اهمها

١- ان التنسيق على مستوى العلاقات في التصميم الداخلي يتحقق من خلال علاقات متناسقة ومتوازنة عن طريق التوزيع المنظم لمفردات الاسطورة ضمن المحددات العمودية والافقية

الكلمات المفتاحية : التحولات القصصية، الأسطورة، الوجودية، القيم المتأصلة، الارث

Abstract:

This study examines the relations of myths in inhered values and the contemporary design concepts via posing a question: How to achieve the strangeness of mythology in spatial interior design and transform it into

unique intellectual and symbolic interior environment? The concept of mythology in design is regarded as one of the topics related to the preservation of intellectual and cultural heritage from extinction by means of distinctiveness in the designers' works. They designed buildings that reflect the myths of ancient world civilizations. In this research, the goal is set to reveal the myths that were adopted in the interior space design which possess the quality of strangeness. A group of previous studies and proposals related to the subject matter were discussed; therefore, we reached the comprehensive theoretical framework in its final form which included two main elements; the myth and the combination of strangeness. Accordingly, Samples were selected for practical study, the previous elements were applied to the design projects, and the results were discussed and analyzed for the purpose of verifying the validity of the research hypotheses.

This research reached a set of results, the most significant being:

1- The mythical connotations of the interior spaces were expressed in harmony within the space, which empowered the user of the space to a state of control over the users' movement, which stimulates them to move to specific parts within the space.
2- The interior designs revealed design styles that hold the quality of authenticity in theoretical design concept, which varied in style and unusual connotations through the use of materials and textures within spaces in terms of furniture, lighting units, and accessories. This design concept fosters an intellectual culture for the users.

The conclusions represented by Key findings:

1- The coordination in terms of relations in interior design is achieved through harmonious and balanced relations by means of the organized distribution of the mythological elements within the vertical and horizontal parameters.
2- The contradiction in designing interior spaces achieves design strangeness by means of style, which in turn arouses wonder and acceptance in the user's mind. It requires the interior designer to make use of the elements characterized by surprise within the design spaces, enriching the interior space to draw the user in and foster comfort within it.

Keywords: Narrative Transformations, Myth, Existentialism, Inherent Values, Heritage

الفصل الأول

يستعرض البحث العلاقة بين الاساطير في القيم الموروثة ومفاهيم التصميم المعاصرة من خلال طرحه تتساءل : كيفية تحقيق غرائبية الحكايات الأسطورية في

تنظيم الفضاء الداخلي لتتحول الى فضاءات فكرية ورمزيات شكلية تميز الفضاء الداخلي ، يعد مفهوم الميثولوجيا في التصميم واحدا من الموضوعات التي ترتبط بقضية الحفاظ على الأرث الحضاري والفكري والثقافي من الاندثار لكنهم انتهجوا اسلوبا متفردا في التصميم ، فقدموا مباني اقتبسوا فيها افكارهم التصميمية من اساطير حضارات العالم القديم ‘وللتعرف على خصائص هذا البحث فقد حدد الهدف ب الكشف عن الاساطير الميثولوجي التي تم اعتمادها في تصميم فضاءات داخلية تحمل سمة الغرائبية. وقد تم التطرق الى مجموعه من الدراسات والطروحات السابقة المرتبطة بالغرائبية ومن خلال الطروحات التصميمية تم التوصل الى مفردات الاطار النظري الشامل وبصيغته النهائية والتي شملت اثنان من مفردات رئيسية (**الاسطورة – الدمج الغرائبي**) ومن ثم تم انتخاب العينات للدراسة العملية وتطبيق المفردات السابقة على المشاريع التصميمية ومناقشه النتائج وتحليلها لغرض التحقق من صحه فرضيات البحث. توصل البحث الى مجموعه من النتائج اهمها

هدف البحث : يهدف البحث الحالي إلى :الكشف عن الاساطير الميثولوجية التي تم اعتمادها في تصميم فضاءات داخلية تحمل سمة الغرائبية.

اهمية البحث : رفد الباحث من ذوي الاختصاص في العمارة والتصميم الداخلي بدراسة علمية التعرف على الية تنظيم الرموز الأسطورية الموروثة في تصميم الفضاءات الداخلية المعاصرة.

حدود البحث

الحدود الموضوعية : دراسة مفهوم التنظيم الغرائبي وتطبيقه عبر زج مفردات اسطورية موروثة تاريخيا تتلاقى مع وجدان المستخدم المحلي في تصميم الفضاءات الداخلية المعاصرة

الحدود المكانية : مدينة بغداد الرصافة /الحدود الزمانية : يتحدد البحث زمانياً في المدة ما بين (٢٠١٤ – ٢٠٢١).

مصطلحات البحث :

الغرائبية:

لغوياً : ادرج ابن فارس كلمة الغريب ضمن الجذر اللغوي (غرب) والذي يحيل بدوره الى صيغ ومشتقات متنوعة مثل غرب. اغرب ، استغرب، وغرابة (ابن، ١٩٩٩).

فلسفيا : الغرائبية بؤرة الخيال الخلاق الذي يجمع مخترقا حدود المعقول والمنطقي والتاريخي والواقعي، ومخضعا كل ما في الوجود من الطبيعي إلى الماورائي لقوة واحدة فقط، هي قوة الخيال المبدع المبتكر (ابو اديب، ٢٠٠٧)

ويضع معجم المصطلحات الادبية المعاصرة تحديدان لمفهوم الغرائبية

الأول : عملية تشكيل تخيلات لا تمتلك وجود فعلي ويستحيل تحقيقها.

ثانيا : الفنتازيا الفنية كعمل فني تحرر من منطلق الواقعية والحقيقة في تصميم مبالغا في افتتان خيال المستخدمين (ابو اديب، ٢٠٠٧)

اجرائي : وهي عملية انتاج فضاءات داخلية تبتعد عن المالوف لتعطي المستخدم البعد الفكري في كيفية تكوينها

الفصل الثاني

المبحث الأول : التصميم الداخلي وفق مفهوم الغرائبية

٢-٢- ١ مفهوم الغرائبية:

منذ أن خُلق الانسان وهو يتمتع بصفات فريدة خاصه به تميزه عن غيره، فهو يمتاز بنظام فكري يرتبط بوعيه وإدراكه، وان لقدرته على التأمل في ذلك النظام لتفسير ما يدور حوله، دليل على وجود استمرارية في تناقض الدوافع والرغبات لديه التي تختلف في طبيعتها من شخص الى آخر، وهذا التناقض إنما هو أمر كامن في الطبيعة الإنسانية لان "الفهم والتفسير هو هدف الإنسان على مر العصور وحتى عندما كان الإنسان يلجأ إلى السحر والخرافة والغيبية فهدفه في هذا كان الوصول إلى الفهم والتفسير، وفي هذا الهدف لا يختلف التفكير الخرافي والتفكير العلمي" (اكمال، ١٩٩٧)

وهنا انكشف التفاعل المستمر بين الفكر الداخلي للإنسان وما يعترضه من أحداث وتجارب في حياته، وهذا ما دفعه إلى ابتداع قصص وروايات لتفسير معنى حياته وما بعد الموت، ونتيجة لذلك بانت محاولات الإنسان في تفسير ذلك بواسطة الخيال الذي يحاول إيجاد تفسير موضوعي لما هو غريب للإنسان (عبد الحميد، ٢٠١٢).

، فالغرابة قد تجاوزت حدود المألوف لترتبط بالخيال، اذ تحمل بين مفهومها التباساً وغموضاً انالها خصوصية مرتبطة بكل ما هو مجرّد من ألفته، اذ "يكمن جوهر الغرابة في انتفاء الألفة، وغياب الشعور بالأمن، وحضور الخوف في الحياة. كل ما هو ضد الأمن غريب، وكل ما هو ضد الألفة غريب" (عبد الحميد، ٢٠١٢)

اما الغرائبية (الشكل الغرائبي) بانه "الشكل غير المألوف في ارض الواقع، ذو التأثير الفكري والجمالي في طبيعة الفن ليصنع خيالاً مؤجا للعاطفة فقد يصنع كيفما يصنع المهم الشكل النهائي (عبد الناصر، ٢٠٠٩).

ان الغرائبية تتطلب فهماً للمدهش والاسطورة والغامض وهي من مسميات للغرائبية، هذا الفهم يكون قائم على حقيقة خروج الاشياء من سياقها المتتالي في الواقع ودخولها في نسق العمل الغرائبية المصنوعة التي تجهد في جعل هذه الاشياء ضمن سياق آخر وضمن منطق (كاشي، ٢٠٠٦).

فالغرائبية تبغى اعادة بناء الواقع بصورة اخرى تبتعد بها عن الأعراف السائدة والمتعارف عليها، فتبتعد عن المألوف لتتجول في فضاءات لا تخضع للاعراف السائدة في المجتمع، ودائما ما تسعى إلى إثارة الاستغراب وانفعالات الدهشة اللاشعورية لدى الانسان، وتسعى الى تقديم تصاميم لفضاءات مألوفة بطريقة غير مألوفة ، فالجانب المهم في الغرائبية انها تعبّر عن "التردد الذي يشعر به كائن لا يعرف سوى القوانين الطبيعية، في مواجهة حدث يبدو فوق طبيعي (السماوي، ١٩٩٩)"

فهي تبحث في بناء واقع يفوق الواقع الملموس وتعمل على ربط المتعارف عليه في غير الدارج، لتنشئ عالماً في غاية الخصوصية، ليتماشى مع عالمه الخاص بكل ما يحمله من الغموض والدهشة والترقب، بهدف اثارة المشاعر والاحاسيس بالاستغراب للمستخدمين، وجاء هيغل بمعنى اخر للاغتراب من خلال التناقض ما بين التفكير للمصمم والعمل حيث يرى ان المصمم قد نشأ عنده الاغتراب من خلال بقائه تحت خيمة احكام السلطة وبالتالي تجاوز سلطة العقل. اي انها ابدلت سلطته الذاتية واستبدلها بسلطة الجماعات الدينية في ذلك الوقت. " ربط الاغتراب بفكرة الحقيقة المطلقة على شكل العلاقة بين الذات والعالم، فيكون الانسان مغترباً عندما لا يتعرف

على ذاته في هذا العالم، ويتجاوز اغترابه عندما يصبح العالم جزءاً منه عندها تتحول (الانا) الى (الانا النحن) (مجاهد ، ١٩٨٥) "

ان الغرائبية في التصميم، ترتكز على الخيال غير المحدود، الذي يمنحها امكانية اختراق المألوف و اخضاع غير المدرك في الواقع واحالته الى واقع مدرك، واقع آخر تحده حدود يصنعها الخيال الذي يبدع في طرق واساليب مبالغ فيها لعمل تصميمي تختبئ فيه الشعور، فذلك الخيال الذي لا تحكمه قوانين يتحول الى واقع مدرك يسير المستخدم الى واقع غريب فتختلط الاشياء داخله وتفقد ارتباطها بالواقع المألوف، مما يؤدي الى اتسامها بالغموض والدهشة، ولانها تصاميم جاءت من تصورات أو تخيلات تبتعد عن كل ماهو مألوف لتقترب من التناقض في تعبيرها عن المألوف، اي ان الغرائبية هنا تسير بالفضاء الداخلي من المالوف الى اللامألوف، فيقدم الفضاءات الداخلية لنراها برؤية بديلة لما هي معروفة ومتداولة، فضاءات يختفي فيها المتعارف عليه ويبرز فيه التأويل والتحريف، لإحداث الدهشة والمفاجأة لما يراه المستخدم من فضاءات تتحرر من الواقع المألوف والمعتاد، اذ ان "التأثيرات الغرائبية متأتية من الافتتان الذي مصدره الحيرة او الشك" (ابتر، ١٩٨٩)

والذي يهدف الى اكتشاف علاقات وترابط تدرك وظيفيا بعد ان كانت علامات الادراك فيها بالخيال الحر غير المحدود، الذي لا يستند الى قاعدة أو فرضية ،فالغرائبية قد تقدم فضاء داخلي مألوفاً ولكن فيه قدر كبير من الغرابة، لكون ان الغرائبية تلمس عالماً فكريا مختلف بعد العالم المرئي، عالماً استثنائياً يفوق الادراك ويضم خرقاً وتجاوزاً للعلاقات المألوفة ما بين الاشياء. كما في الشكل(١)

شكل (١) يمثل مبنى مدينة العلوم والفنون في مدينة اسبانيا استلهمت تشكيلاتها من التكوينات الجسديه

المصدر https://bafageh.com/blog/ar/The-Valencia-City-of-Arts-and-Sciences-Pusat-Seni-dan-Sains-yang-Mengagumkan-di-Valencia-Spanyol

٢-١-٢ الشكل الغرائبي في التصميم :

إنّ استخدام التغريب في أساليب التكوين الشكلية غير محددة بمعنى ظهور العنصر الشكلي في اماكن مختلفة وطرق ارتباط مختلفة ليعبر في كل مرة شيئا مختلفا لدى المتلقي. وهذا يقودنا الى فكرة تصميم الفضاء الداخلي فانّ من انواع التنظيم الشكلي الذي نراه في التصميم ناتج من فكرة التطور بمعنى كيف يدمج المصمم الاجزاء او الاشكال داخل الفضاء، فأنها تبدأ من الاشكال البسيطة حتى تنتهي الى الاشكال المعقدة، بمعنى ان "التطور هو وحدة عملية تتحكم فيها الاجزاء السابقة في اللاحقة ويخلق الجميع معا معنى كليا" (جيروم، ١٩٨١)،ولابد لنا من أن نتحدث عن الوظائف الجمالية للشكل من حيث ان الشكل ليس منفصلا عن الموضوع بل هو كامن فيه، بحيث ان التنظيم من الوجهة الشكلية، يجعل العمل التصميمي اكثر مقدرة على التاثير في مستخدم الفضاء بمعنى ان هنالك أشياء بسيطة واشياء معقدة في العمل التصميمي بل أن الشكل البسيط هو الذي يقود التكوين الغريب والمعقد في التصميم ،حيث قاد الشكل المستخدم في العملية التصميمية الى تدرج مستويات الادراك لدينا نحو

مستويات الادراك العليا، "إذا أحسّ إنّ للعقل مستويات متدرجة وتعتمد المستويات العليا على المستويات الدنيا" (دادلي، ١٩٨١).

إنّ الشكل الغرائبي يوجه الادراك وينظمه في المسائل الجوهرية عند تذوق أي تصميم لان فوضى الشكل لا تتيح ادراك الشكل ومن ثم تذوقه. كذلك التأكيد على الشكل في التصميم لا يعني تجاهل معنى المعنى العام (وظيفة الفضاء) أو اعتباره امرا مسلما به وحرمانه من النهوض بالمعنى والدلالة وارجاع كل شيء للشكل، وان مفاهيم كسر الألفة في التصميم، والتاكيد على الشكل لوحده، فحينماِ يقال "إن عملية الادراك الحسي في الفن غاية في حد ذاتها و هو ادراكنا لعملية البناء و الناتج النهائي" (حمودة ، ٢٠٠٣).

إن هذه العبارة تعود الى أحد اقطاب الشكلانيين الروس وهو (شكلوفيسكي) **ومنها نستنتج ان التفكير وجعل الفضاء المالوف غير مالوف هما غاية مرتبطة بالشكل الجمالي للعمل التصميمي ولكننا نؤكد ان الشكل مرتبط بالموضوع بشكل اساسي.**

٢-١-٣الغرائبية في الفضاءات الداخلية :

ان الاسطورة هي اجزاء من معتقدات يتجذر تاريخها إلى أقدم العصور، و تتاح لها الفرصة للظهور من خلال تلك الحكايات التي تصور مدركات غير حسية. فقدت مغزاها منذ زمن بعيد لكنها ما تزال موجودة، و تهتم في الوقت نفسه بالمتعة والدهشة في تصوير الأمور الخارقة للعادة و تمثل أقدم صور التأليف الأدبية. "فالحكاية الخرافية والاساطير لا تنفصل عن الاشكال الاخرى من اشكال التعبير عن الروح الإنسانية، و تضع الأساس الذي يستمد منه الأدباء إبداعهم و يقول "هيردر" إن الحكايات الشعبية بأسرها و مثلها الحكايات الخرافية و الأساطير هي بقايا المعتقدات الشعبية، كما انها بقايا تأملات الشعب الحسية، و بقايا قواه و خبراته، حينما كان الإنسان يحلم كونه لم يكن يعرف، و حينما كان يعتقد كونه لم يكن يرى، و حينما كان يؤثر فيما حوله بروح ساذجة غير منقسمة على نفسها" فان مزج الافكار والرؤى الجمالية الجديدة مع الأشكال والتقاليد السابقة هو سمة الفضاءات المعاصرة، والتي كونت صدمة واندهاش لدى المتلقي، وهذا ما يولد لديه الاحساس بالبهجة والمتعة،

ويمكن اعتبار اراء الناقد والمعماري روبرت (فينتوري(*) ،هي من اهم الادلة على الفضاءات الغرائبية من خلال دراساته حول كسر الرتابة وتغيير المألوف نحوا الاستخدام غير المتوقع لعناصر البناء والتصاميم المتداولة " ان التقرب من الفوضى يعطي نوعاً من القوة والتأثير للتكوينات المعمارية " (شيرزاد، ٢٠٠٢).

ان تغريب الفكرة التصميمة تقود المتلقي من خلال الابتعاد عن التمثلات الواقعية والمعقولة للعناصر المتحدة في بناء واحد، او المنفردة والمأخوذة من عالم الواقع اليومي فيكون ذلك التمثيل اقرب الى اللامنطقي واللامعقول واللامألوف فالهدف الذي يسعى الفن الى تحقيقه هو هدف تعبيري غرائبي، وهذا مايؤدي الى ان يكون مفهوماً وله معنى محدد يترتب عليه اهميته الخاصة بالنسبة لمتلقيه، لانه ذو دلالة فنية وذو معنى في الوقت نفسه وبلغ تطرف اللامألوف والغرائبية التصميمية في الموجات الفنية التي ظهرت في السنوات العشرين الماضية والممتدة في تأثيرها حتى ايامنا هذه حوله الكثير من الجدل والاختلاف حول ما يرمي الوصول اليه من خلال تركه لما هو مألوف واخراج عناصر التصميم من السياق العام المعروف والمتداول، وقد اخذ بعض المصممين على عاتقهم مهمة ازالة الفوارق بين فنون الرسم والنحت والعمارة، في نفس الوقت اعادة صياغتها في منظومة تصميمية جديدة بمضامين لم يكن لتلك الفنون مقدرة التعبير عنها منفردة وهذا لا يعني ان المضمون ليس مهماً، لكن المضمون بحد ذاته ليس فناً، مهما يكن مهماً، استثنائياً، عجيباً او غريباً، ان المضمون يعتمد على الشكل (الزيدي، ٢٠١٢)

٢-١- ٤ مفهوم الفانتازيا

هي ذلك الخيال الذي تندمج فيه الحقيقة مع الوهم، حيث يسموا الواقع ويتعدى كل حدود المنطق والعقل، فهي تغوص في المسائل اللاواعية إذ إنها تقترن في أغلب الأحيان بمفاهيم غريبة ولا تمس أرض الواقع، وتعتبر خرق لكل ما هو طبيعي

(*) روبرت فنتوري Robert Venturi : من اشهر النقاد المعماريين في العالم، ولد في 1925 في الولايات المتحدة الامريكية، كتب العديد من المقالات المهمة منها (التعلم من لاس فيغاس 1971) ومقال(مبررات عمارة البوب 1966).

وعقلاني، وتكمن في عالم يجمع كل ما هو غير مألوف، ويمكن القول إن الفنتازيا تدل على كل "تخيل وهمي متحرر من قيود العقل أو على كل فاعلية ذهنية خاضعة لتلاعب تداعي الأفكار أو على كل رغبة طارئة لا تستند إلى سبب معقول" (صليبا، ١٩٨٢).

، فالفنتازيا خيال يعلو فوق الواقع ليخرج الكثير من الافعال أو الوقائع التي تثير التساؤل فحقائقها لا تمت للواقع بصلة، اذ انها ظاهرة غير عقلانية وليس لها حدود طالما ارتبطت بالعقل الحر فهي تعبر عن محاولات كسر كل ما يكمن من وراء الظواهر الطبيعية، وهي بذلك تتحرر من كل قيود الواقع من خلال مرافقة المحسوسات وما بعد المحسوسات، وتخلق الفنتازيا جواً ممتعاً وذلك بسبب رؤيتها الخاصة والمتحررة للأشياء، فقد يقودنا الخيال في الفنتازيا، فهي تعبّر عن ذلك الخيال غير المحدود والذي يسعى إلى ما فوق ظواهر الأشياء لأن "الخيال واسع الحرية إلى الحد الذي يستطيع خلق عوالم لا وجود لها" (الشنيطي، ١٩٧٥)

، فإن أغلب افكار الفنتازيا قد يتخللها الوهم أو الخرافة أو السحر وذلك من خلال الخيال الفكري الذي يدفع الإنسان ويمكّنه من تصور فضاءات ليس لها وجود في الواقع، فهي تتميز باندفاعها بعمق نحو البحث والمغامرة في أسرار المجهول وأعماق الكون، لاسيما إن "لها خاصية توسيع في أفق الإنسان من النواحي المعرفية والوجدانية وتساعد على انطلاق الخيال وتنشيط التفكير مما يدعو إلى تقديم صور وأفكار من عوالم لا متناهية فتنمو المعارف في رحاب المبدع ويصبح إنتاجا" (عبد الناصر، ٢٠٠٩)

اذ ان الخيال في الفنتازيا يتحرر من القيود والعادات والتقاليد والهوية ويسعى إلى ابتكار هيئات وأشكال لاتمد للواقع بصلة يتم بناؤها بصورة وهمية خيالية فهو يتمتع بطموح العقل وليس له حدود، لذا فإن الفنتازيا تحتوي على أمور غير مالوفة أبداً ولا يمكن لها أن توجد إلاّ في الخيال الذي يتعدى حدود المعقول.

٢-١- ٥ مفهوم الأسطورة :

الأساطير: أحاديث لا نظام لها، و يقال: سطر فلان علينا يسطر اذا جاء باحاديث تشبه الباطل (الزيدي، ٢٠١٢) و ليست الأسطورة بالظاهرة البسيطة و إنما هي عملية

معقدة تستدعيها وظيفة أو حاجة اجتماعية، و تضاف إليها أو تخرج منها حالة أدبية أو فنية فمثلا ان الديانة التي عرفتها المجتمعات البائدة السابقة لعصر الكتابة يمكن الحدس بشانها من خلال فنها المنظور: الصور الموجودة على جدران كهوف العصر الحجري القديم المتأخر و الأشكال ذات الأبعاد الثلاثة التي وجدت، و نجد انه بعد ولادة المدنية السومرية كانت الهتها لا تزال تمثل قوى الطبيعة تمثيلا جزئيا. و الأساطير في الواقع علم قديم، و هي أقدم مصدر لجميع المعارف الإنسانية (يادنجي، ١٩٩٦)، و من هنا ترتبط كلمة اسطورة دائما ببداية الناس او ببدائية البشر قبل ان يمارسوا السحر كضرب من ضروب العلم أو المعرفة و من الواضح إنها في هذه الحال تمس الماثورات الدارجة بإبعادها المادية و الروحية و تعرض لكثير مما يعكف عليه الاثاريين، و خاصة عندما يستنطقون النقوش المتبقية فوق الأواني و الألواح و الأدوات حيث تقص أطرافا عن حياة الانسان في الماضي البعيد أو القريب. و لما كانت الأساطير قد امدت الدراسات الانسانية على اختلاف انواعها بالكثير من الظواهر و العناصر و المواد فان الفلكلور يتشعب عند بعض الدارسين و يعد من هنا مكملا لها، مع اننا رايناه عند آخرين متصلا بالاثنولوجيا، و الأساطير تبدو في الحالين فرعا هاما من الانسانيات، يرتبط اساسا بعلم اللغة العام و بالدراسات الادبية والنفسية.

وأن الأسطورة تمثل باختصار، مقولة إدراك و وجود ضرورية جدليا، و هي معطاة كواقع حياتي مادي، و كعلاقة بنائية ذات موضوع منجز في صورة محددة، حيث الحياة منفصلة عن المادة والمنعزلة رمزيا، و مخلوقة في هيئة طاقة غريزية، فهي إذا تمثل رمزا وحياة و معطى ثقافي و ضرورته الجدلية واضحة للعيان، أو إن الأسطورة ثقافة الحياة معطاة رمزيا (الكسي، ٢٠٠٥)

و تدل الأبحاث الحديثة التي عرضت للفكر المبكر للانسان ان مدى التشابه في عمليات العقل البشري، يظهر في الاساطير الرمزية (زكي، ١٩٥٧) .

و في دراسة الآداب القديمة، يغدو اهمية ابراز الافعال اولا، فلكل من انواع الادب القديم، خرافيا كان ام اسطوريا ام ملحميا ام واقعيا، دافعه النفسي، و الدافع هو الفاصل أما الشكل فيأتي في المرحلة الثانية. و الدافع وراء كل ذلك هو الواقع الذي يعيش فيه الإنسان و يعاني مؤثراته، فأما أن يعبر الانسان عن ارتباطه بالحياة العليا و الغيبيات

الكونية، و حينئذ يخرج ذلك على شكل أسطورة، و إما أن يعيش مشكلة يقتضي حلها قوى عليا او قدرات فوق بشرية فتكون الملحمة و إما أن يعيش في الواقع التراجيدي ويحس بقسوته و حينئذ يخرج ذلك في صورة من الادب الواقعي (زكي، ١٩٥٧)

وظهرت الاسطورة في التصميم الداخلي منذ القدم فمثلا شكلت الاعمدة في العهد اليوناني دلالات في مضمونها الفكري بالتصميم حيث وجد ان لكل طراز حكاية اسطورية ليكون على هذا الشكل. فمثلا يشير المفكرون بأنه تم إستيحاء اشكال الطرز في العمود الايوني جزء لتاج من أسطورة هيرقوليس والتفاحة الذهبية ، وفي موقع آخر تظهر الأعمدة في معبد الأريكيثيون (كتماثيل لفتيات) تحمل سقف المعبد، تشير الرواية الى الإسطورة التي نقلها الكاتب الروماني)ماركوس فتروفياس (الزيدي، ٢٠١٢)

الفصل الثالث

اجراءات البحث

٣-١منهج البحث :

أعتمد الباحث على المنهج الوصفي في تحليل نموذج البحث بوصفه المنهج الملائم في تحقيق هدف البحث البحث في الكشف عن الاساطير الميثولوجية التي تم اعتمادها في تصميم فضاءات داخلية تحمل سمة الغرائبية. " ".

٣-٢ مجتمع البحث :

أشتمل مجتمع البحث الحالي على التصاميم الداخلية لفضاءات (مطاعم بغداد المصممة وفق نصوص ادبية متمثلة بالحكايات الاسطورية والتي كان عددها ٣ فضاءات)، التي أنشأت للمدة من سنة ٢٠١٤ – ٢٠٢١م لان هذه المدة تحديداً تمثلت بمتغيرات فكرية متعددة على مستوى التصميم الداخلي والعمارة في بلدنا نظرا لظروف الانفتاح على البلدان المجاورة الي ادت اثرها الكبيرة في تفاعل التنسيق للفضاء واساليب دمجه مع الافكار المتجددة وطريقة اظهارها في التصميم الداخلي وطبيعة التعبير عن هذه المتغيرات، لذا تم انتخاب عينات البحث بصورة قصدية نظرا لما وجده الباحث من توفر مفردات شكلية تتوائم مع عنوان البحث من ناحية التنسيق والدمج الغرائبي في تصميم الفضاءات الداخلية لها و كما جاء في الفصل الاول من حدود

البحث ومن اهم المبررات لاختيار العينة هو توفر المفردات الشكلية ضمن النص القصصي في العينة طرق انتاج الفضاء بصورة متسلسلة ضمن النص الحكائي

٣-٤ الوصف والتحليل

٣ ٤-١ - الانموذج الاول : مطعم كلكامش

وصف الفضاء العام : يقع مبنى مطعم كلكامش في مدينة بغداد منطقة الرصافة الكرادة الشرقية قرب قناة هنا بغداد الفضائية / مقابل شركة الطوقان وتم افتتاح المطعم في ٢٠١٤ ميلادي جاس اسم المطعم على اسم الملحمة الشهيرة كلكامش كان الفضاء الداخلي للمطعم يتضمن المطعم صالة داخلية كبيرة على شكل حرف (L) من الداخل تمتد على مساحة ١٥ متر والعرض بمساحة ٩ متر كما في الشكل (١) تحتوي على ٦ جدران اثنين منهما من الزجاج (اللذان يطلان على الجلسة الخارجية للمطعم)

ت	اسم الفضاء	سنة الانشاء	المنطقة
	كلكامش	**٢٠١٤**	**بغداد- الرصافة-الكرادة داخل**

شكل (١)

مدخل مطعم كلكامش (تصوير الباحث)

و ٤ جدران استخدم في ثلاثة منهم النحت البارز (الجدار الاول هو الجدار الرئيسي المستخدم فيه قصة الملك كلكامش كما موضح في الشكل رقم (٢) من بداية الرحلة الى الحصول على نيتة الخلود وبعدها عندما يفقدها بينما جاء الجدار الثاني بالنحت البارز لعربة اشورية عائدة من الانتصار في المعركة بينما وضف في الجدار الثالث مفردة للملك كلكامش) بينما ترك الجدار الاخير من مادة السيراميك دون اي اضافات) تطل هذه الصالة على الصالة الخارجية من جهتين يفصل بينهما جدار من الزجاج (ابواب وشبابيك) ذوا اطار خشبي مقسم الى وحدات صغيرة كما يحتوي الفضاء على وحدات الجلوس من مادة الخشب والنسيج موزعة بشكل منتظم وبخطوط مستقيمة تحتوي على مسارين للحركة ضمن الفضاء واختلف الفضاء الخارجي للمطعم عن الفضاء الداخلي في اسلوب التصميم والمواد والخامة المستخدمة فيه فقد جاء التصميم في الفضاء الخارجي باستخدام خامة الخشب في اغلب التفاصيل.

شكل (٢) شكل المطعم من الداخل

(تصوير الباحث)

٣-٤-٢ التحليل :

الاسطورة على وفق التنسيق والقيمة التنظيمية للتكوين في الاشكال

أ. التنسيق على مستوى العلاقات :

لقيت ملحمة كلكامش* اهتمامًا متزايدًا وتُرجمت إلى العديد من اللغات وتظهر في العديد من الأعمال الأدبية الشهيرة. تاثر المصمم الداخلي لمطعم كلكامش بهذه الميثولوجيا وفسر عمله باقتباس احداث الاسطورة ليعيد توظيفها في تصميم الفضاء. جاء التصميم من لحظه الدخول الى الفضاء بالإحساس بالمعنى التصميمي من خلال التناقض الموجود بين الفضاء والفضاءات المحيطة به جاء التصميم على شكل فضاء طولي ممتد خافتة الاضاءة يتحول فيها المستخدم بواسطة احداث القصة الاسطورية التي تجذبه للسير في الاتجاه حتى يصل في نهاية الفضاء ليجد فضاء مستطيل الشكل متعامد على الفضاء الاول وضع في نهايته تمثالا لكلكامش يستعيد بذلك النسق الاسطوري ليصور للمستخدم نهاية القصة كما في الشكل رقم(١)

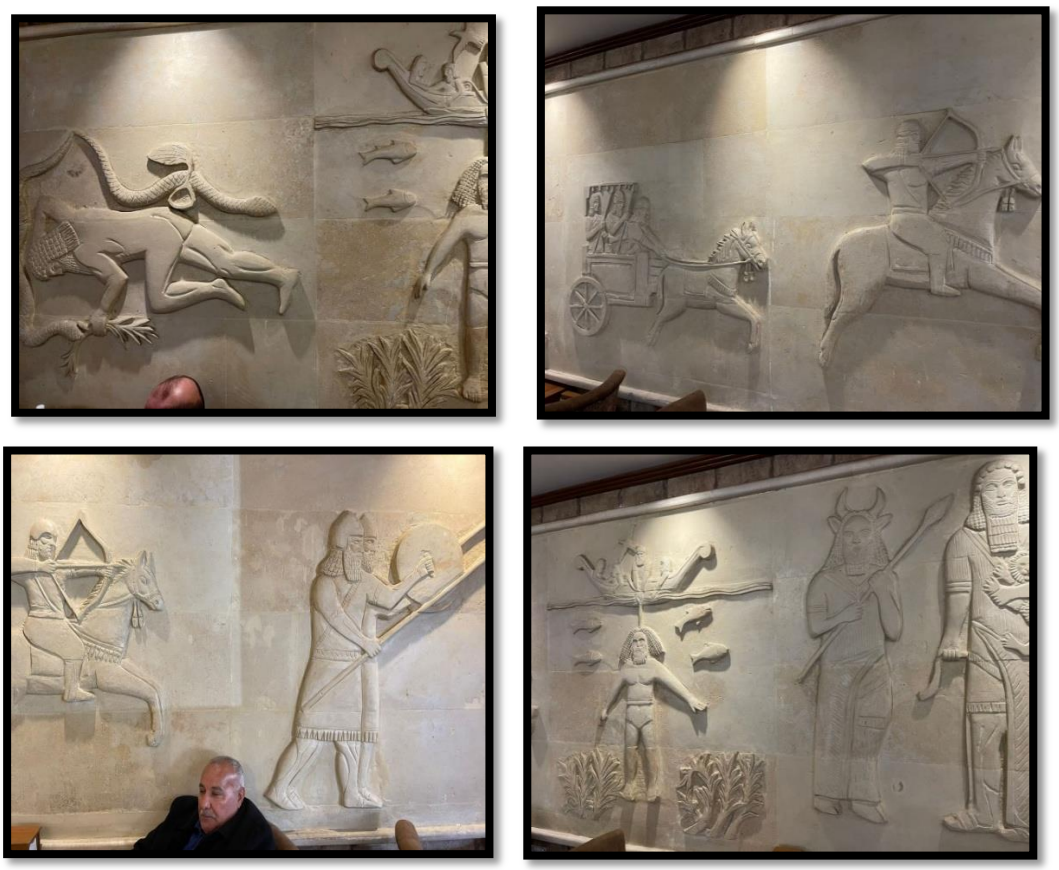
اعتمد التصميم الداخلي للفضاء على التعقيد في استخدام جميع الاجزاء ضمن جدار رئيسي ليضم الاسطورة كاملة وجعل الجدار المقابل (الزجاجي) مع الارضية لعمل جزء حساس يجعل المستخدم يعيش بديمومة ويتجسد القصة داخل الفضاء من خلال استخدامه للتنسيق في الجدار الاصلي للقصة الذي استخدم فيه النحت على الجدار لسرد القصة من خلال التحول بين اجزاء القصة من البداية الى النهاية بصورة سلسة وبالاعتماد على التسلسل وعلاقة الجزء بالجزء والجزء بالكل ليحقق فكرة الحضور والديمومة لاحداث القصة داخل الفضاء ولكن استخدام وحدات الاثاث (الكراسي، المناضد) بصورة ملاصقة للعمل النحتي البارز الذ اثر بدوره على رؤية تفاصيل العمل الملحمي النحتي بسبب عدم وجود المسافة الكافية بين العمل والمستخدم.

بـ – التنسيق على وفق الادراك الشكلي:

* تفيد اسطورة ملحمة كلكامش بشعور البحث عن الخلود وتقسم الى قسمين يدور القسم الأول من القصة عن جلجامش، ملك الوركاء، وإنيكدو، وهو رجل جامحٌ خلقته الآلهة لوضع حدّ لطُغيان جلجامش على شعب الوركاء. بعد أن يتأنسن إنيكدو عبر إقامته علاقة جنسية مع مومس، ينطلق إلى مملكة الوركاء، حيث يطلب تحدّي جلجامش لاختبار مقدار قوته. يفوز جلجامش في التحدي، ومع ذلك، يصبح الرجلان صديقين، وينطلقان معًا في رحلة تدوم لستة أيام إلى غابة الأرز السحرية، حيث يخططان لقتل الحارس، خومبابا الرهيب، وقطْع شجرة الأرز المقدسة .تُرسل الإلهة عشتار ثور الجنة لعقاب جلجامش على رفضها التقرّب منه. يقتل جلجامش وإنيكدو ثور الجنة، وعلى إثر ذلك يتخذ الآلهة قرارهم بالحُكم على إنكيدو بالموت، ويقتلونه.

في الجزء الثاني من الملحمة، يدفع الأسى على موت إنكيدو بجلجامش إلى القيام برحلة طويلة محفوفة بالمخاطر لاكتشاف سرّ الحياة الأبدية. في نهاية المطاف يكتشف أن «الحياة التي تسعى في إثرها لن تنالها أبدًا. لأن الآلهة عند خلقِها البشر، جعلت الموت من نصيبهم، واستأثرت بالخلود نصيبًا لها وحدها، على أيّ حال، فقد بدأت شهرة جلجامش في الآفاق، وعمّرت طويلًا بعد موته، بسبب مشاريعه العمرانية العظيمة، ونقله لنصيحة أسدتها له سيدوري، وما أخبره إياه الرجل الخالد أوتنابيشتيم عن الطوفان العظيم؛

ان استخدم لون واحد في الجدار الرئيسي للاسطورة لم يعطي التباين في القيم اللونية وكان المجال اللوني محدود مما ادى الى تمويه الشخصيات وعدم اعطاء تركيز على جزء معين من العمل الذي هو روح المكان وبالتالي قلل من شد مستخدم الفضاء للدخول الى الجزء الاخير من الفضاء لمعرفة نهاية الحدث الاسطوري الشكل (٣).



شكل (٣) المصدر تصوير الباحث

وبرزت الفكرة التصميمية في الجدار المقابل للجدار الرئيسي والارضية اللذان تدخلا فيما بينها وبطريقة معقدة من خلال القيم التكوينية (اللونية والشكلية والبنائية) لاعطاء تاثر الجانب الاخر من القصة عن طريق استخدام اسلوب يوهم بحركة الماء للارضية من خلال الخامة المستخدمة (السيراميك) وباللون السمائي الفاتح جدا الذي يعطي الشعور بالتموج وازداد هذا المتموج من خلال تداخله مع اشعة الشمس الداخلة من الجدار الزجاجي (وذلك لان اسلوب تقطيع الزجاج على شكل مربعات صغيرة) مما يعطي الارضية ايهاما اضافيا للشعور بالماء وحركتة الايهامية بما يشعر المستخدم انه يدخل ضمن الحكاية الاسطورية في الجزء الذي يدخل فيه كلكامش الى الماء لاحضار

نبتة الخلود، وزاد الشعور بحركة الماء من خلال مجموعة الطاولات والكراسي التي نضمت بطريقة اشبه الزوارق التي كانت تستخدم انذاك من خلال دمج طاولتين مربعة الشكل للوصول على جزء مستطيل توهم الكراسي التي وضعت على طرفيه بالحافة المنتهية للزورق وبذلك تشكل مجموعها شكل بسيط لزورق مائي كما في الشكل (٤).

شكل (٤) تصوير الباحث

بينما جاء السقف في الفضاءات الداخلية لمطعم كلكامش على الاشكال الهندسية التي اعطت السقف الاحساس بالغرابة عن الفضاء لما جاء فيه من تناقض على مستوى اللون والشكل والعمليات البنائية فقد جاء تصميم السقف بطريقة معاصرة اغترب عن الفكرة التصميمية للفضاء الداخلي العامة والذي كان يمثل اظهار اسطورة ملحمة كلكامش وابتعد بصورة كبيرة على العملية البنائية للفضاء من خلال ابتعاد الجزء بالفكرة التصميمية عن باقي اجزاء الفضاء وبالتالي كان التصميم الداخلي للسقف غير معبر عن هوية الفضاء كما في الشكل (١٢) كما جاء تصميم الجدار الاخير للفضاء بأسلوب معاصر وضفت فيه العربة الاشورية القديمة مما جعل وحدة موضوع التصميم تخرج عن اطار التكوين الشكلي المتكامل الذي احدثه المصمم في باقي جدران الفضاء كما في الشكل (٥) الذي يوضح شكل العربةالاشورية.

شكل (٥)

المصدر تصوير الباحث

مما يؤثر سلبا على طريقة بناء الاسطورة في الفضاء الداخلي بسبب هذا الاقحام والذي أدى الى الانقطاع بين التكوينات الشكلية واللونية وعلى مستوى علاقة الجزء بالجزء والجزء بالكل في الفضاء، وجاء الفضاء الخارجي للفضاء بأسلوب تصميمي اخر هو الاسلوب الاسلامي مما جعل المستخدم يمر بفضاءات مختلفة الزمن والذي اثر سلبا على تجسيد الملحمة داخل الفضاء، ان نتيجة وجود مفردات تكوينية متعددة داخل الفضاء ادت الى ضياع الفكرة التصميمية، وجاءت بالعكس تماما من العلاقة المنشأة داخل الفضاء الاول و الوحدة البنائية للشكل العام الذي ترابطت مفرداته مع طبيعة الايقاع الجزئي المنتظم وعلاقة الجزء بالجزء فكل جدار كون ترابط مع الاجزاء والعناصر المستخدمة في جزؤه القريب و في المكونات الداخلية المتعددة، وأن هذه البنية الشكلية في أبعادها يستشعرها المستخدم في اللحظة الاولى من دخول المكان ليستطيع تجزء الفضاء الى عدة اجزاء، اكبرها استخدم في اظهار الملحمة الاسطورية لكلكامش فقد تعددت تلك البنى لتعطي معاني متعددة من خلال التحول المفاجئ ما بين الفضاء الداخلي والفضاء الخارجي ولم تكن لذاتية المصمم ووعيه الثقافي بمعزل عن التصميم الداخلي للفضاء اذ تجسد ذلك من خلال الدقة في تنظيم المفردات التكوينية للفضاء الداخلي وبطريقة يحاكي فيها القصة الواقعية وحساب اماكن سقوط الاضاءة الطبيعية بدقة تعكس ثقافة ووعي للمصمم.

ج-الاسطورة وفق الدلالات التعبيرية للشكل الغرائبي في التصميم

ان الدلالات التعبيرية الشكلية ظهرت من خلال دور العناصر التصميمية للتصميم الداخلي التي تتجه نحو أساليب تكوينها التي استمدتها من طبيعة المادة الطبيعية كاستخدام الحجر في الجدار والاخشاب في الطاولات ووحدات الجلوس والتي تتنوع بحسب التصميم الداخلي للفضاء والذي يتباين بسطوحه الملساء الناعمة ودرجة لمعانها، ويظهر ذلك في العناصر اللونية التي كانت سائدة بشكل واضح لملمس الخشب ودرجاته المتباينة وانسجم مع التنوع الحاصل من خلال سقوط الاضاءة التي كونت منظومة مختلفة في تشكيلاتها من الانارة الطبيعية الساقطة على ارضيات الفضاء والانارة الصناعية الموجودة في أعلى سقوف، ويعتمد على الانارة الصناعية في إضاءة المكان بشكل رئيس مع الاعتماد الاضاءة الطبيعية الخافتة في بعض الاماكن من الفضاء والذي مثله بالممر المائي مع الارضية الذي ذكراناه سابقا في الممر الحركي العام للتنقل في الفضاء، مما ينتج ملمس معين من التباينات السطحية بين الخافت والمشع.

ان حضور الرمزية للدالة الاسطورية باستخدام جدار كامل منحوت يعبر عن مراحل الملحمة التي ساعدت المصمم على منح الفضاء الداخلي وتركيبه التصميمي نوعا من التغريب الذي اعطى احساسات عامة ترتقي لمستوى الاثارة التعبيرية التي تحفز الادراك باتجاه تعميق الروابط مع الافكار الثقافية للخروج بصورة جمالية ناتجة من غرابة للفضاء الداخلي عما سواه من الفضاءات المجاورة.

ظهرت التنظيم الخاص لسرد القصة في التصميم الداخلي عبر تجليات الاسس التنظيمية التي تقود للوحدة على مستوى التلقي البصري لمفردات الفضاء كافة وعبر حضور التناسبات الشكلية واقترانها بمعاني التعقيد من خلال الايقاع المتكرر الذي يظهر على الفضاء من تاثير الزجاج المستخدم في الجدار المقابل والارضية، وان الصياغات الشكلية للفضاء الداخلي تمنح الفضاء صفة الانسجام من خلال المعنى الكلي للفضاء والذي ابتدا من الاسم والنحت البارز للاسطورة في مدخل الفضاء،وساد الفكر التصميمي من خلال النمط المستخدم في الفضاء، والمعنى الذي اظهره المصمم

حيث ان المعالجات الشكلية التي استخدمها المصمم لهذا الفضاء تنمي الاحساس بالتواصل مع الافكار الادبية للملحمة الاسطورية.

الفصل الرابع :

٤-١النتائج والاستنتاجات والتوصيات والمقترحات

النتائج ومناقشتها

١-ان التنسيق تحقق على مستوى (التداخل والتعقيد) وافتقد التصميم الى تحولات على المتسوى التنسيق في استخدام التحويل في التصميم على مستوى التنسيق عندما استخدم عربة اشورية في الفضاء الداخلي ضمن حكاية كلكامش في المحددات العمودية وفقدت هذه العلاقات في المحدد الافقي للفضاء.

٢-جاءت علاقة التناقض على مستوى العلاقات بصورة سلبية لما استخدمه المصمم من الانتقال من الفضاء الخارجي للمطعم والفضاء الداخلي بسبب الانتقال من طراز اسلامي التصميم الى تصميم فكرة لحكاية اسطورية مما اضعف التصميم،

٣-تم استحضار التنسيق على مستوى البساطة من خلال ما حققته على مستوى التنظيم الداخلي لقطع الاثاث وعلى مستوى المكملات في التصميم،

٤-ان ادراك الاسلوب التكويني في الفضاءات لوحدات القصة والمتمثلة بـ(النحت البارز لملحمة كلكامش) بصورة متسلسلة ومتداخلة مع بعض جعلت المستخدم ينسجم بسهولة في فهم وتتبع التسلسل الملحمي للأسطورة،

٥-افصحت التصاميم الداخلية عن طراز تصميمي يحمل صفات الاصالة في الفكر التصميمي والتي تنوعت بالأسلوب والايحاءات غير المألوفة عن طريق توظيف (المواد والخامات) في الفضاءات وعلى مستوى الاثاث و وحدات الانارة و المكملات مما جعلها تحقق ثقافة فكرية للمستخدمين.

٦-حققت الاسطورة في التصميم على مستوى التشكيل من خلال علاقة الجزء بالجزء الذي تحقق بمستوى عالي وقابلها علاقة الجزء بالكل فالتحقق بمستوى عالي ايضا

٧-عبرت الدلالات الاسطورية للفضاءات الداخلية بالتناغم داخل الفضاء مما احال مستخدم الفضاء الى حالة من التحكم في حركة المستخدمين والتي تحفزهم نحو الانتقال الى اجزاء معينة داخل الفضاء.

الاستنتاجات

١-ان التنسيق على مستوى العلاقات في التصميم الداخلي يتحقق من خلال علاقات متناسقة ومتوازنة عن طريق التوزيع المنظم لمفردات الاسطورة ضمن المحددات العمودية والافقية

٢-ان التناقض في تصميم الفضاءات الداخلية يحقق الغرابة بالتصميم من خلال الاسلوب الذي بدوره يثير الدهشة والقبول لدى المستخدم ويتطلب من المصمم الداخلي الاستفادة من مفردات تتميز بالمفاجئة داخل الفضاءات التصميمية وصولا الى اغناء الفضاء الداخلي لشد المستخدم داخل الفضاء وشعوره بالراحة فيه.

٣-تشكل الدلالات والرموز الاسطورية اللا مالوفة المعقدة في التصميم الداخلي للفضاءات عناصر جذب اكثر من الفضاءات ذات الاشكال الهندسية البسيطة وذلك لان المستخدمين يميلون الى الفضاءات المعبرة عن الافكار الغرائبية اكثر من الفضاءات ذات التشكيل البسيط.

٤-ان عملية الحفاظ على ديمومة الفكرة التصميمية داخل الفضاءات الداخلية يتم من خلال اكتمال جميع اجزاء (عناصر ومفردات) القصة الاسطورية وان اجتزائها او حذف جزء منها يؤدي الى الارباك في عملية فهم التصميم.

٥-تعد العلاقات الحياتية المتبادلة بين الذاتي والموضوعي هي ضرورة جدلية للإدراك والوجود لوصف الاسطورة داخل الفضاءات الداخلية عن طريق التعبير الرمزي للأشكال داخل الفضاء.

٦-يبرز سمة الدمج الغرائبي من خلال مزج الافكار والرؤى الجديدة مع الاشكال التقليدية السابقة بأسلوب غير متوقع قائم على الاستعارة من الحكايات والقصص والاساطير للتمرد على التقاليد الرائجة وكسر الرتابة.

٤-٣ التوصيات

١-ان يتبنى المصمم الداخلي استخدام القصص الاسطورية ذات الافكار المستوحية من تراثه في تصميم فضاءات داخلية تحمل صفة الجدة

٢-تامين معالجات تصميمية ذات ابعاد فكرية وادبية ضمن الفضاءات الداخلية

٤-٤ المقترحات

١- اجراء دراسة عن الرموز الاسطورية وطرق توظيفها في الفضاءات الداخلية

٢-اجراء دراسة عن طرق استخدام النص الادبي في الفضاءات الداخلية

المراجع

١. ابتر. (١٩٨٩). ادب الفنتازيا. (صبار سعدون السعدي، المترجمون) بغداد، العراق: دار المامون للترجمة والنشر.

٢. احمد السماوي. (١٩٩٩). الغرائبي في الاقصوصة واشكالية المنهج. مجلة اقلام، صفحة ٢٣.

٣. احمد كمال زكي. (١٩٥٧). الاساطير. سري: مكتبة الشباب.

٤. اندرو دادلي. (١٩٨١). نظريات الفلم الكبرى. (جرجس فواد الرشيد، المترجمون) القاهرة، مصر: الهيئة المصرية العامة للكتاب.

٥. بتول موفق كاظم الزيدي. (٢٠١٢). الدلالت الاسطورية في العمارة المعاصرة. بغداد: الجامعة التكنلوجية.

٦. جميل صليبا. (١٩٨٢). المعجم الفلسفي (المجلد ٢). بيروت، لبنان: دار الكتب اللبناني.

٧. ستولنيتز جيروم. (١٩٨١). النقد الفني (المجلد ٢). (فواد زكريا، المترجمون) القاهرة، مصر: الهيئة المصرية العامة للكتاب.

٨. شاكر عبد الحميد. (٢٠١٢). الغرابة مفهوم وتجلياته بالادب. الكويت، الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والادب.

٩. شيرين احسان شيرزاد. (٢٠٠٢). لمحات من تاريخ العمارة والحركات المعمارية وروادها. بيروت، لبنان: المؤسسة العربية للدراسات والنشر.

١٠. طاهر يادنجي. (١٩٩٦). قاموس الخرافات والاساطير (المجلد ١). طرابلس، لبنان: جروس برس.

١١. عبد العزيز حمودة . (٢٠٠٣). الخروج من التيه. الكويت، الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والادب.

١٢. فارس ابن. (١٩٩٩). معجم مقاييس اللغة (المجلد الثانية). بيروت، لبنان: دار الكتب العلمية.

١٣. كمال ابو اديب. (٢٠٠٧). الادب العجائبي والعالم الغرائبي في كتاب العظمة وفن السرد (المجلد ١). بيروت، لبنان: دار الساقي.

١٤. لوسيف الكسي. (٢٠٠٥). فلسفة الاسطورة (المجلد ١). (منذر حلوم، المترجمون) اللذقية، سوريا: الحوار للنشر والتوزيع.

١٥. مجاهد عبد المنعم مجاهد . (١٩٨٥). الانسان والاغتراب (المجلد ١). دمشق، سوريا: سعد الدين للطباعة والنشر.

١٦. محمد فتحي الشنيطي. (١٩٧٥). فلسفة هيوم بين الشك والاعتماد. القاهرة، مصر: مكتبة القاهرة الحديثة.

١٧. مصطفى ابراهيم عبد الناصر. (٢٠٠٩). توظيف الشكل الغرائبي في افلام الخيال العلمي. بغداد، العراق: كلية الفنون الجميلة.

١٨. ناجي كاشي. (٢٠٠٦). الغرائبية في العرض المسرحي. بيروت، لبنان: دار الخيال للطباعة والنشر.

١٩. وهبي اكمال. (١٩٩٧). مقدمة في التخليل النفسي. بيروت: دار الفكر العربي للطباعة والنشر.