

سفر به جهان زشت‌رویی کوش

با تغییر پیرنگ گفتمان روایی کوش‌نامه از ژانر حماسی به ژانر عرفانی

الهام حدادی*

حسین نجفداری**، ابوالقاسم رادفر***

چکیده

کوش‌نامه، با روایت جهان‌روایی کوش در ژانری حماسی، فرصت دیگری است برای هم‌ذات‌پنداری مخاطب و سفر به جهان قهرمان داستان برای اقامت در ژانری عرفانی. روایت کوش‌نامه بر اساس «جهان‌پردازی روایی» از دو کلان‌جهان تشکیل شده است که رازی شگفت‌دو جهان این روایت را تغییری اساسی می‌دهد. هنر این راز در روایت کوش‌نامه این‌چنین است که 1. ادراکی جامع از پیرنگ نهایی داستان به‌دست می‌دهد؛ 2. دو کلان‌جهان داستان را با همهٔ مؤلفه‌ها از یک‌دیگر متمایز می‌کند؛ 3. باعث تغییر بافت متن می‌شود و، در نهایت، بستر گذر از ژانر حماسی به ژانر عرفانی را فراهم می‌سازد؛ 4. تفاوتی شگرف میان قهرمان داستان حماسی کوش‌نامه با دیگر قهرمانان حماسی شکل می‌دهد؛ 5. وجود و سپس گشایش این راز بستر هم‌ذات‌پنداری را هم برای مخاطب زمان خلق اثر و هم مخاطب امروزی ایجاد می‌کند. این جستار بر آن است تا با نظریهٔ دیوید هرمن در باب جهان‌پردازی روایی در تحول پیرنگ داستان، نظریهٔ گریگ دربارهٔ سفر به جهان روایت، و نظریهٔ زمان روایی ژنت به بازنگری و خوانش راز روایت کوش‌نامه بپردازد. سرانجام، گره این روایت را دیورویی و زشت‌رویی کوش و تغییر آن را پیر می‌گشاید.

* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی (نویسندهٔ مسئول)

h_hadadi2000@yahoo.com

** استادیار زبان و ادبیات فارسی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی ho_najafdari@yahoo.com

** استاد زبان و ادبیات فارسی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی a.gh_radfar@yahoo.com

تاریخ دریافت: 1393/1/25، تاریخ پذیرش: 1393/4/2

کلیدواژه‌ها: جهان‌پردازی، روایت، کوش‌نامه، هرمن.

1. مقدمه

کوش‌نامه روایتی حماسی است؛ از زمان خلق این اثر تا امروز مخاطبان بی‌شماری در قرن‌های متمادی با اندیشه‌ها و ابزار گوناگون به جهان داستانی آن سفر کرده و هر یک با زیستن در این جهان بر اساس زمان خوانش عصر خویش به آرای دست‌یافته‌اند که چه‌بسا با آرای دیگران مشابه یا متضاد باشد. امروز و در قرن حاضر، ما با ابزار شناخت روایت سفر به جهان روایی کوش سفر کردیم و به خوانشی دیگر از این متن رسیدیم؛ خوانشی که می‌تواند بر آنچه محققان گذشته به یادگار گذاشته‌اند بیفزاید.

ابزار نقد و نظریه و از جمله روایت و نظریه‌هایی که از درون آن جوشیده است هر یک نگرشی جدید به متون گذشته و معاصر است تا زوایای پنهان‌مانده آثار ادبی در خوانش امروزی روشن شود. در تحقیقات ادبی معاصر، محققان به دو دلیل به نظریه‌های جدید توجه بسیاری کرده‌اند: 1. تقدم نظریه بر مشاهده؛ 2. توانایی و ظرفیت نظریه در روشن ساختن زوایای پنهان‌مانده آثار ادبی. کاربرد نظریه در متون ادبی، به دلایلی، انتقاد برخی محققان را در ایران در پی داشته است، از جمله: «الف) نداشتن شناخت دقیق از نظریه‌ها؛ ب) بی‌توجهی به بستر تاریخی و فرهنگی نظریه‌ها؛ پ) انتخاب نادرست نظریه‌ها؛ ت) ناتوانی در ترکیب نظریه‌ها» (امن‌خانی و علی‌مددی، 1391: 53). اما، این عوامل دلیلی بر به‌کارنگرفتن نظریه‌ها نیست و برای محققان خارج از ایران پذیرفته نیست که برخی پژوهشگران ما فقط از دریچه چند دیدگاه محدود به آثار ادبی توجه کنند و تغییر کانون زاویه دید را در حق متون ادبی نادیده بگیرند.

در این جستار، هدف بر این است که بر اساس جهان‌پردازی (world making) — که یکی از مؤلفه‌های عناصر بنیادین در نظریه‌های روایت است — روایت کوش‌نامه بررسی و تحلیل شود. دیوید هرمن، روایت‌شناس معاصر و در حال حاضر استاد دانشگاه ایالتی اوهایو، کتاب‌های مهمی در زمینه روایت نوشته است، از جمله این کتاب‌ها عناصر بنیادین در نظریه‌های روایت است. هرمن در این کتاب تعریف نسبتاً ساده‌ای از مفهوم روایت به دست داده است:

روایت داستانی است که، به جای شرح اوضاع یا امور کلی و انتزاعی، ماجراهایی را نقل و مجال تجربه احوالی را فراهم می‌کند که در شرایطی خاص بر کسانی معین گذشته و به

پیامدهای مشخصی انجامیده است. به بیان دیگر، روایت از راهکارهای اولیه بشر برای شناخت زمان، فرایند، و تغییر است؛ راهکاری که در تقابل با تشریح «علمی» قوانین عام قرار دارد نه در جایگاهی پایین‌تر از آن. علم، با استناد به تغییرات جوی، دلیل بارش برف به جای باران را توضیح می‌دهد؛ حال آن‌که تجربه قدم‌زدن در یک پارک جنگلی پوشیده از برف‌های پانخورده در یکی از عصرهای رو به غروبِ اواخر پاییز 2007 را تنها در قالب داستان می‌توان بیان کرد (1393: 10-11).

کوش‌نامه یا «قصه کوش پیل‌دندان»، به قول مؤلف *مجمل‌التواریخ و القصص*، داستان زندگی پُرماجرا و پُرفراز و نشیب کوش، برادرزاده ضحاک، است که، به روایتی، هزار و پانصد سال زندگی کرد. تاریخ نظم کوش‌نامه از دوران سلطنت پادشاه غیاث‌الدین ابوشجاع محمد بن ملک‌شاه سلجوقی است که ایرانشان بن ابی‌الخیر، شاعر، این نظم را به او (یعنی سال‌های 498 تا 511) تقدیم کرده است (ایرانشان بن ابی‌الخیر، 1377: 43، 54).

در داستان کوش‌نامه در ژانر حماسی از دو جنبه به جهان‌پردازی روایی توجه شد: 1. تقابل قهرمان کوش‌نامه از نظر برخورداری از صفات یک ضدقهرمان در تقابل با قهرمان حماسی؛ 2. چهره دیوگونه کوش که باعث تغییر پیرنگ این داستان حماسی شد و این تغییر پیرنگ با دخالت پیر از ژانر حماسی به ژانر عرفانی مبدل شد.

روایت زندگی طولانی کوش ماجراهای پُرفراز و نشیبی را در بر می‌گیرد که به طور خلاصه می‌توان گفت پدر کوش او را به سبب چهره عجیب الخلقه‌اش در بیشه‌ای رها می‌کند. آبتین کوش را در بیشه‌ای پیدا می‌کند و، با خواهش همسرش، او را تحت تربیت خویش قرار می‌دهد. کوش پس از چهل سال در جنگ با پدرش نزد ضحاکیان برمی‌گردد و به آبتین خیانت می‌کند و هشتصد سال با جنگ، خون‌ریزی، دشمنی، و قتل و غارت می‌زید تا این‌که سرانجام در بیشه‌ای گم می‌شود. در آن بیشه، به قصر پیری از نسل جمشیدیان می‌رسد و پیر در آن‌جا چهره زشت کوش را درمان و صفات بدخوییش را به خصال نیک مبدل می‌کند. شخصیت کوش، پس از بازگشت از نزد پیر، کاملاً تغییر می‌کند. او عدالت و نیک‌ورزی را در پادشاهی و کشورداری پیشه خویش می‌سازد.

2. پیشینه بحث

یکی از بهترین منابع شناخت کوش‌نامه مقدمه ارزشمند متینی در آغاز تصحیح این منظومه است. غیر از آن، متینی در مقاله‌ای با عنوان «برخی از نیرنگ‌های کارزار در کوش‌نامه»، پیش

از ورود به اصل موضوع، دو پرسش مطرح می‌کند - که این موضوع به طور ضمنی در پژوهش حاضر نیز مدنظر قرار گرفته است:

آیا این کوش اهریمن خوی و اهریمن‌دیدار کوش‌نامه یکی از شاهان یا پهلوانان طراز اول کوشانیان نبوده است که به سبب ستم بر ایرانیان و خاطرۀ بدی که مردم از وی داشته‌اند در این منظومه به صورت مسخ‌شده‌ای درآمده است؟ آیا این کار تاریخ‌نگاران رسمی دورۀ ساسانیان نبوده است که پادشاهان یا پهلوانان بزرگ از کوشانیان را، که دشمن ایران بوده است، به صورت کوش پیل‌دندان معرفی کرده‌اند که در کوش‌نامه با او روبه‌رو هستیم (متینی، 1378: 653)؟

اما، تحقیقاتی که در دو دههٔ اخیر دربارهٔ کوش‌نامه صورت گرفته و به صورت پایان‌نامه و مقاله ارائه شده پیش‌تر به شکل مقایسهٔ کوش‌نامه با شاهنامه و دیگر متون حماسی است، از جمله: فلاحی‌نژاد (1385) شاهنامه را با کوش‌نامه مقایسه و مضامین مشترک این دو اثر را قیاس کرده است؛ دشتبان (1387) نیز در رساله‌اش با عنوان «بررسی منظومۀ کوش‌نامه و شاهنامه با توجه به شخصیت‌های اساطیری و نبردها»، با بررسی قهرمانان مشترک دو منظومه، شباهت‌ها و تفاوت‌های داستانی میان آن‌ها را بررسی کرده است؛ صرفی و مریخی (1388) هم در مقاله‌ای دربارهٔ «اسطورهٔ انسان - جانور در کوش‌نامه و گرشاسپ‌نامه» بحث و، ضمن توضیح اجمالی دربارهٔ انسان - جانوران، به تقسیم و دسته‌بندی آن‌ها در گروه‌های مختلف اقدام کرده‌اند.

ولی در باب کاربردی کردن نظریات روایت داستانی در کوش‌نامه، کوپا و موسوی (1389) در مقاله‌ای با عنوان «تجزیه و تحلیل حکایاتی از کوش‌نامه بر اساس نظریهٔ ولادیمیر پراپ» به این نتیجه رسیده‌اند که بسیاری از اجزا و کشش‌های بررسی شده در روایات کوش‌نامه با روایت‌شناسی پراپ یکسان است.

3. چهارچوب نظری بحث

هرمن چهار عنصر (= ویژگی) برای روایت معرفی کرده است: 1. واقع‌شدگی؛ 2. توالی رویدادها؛ 3. جهان‌پردازی؛ 4. هم‌بوم‌پنداری. به اعتقاد هرمن، جهان‌پردازی روایت یکی از شاخصه‌های اساسی روایت‌مندی است که روایت‌شناسان در دو دههٔ اخیر بسیار بدان توجه کرده‌اند (هرمن، 1393: 9).

این جهان از ظاهر و باطن روایت آشکار است و روایت از هر نوعی که باشد، از فیلم

گرفته تا گفت‌وگوی روزمره، جهان پنهان در خود را برای مخاطب به‌نمایش می‌گذارد؛ پس می‌توان جهان داستان را چنین تعریف کرد:

جهان داستان بازنمود ذهنی فراگیری است که خواننده در قالب آن به تفسیر موقعیت‌ها، شخصیت‌ها، و رویدادهای آشکار یا نهفته در متن یا گفتمان روایی می‌پردازد؛ ذهنیتی برساخته از موقعیت‌ها و رویدادهای مورد روایت که در آن کسی به کمک دیگری کاری را در زمان و مکانی معین و به قصد و شیوه‌ای مشخص در حق کسی انجام می‌دهد. آثار روایی نیز متقابلاً (در قالب متن، فیلم، و غیره) زمینه لازم را برای انگاره‌سازی جهان داستان و بازنگری در چنین انگاره‌ای فراهم می‌کنند (همان: 100).

زیستن در جهان داستان تجربه منحصربه‌فردی است که مخاطب در طی خوانش داستان کسب می‌کند. در واقع، روایت داستانی فرصت حضور و زندگی در جهانی شبیه جهان واقعی را برای مخاطب امکان‌پذیر می‌سازد، زیرا،

وجه امتیاز جهان روایت از دیگر جهان‌های ممکن ساختار وجهی مشترک میان همه آثار روایت‌گونه است؛ ساختاری متشکل از یک جهان کانونی که در داستان جهانی حقیقی به‌شمار می‌رود و در چندین جهان وابسته به خود افکار، رؤیاها یا آرزوهای شخصیت‌های داستان یا راوی را در قالب جمله‌هایی خلاف واقع نشان می‌دهد. سپس، این ذهن مخاطب است که در کانون این سفر خیالی با آرزوها و رؤیاهای شخصیت‌های داستان گره می‌خورد و تجربه‌ای جدید را در جهان‌پردازی روایی تجربه می‌کند (هرمن، به نقل از رایان، 1393: 111).

دیوید هرمن (بر اساس نظر گریگ، رایان، و یانگ) در این‌باره می‌گوید:

جذبۀ نیرومند روایت دیری است که از جهان‌پردازی گیرای آن یا توانایی‌اش در انتقال خواننده به زمان و مکان داستان نیرو می‌گیرد. تازه دشوار بتوان گیرایی نهفته در داستان را به یاری مفهوم ساختارگرایانه *fibula* یا داستان، یعنی تنها با توسل به چینش پدیده‌ها و آرایش رویدادها در پیرنگ مورد روایت، توضیح داد. مخاطب روایت، افزون بر دریافت منطقی پدیده‌ها و رویدادهای داستان، از این پدیده‌ها و رویدادهای گاه هیجان‌انگیز، گاه چندش‌آور، گاه برانگیزنده، گاه رقت‌بار، گاه شادی‌بخش، گاه دل‌خراش، و گاه چه و چه چه ... بی‌نهایت تأثیر احساسی (ذوقی) می‌پذیرد (1393: 110).

برخلاف رویکردهای به‌ظاهر مستندی چون الگوی لباف (1972) که:

در پی کشف تناظری پایدار و مستقیم میان بعضی ساختارهای کلامی و کارکردهای روایی هستند، گریگ در چهارچوب روان‌شناسی شناخت‌نگرانه خود روند جهان‌پردازی روایی را

بدون واسطه نشانه‌های متنی مستقیماً در ذهن می‌جوید. به گفته او، اگر «تجربه زیستن در جهان داستان را به جای مبدأ این فرایند (یعنی ویژگی‌های صوری متن) در مقصد آن (یعنی مجموعه‌ای از عملکردهای منجر به انتقال ذهنی خواننده) بجوییم، در خواهیم یافت که به لحاظ صوری هیچ حد و مرزی را نمی‌توان از پیش برای جهان‌پردازی روایی متصور بود» (Lebav, 1972: 4).

4. محرک‌های جهان‌پردازی در آستانه روایت

1.4 درآمدن به جهان داستان

دروازه متن یگانه مدخلی است که مخاطب از طریق آن به جهان روایی داستان وارد می‌شود:

خواننده روایت (خواه ناخواه) از همان آستانه متن وارد جهان داستان می‌شود. او ژانرهای روایی مختلف را از همین جنبه آغازین با یک‌دیگر مقایسه می‌کند و از این راه درمی‌یابد که بخشی از مفهوم هر ژانر را می‌توان بر حسب شیوه‌های جهان‌پردازی خاص آن ژانر تعریف کرد، گو این‌که، به باور من [هرمن]، همه متن‌های روایت‌گونه، از هر ژانری که باشند، در بعضی شیوه‌های جهان‌پردازی با یک‌دیگر مشترک‌اند. حال باید دید خواننده در این میان چگونه با مقایسه و مقابله راه‌های گوناگون درآمدن به داستان می‌تواند شیوه‌های جهان‌پردازی خاص یک رسانه یا ژانر یا حتی متن روایی معین را بازشناسد (هرمن، 1393: 104).

درواقع، ژانر را می‌توان برابر با بافتی دانست که در آن میزان تجربه‌پذیری لازم برای پیش‌نمونی یک نمونه روایی تعیین می‌شود (همان: 128).

مخاطب هنگام درآمدن به جهان داستان کوش‌نامه از پیش می‌داند با ژانری حماسی روبه‌رو می‌شود که شیوه جهان‌پردازی خاص داستان‌های حماسی در آن است. کوش‌نامه نیز، مانند داستان‌های حماسی، با مقدمه (شامل شکر باری تعالی و ستایش دانش) آغاز می‌شود. داستان کوش از دو بخش تشکیل شده است:

بخش اول منظومه با بخش اساسی آن بی‌ارتباط می‌نماید، ولی از جهتی می‌توان آن را نوعی مدخل برای بخش اصلی کتاب، یعنی داستان کوش پیل‌دندان، برادرزاده ضحاک، دانست (ایران‌شان بن ابی‌الخیر، 1377: 55، مقدمه).

قسمت اول: داستان اسکندر در برابر کوش پیل‌دندان (سالار چین)

این قسمت این‌چنین شروع می‌شود:

همی راند یک روز و یک شب سپاه
 بتی بر سر سنگ دید از رخام
 نبشته چنین یافت بر دست اوی
 شه پیل دندان و سالار چین
 یکی کامرانی که اندر جهان
 نراند کس آن کاو برانده‌ست نیز
 برفت و به دستش همه باد ماند
 نباید که بنسدد دل اندر جهان

رسیدند نزدیک سنگی سیاه
 به نزدیک او شد شه نیک‌نام
 که این پیکر کوش وارونه‌خوی
 خداوند فرمان و تاج و نگین
 نبیند کس آن کاو بدند از مهان
 سرانجام بگذشت و بگذاشت چیز
 خراب آمد و گیتی آباد ماند ...
 که نوش آشکار و شرنگ از نهان

(همان: 180-200)

قسمت دوم: داستان سرگذشت کوش پیل دندان

سر داستان آفرین خدای
 که چون کوش را برنشاند به گاه
 از این کار مر هر که را آگهی‌ست
 که آن کام کاندر جهان کوش راند
 که را دید در پنج سیصد به سال
 سرانجام خاکش فروخورد خوار
 که او کرد گردون گردان به پای ...
 نهد بر سر پیل دندان کلاه
 دل اندر جهان بستن از ابلهی‌ست
 نه کس راند و نه نیز چندان بماند
 همه سال با شادکامی و مال
 همین است راه و همین است کار

(همان)

درواقع، این مدخل و مقدمه داستان کوش پیل دندان را می‌توان با منظور دیوید لوئیس به نقل از هرمن (1979) از اصطلاح «گنجایش» که پل ورت (Werth, 1999: 56) پیشنهاد کرده است، برابر گرفت و آن گنجایش را «بازنمایی مقتصدانه جهانی تعریف کرد که خواننده داستان باید در ذهن خود وارد آن شود» (همان) تا عبارت‌های ارجاعی (رسیدند نزدیک سنگی سیاه، بتی بر سر سنگ دید از رخام/ به نزدیک او شد شه نیک‌نام، نهد بر سر پیل دندان کلاه، دل اندر جهان بستن از ابلهی‌ست) و عبارت‌های اشاره‌ای متن (همی راند یک روز و یک شب سپاه، از این کار مر هر که را آگهی‌ست، نبشته چنین یافت بر دست اوی/ که این پیکر کوش وارونه‌خوی، که آن کام کاندر جهان کوش راند، همین است راه و همین است کار) را به قیاس با جهان بازنموده در خود متن، و نه موقعیت حاکم بر آفریننده و خواننده متن، به درستی تعبیر کند؛ به این معنی که عبارت‌های ارجاعی چون «رسیدند نزدیک سنگی

سپاه» در زیستگاه راوی، که اسکندر است (من تجربه‌گر: شخصیتی که در صحنه داستان حضور و نقش دارد)، قرار دارد و لزوماً نمی‌تواند حتی در تجربه‌ی راوی فراداستانی (ایران‌شان بن ابی‌الخیر) قرار گیرد. عبارت‌های اشاره‌ای متن همچون «همی راند یک روز و یک شب سپاه، همین است راه و همین است کار» را می‌توان در پرتو متنی تعبیر کرد که بعضی روایت‌شناسان آن را در تقابل با «حال گفتمانی»، اصطلاحاً «حال داستانی»، خوانده‌اند. منظور از راندن سپاه در یک روز و یک شب به حضور «من راوی» در لحظه‌ی روایت بر نمی‌گردد، بلکه یک شب و یک روز زمانی است که آن را من تجربه‌گر «اسکندر» تجربه کرده است.

حال، خواننده، با شروع این روایت، در ژانری حماسی اقامت می‌گزیند، اما در طی اقامت‌گزینی در ژانر حماسی کوش‌نامه آن را از یک لحاظ با آثار حماسی، که پیش از این در ذهنش باقی مانده است، متفاوت می‌بیند، زیرا تقابل قهرمان حماسی با قهرمان کوش‌نامه، او را در فضای ناهمگونی قرار می‌دهد که کمی به اقامت خویش در این ژانر حماسی شک می‌کند. مخاطب با قهرمانی (= پهلوانی) در داستان کوش‌نامه مواجه می‌شود که از لحاظ تیپ، شخصیت، و سایر خصوصیتی که در جهان حماسی درباره‌ی قهرمان حماسی در ذهن می‌پروراند بسیار متفاوت است. در واقع، او با ضدقهرمانی آشنا می‌شود که جهانی متضاد با جهان قهرمان حماسی دارد، زیرا قهرمان حماسی در ذهن مخاطب حامل این صفات است: تجسم آرمان‌های یک قوم است؛ هدف او آزادی و پیروزی ملتش است؛ نماینده نام است و نام یعنی زندگی با آرمان؛ از گوهر و نژادی اصیل است؛ متدین و اهل خرد است؛ سربلند و دست‌نیافتنی است؛ دارای مراتب عالیة شجاعت، راستی، رحم، انصاف، عدالت، عفت، و وفاداری است.

اما، در تقابل با آن، قهرمان کوش‌نامه، کوش، تجسم آرمان‌های یک قوم نیست و ضدقهرمان است؛ هیچ آرمانی در زندگی جز هوس‌رانی ندارد؛ گوهر و نژادی اصیل ندارد (نژادش از نسل ضحاکیان است)؛ با خرد و دین بیگانه است و بارها خود را خدا و پادشاه جهان معرفی کرده است؛ صفات نیک و مراتب عالیة انسانی ندارد، و ظالم، دروغ‌گو، بی‌رحم، بی‌انصاف، بی‌عدالت، بی‌عفت، و بی‌وفاست.

ولی جدای از صفاتی که قهرمان حماسی دارد و کوش از این صفات بی‌بهره است، در ژانر روایی کوش‌نامه، قهرمان داستان، کوش، صفت دیگری دارد که جهان روایی کوش‌نامه را تا حد زیادی از داستان‌های حماسی دیگر متفاوت می‌کند و آن چهره و وضعیت ظاهری کوش، شخصیت اصلی داستان، است.

همان‌طور که،

زبان نشانه‌ها و داده‌های متن را به شکل خطوط پی‌درپی به‌نمایش درمی‌آورد و نه تنها فقط حروف، کلمات، جملات، و سایر موارد متن را به صورت زنجیره‌ای متصل کنار هم می‌چیند، بلکه ادراک اطلاعات متن را نیز ذره‌ذره به خورد خواننده می‌دهد، حتی وقتی اطلاعات به صورت هم‌زمان ارائه می‌شوند (Peery, 1979: 53).

در کوش‌نامه کلمات در کنار هم زنجیره‌ای از اطلاعات پدید می‌آورند و ادراک مخاطب را برای رسیدن به فهمی خاص جهت می‌دهند، مثلاً راوی، برای آمادگی ذهن مخاطب با کوش قبل از تولد او کلمات را این‌گونه کنار هم می‌چیند:

صفت فاعلی «بداندیش» را به پدر کوش (نام پدر کوش هم کوش بود) نسبت می‌دهد:

ز بیم بداندیش کوش، آن گروه گریزان همه‌ساله در دشت و کوه

(ایرانشان بن ابی‌الخیر، 1377: 201)

و با توصیف مستقیم، وضعیت ظاهری کوش را هنگام تولد چنین وصف می‌کند:

سر سال از او کودک آمد پدید	که چون او جهان‌آفرین نافرید
دو دندان خوک و دو گوش آن پیل	سر و موی سرخ و دو دیده چونیل
میان دو کتفش نشانی سیاه	سیه چون تن مردم پُرگناه
مر او را بدید و بترسید سخت	به زن گفت کای بدرگ شوربخت
همی آدمی زاید از مرد و زن	تو چون زاده‌ای بچه‌اهرمن ...
چنین است کردار و کار جهان	که او رازها دارد اندر نهان
به هر گاه رازی پدید آورد	ز شاهی گرازی پدید آورد

(همان: 202)

نشانه‌های کلامی در توصیف ظاهری چهره کوش – چون: دندان‌هایی مانند خوک، گوش‌هایی بزرگ مانند فیل، موهایی سرخ، نگاهی چون نیل (رنگ کبودی چشم کوش)، و تنی سیاه – و نشانه‌های انتزاعی که از دیدن این بچه حاصل می‌شود (چون: تنی سیاه مانند مردم پُرگناه که از دیدن آن ترس بر جان شاهدان می‌افتد) همه حاکی از آن است که این بچه از نسل اهریمن است. نشانه‌های کلامی در متن، زنجیروار، این فهم را روایت می‌کند که این بچه زاده اهریمن و از نسل آنان است و راوی، با آگاه‌کردن مخاطب از طریق

توصیف وضعیت ظاهری کوش، بر دیوزاده‌بودن او تأکید می‌کند. در این میان، هم‌زمان پرسشی مستتر در ذهن پدر کوش و مخاطب شکل می‌گیرد: از مرد و زن نوزاد انسان زاده می‌شود؛ چرا این نوزاد به شکل اهریمن است؟ یا حتی شاید خود اهریمن باشد. حال، راوی با نشانه کلامی «راز»، که در ماهیت خطی زبان خود را نشان می‌دهد، مخاطب را برای کشف این راز به خوانش ادامه داستان ترغیب می‌کند.

کوش برادرزاده ضحاک و حاصل و نتیجه اندیشه و افکار ضحاکیان است. او به شکل اهریمن زاده می‌شود و به این دلیل راوی با صفت «بداندیش» پدر کوش را وصف می‌کند. بدین ترتیب، راوی در همان آغاز داستان، دیوزاده‌بودن کوش را ذره‌ذره به خورد خواننده می‌دهد و کردار و کار جهان را پُررمزوراز می‌خواند و راز این‌که از یک شاه گراز زاده می‌شود چیست. در واقع، «اطلاعات و نگرش‌هایی که در مرحله آغازین متن ارائه شده است خواننده را ترغیب می‌کند هر نکته از متن را در پرتو آن نگرش‌ها تفسیر کند» (Peery, 1979: 53). مخاطب در آغاز متن کوش‌نامه، با کوشی شبیه اهریمنان آشنا می‌شود و راوی، با نشانه‌های کلامی در متن، تفسیر دیوبودن کوش را در ذهن او پُررنگ می‌کند. اما، رازی در این میان وجود دارد که تعلیق داستان و تفاوت این داستان را با دیگر داستان‌ها در ژانر حماسی سبب می‌شود. مخاطب از این طریق به جهان روایت کوش‌نامه وارد می‌شود و در جهانی اقامت می‌گزیند که می‌خواهد با قهرمانی دیوچهره و کنش‌هایی چون دیو و متضاد با صفات انسانی هم‌ذات‌پنداری کند. در واقع، راوی دو کلان‌جهان در داستان ایجاد می‌کند: در کلان‌جهان اول همه عناصر داستانی را به کار می‌گیرد تا دیوبودن کوش را اثبات کند و، هم‌زمان، پرسش‌های زیادی در ذهن مخاطب ایجاد می‌کند: آیا چهره دیوشکل کوش تغییرپذیر است؟

5. سفر به جهان روایت کوش‌نامه

ریچارد گریگ، در کتاب زیستن در جهان روایت، درباره منشأ نیروی جاذبه داستان سخن می‌گوید و اصطلاح «سفر» را در مفهومی استعاره‌ای به فرایند خوانش جهان داستان از پس آثار داستانی و غیرداستانی اطلاق می‌کند. وی مبدأ این سفر را به شرح ذیل متشکل از شش عنصر اصلی می‌داند و فرایند خوانش جهان داستان را به تناظر آن‌ها با عناصری از حوزه مقصد نسبت می‌دهد:

1. کسی به نام «مسافر»؛

2. طی فرایندی به نام «سفر»؛

3. و در نتیجه چند کنش معین؛

4. از جهان پیرامون خود؛

5. به جهانی دور از آن سفر می‌کند؛

6. و در حالی به جهان مبدأ بازمی‌گردد که چیزی در آن دگرگون شده است

(Gerrig, 1993: 10-11).

بر طبق آنچه گریگ از سفر در روایت داستانی سخن گفته است، این عناصر در روایت کوش‌نامه و بیش‌تر داستان‌ها وجود دارد. کوش‌نامه اثری حماسی است و در دورانی در تاریخ روایت می‌شود که ژانر حماسی بر زمانه غالب است و، پیش از این کتاب، چندین شاهنامه به رشته نظم درآمده است که شاهنامه حکیم فردوسی از همه این شاهنامه‌ها ارزشمندتر است. به نقل از دکتر متینی در مقدمه کتاب کوش‌نامه، شاعر (= راوی)، ایرانشان بن ابی‌الخیر، «شاهنامه فردوسی را بارها به‌دقت خوانده بوده، بدین سبب به صورت‌های گوناگون و به‌طور غیرمستقیم از شاهنامه الهام گرفته است» (ایرانشان بن ابی‌الخیر، 1377: 105، مقدمه).

اما شش عنصر در جهان روایت کوش‌نامه به‌قرار ذیل است:

1.5 کسی به نام «مسافر»

کوش مسافر جهانی از جمع اعداد است: نبرد خیر و شر، دیو و انسان، زشت و زیبا. او در جهانی متولد می‌شود که پدرش برادر ضحاک است و در حال جنگ با نسل جمشیدیان. و مادرش نیز از نسل طایفه‌ای است عجیب‌الخلقه به نام پیل‌گوشان.

2.5 طی فرایندی به نام «سفر»

کوش، از همان آغاز تولد، بدون اراده خویش سفر را شروع می‌کند. در واقع، می‌توان گفت کوش زاده سفر است، زیرا از همان بدو تولد، به دلیل زشت‌رویی، که صفت بارز شخصیت او و عامل مهم تولید جهان روایت کوش‌نامه است، از خانواده‌اش طرد می‌شود و، به جای دامان مادر، در دامان طبیعت اقامت می‌گزیند. کوش خوش‌قدم هم نیست، زیرا مادر زیبارویش تاوان زشت‌رویی او را می‌دهد و، به محض تولد کوش، به شمشیر قهر پدر با

تهدمت خیانت کشته می‌شود. پس کوش نه‌تنها در جهانی از اضداد متولد می‌شود، بلکه خود نیز، ناخواسته، با چهره‌ای کریه و متفاوت، با شکل ظاهری انسان، ضدی به اضداد جهان اضافه می‌کند. از دیگر اضداد آن‌که کوش در مسیر سفر آبتین، دشمن ضحاکیان، قرار می‌گیرد و آبتین نیز از دیوچهرگی او به وحشت می‌افتد (نه‌تنها او، بلکه هر حیوان وحشی‌ای که کوش را می‌بیند). اما، طرفه‌ترین ضد آن‌که مهر زشت‌رویی کوش بر دل همسر آبتین می‌افتد و مانع مرگ او می‌شود.

در جهان کوش زشت‌رو فرهنگ و دانش جایی ندارد و فرهنگ‌دان از او به فریاد می‌آید:
که او دیوزادست و دژخیم و تند به فرهنگ باشد دل دیو کند

(همان: 204)

و خصایل او به گونه‌ای وصف می‌شود که دیگر تغییری در آن ایجاد نمی‌شود:
دل سخت و خوی بد و روی زشت چنان دان که دارد ز دوزخ سرشت

(همان)

راوی، با تقویت مداوم دل‌سختی و زشت‌رویی کوش از همان اوان کودکی، برداشت‌های اولیه مخاطب را تقویت می‌کند تا او را به خوانش ادامه داستان ترغیب کند و با دادن پاره‌ای از اطلاعات در آغاز داستان، زمینه‌ای برای کنش‌های بعدی کوش در ذهن مخاطب فراهم می‌کند. بنابراین، «آوردن پاره‌ای از اطلاعات در ابتدا یا انتهای داستان ممکن است از بیخ و بن فرایند قرائت و نیز تفسیر نهایی داستان از جانب خواننده را تغییر دهد» (زیمون‌کنان، 1387: 163). این عمل با استفاده از سازه‌های جهان روایت، یعنی بُعد زمانی و مکانی جهان داستان، صورت می‌گیرد:

ملاحظات راه‌گشای ژنت درباره زمان‌مندی روایی را می‌توان الگوی گاه‌شناسی جهان داستان قلمداد کرد. به بیان دیگر، هر کدام از شیوه‌های روایتگری مورد نظر ژنت، یعنی روایتگری هم‌زمان، پس‌نگر، و پیش‌نگر را می‌توان بر حسب سازوکار منحصر به خود آن شیوه تعریف کرد. روایتگری به شیوه پس‌نگر مجالی به گستردگی تاریخ جهان داستان را در اختیار راوی می‌گذارد تا او بازنمایی زنجیره علی رویدادها را از سرآغازی هرچه دورتر پی‌بگیرد (هرمن، 1393: 117).

روایت پس‌نگر کوش‌نامه به راوی، ایرانشان بن ابی‌الخیر، مجال می‌دهد تا بتواند کنترل نقل حوادث را در اختیار بگیرد و، از لحاظ زمانی، با اندک‌اندک دادن اطلاعات معناهایی از

طریق نشانه‌های کلمات به مخاطب بدهد تا در نگرش و تفسیر او تأثیر بگذارد و، درنهایت، مخاطب دو کلان‌جهان مختلف و وابسته به یک‌دیگر را درک کند. آگاه‌کردن مخاطب از دل‌سختی، خوی بد، و زشت‌رویی کوش در آغاز داستان از تأثیر روایت پس‌نگر است که ذهن مخاطب یا شنونده روایت را برای پذیرش کنش‌های بدخویانه کوش آماده می‌کند.

3.5 و در نتیجه چند کنش معین

اکنون شخصیت و جهانی که کوش در آن می‌زید برای مخاطب کاملاً مشخص است. برای مخاطب، که با روایت پس‌نگر داستان از نقل خصایل کوش باخبر است، پیش‌بینی کردارهای کوش سخت و دور از دسترس نیست، اما این‌که کوش تا کجا و تا چه زمانی به کنش‌های اهریمنانه‌اش ادامه می‌دهد رازی مجهول است و با اراده آگاهانه راوی است که، با نشانه‌های زبانی، مخاطب را در تعلیق میان دو کلان‌جهانی که کوش به همراه مخاطب در آن زندگی می‌کند نگه دارد، و، درنهایت، در جهان دوم روایت بتواند خواننده را شگفت‌زده کند؛ همان‌طور که در آغاز داستان همسر آبتین، در مقام میانجی‌گری برای زنده‌ماندن کوش، به آبتین می‌گوید:

زنش گفت ای نامور شهریار ستیزه مکن خیره با کردگار
بود کاندرا این کار رازی بود که او در جهان سرافرازی بود

(ایرانشان بن ابی‌الخیر، 1377: 204)

از کنش‌های بدخویانه کوش در کلان‌جهان اول روایت، که او را از سایر قهرمانان حماسی متمایز می‌کند، می‌توان بی‌وفایی او به آبتین و کشتن پسر او و پیوستن به پدرش را از همان ابتدای داستان برشمرد و نیز گزیده‌ای از کنش‌های او چون:

جنگیدن با آبتین و خشم آبتین از بی‌وفایی او و تمثیل کوش به داستان نهنگ، بیدادگری در چین، دعوت کردن مردم به پرستش خویش، عاشق شدن بر دختر خویش، دخترخواستن از شهرهای چین، کشتن دختر، گریختن کنعان (پسر کوش) به سبب مرگ خواهرش، نامه به طیهور و فریب دادن او، دستان (نیرنگ) با ایرانیان، عشق به نگارین و کشتن او، پشیمانی از کشتن نگارین، دعوی خدایی کردن، صلح کردن با فریدون، کارهای نیک و دوست‌گرفتن مردم، غره‌شدن و آغاز نافرمانی وی، لشکرکشی به مرز خوبان و تصرف آن، جنگ تن‌به‌تن با منوچهر و پیروزی منوچهر، عاشق شدن بر دختر خود و کشتن دختر و خواندن مردم به بت‌پرستی، فریب دادن کاووس شاه، خود را خدای جهان خواندن.

در اولین کلان‌جهانی که کوش با مکاری در آن زندگی و فرمان‌روایی می‌کند از هر لذتی - صحیح یا غلط، خیر یا شر - کوتاهی نمی‌کند؛ از عاشق‌شدن بر دختر خویش گرفته تا بت‌پرستی؛ و عصیانش آن‌قدر افزون می‌شود که ادعای خدایی می‌کند و از مردم می‌خواهد او را به جای آفریننده جهان پرستند:

نخواهم که خواند مرا شاه کس
جهان از من آمد بدین سان پدید
مرا آفریننده خوانند و بس
سر از چنبر من که یارد کشید
منم، تا جهان بود خواهد، خدای
چو خواهم درآرم جهان را به پای

(همان: 662)

کنش‌های کوش را در هنگام روایت با زمان‌بندی روایی راوی می‌توان تا این اندازه پیش‌بینی کرد. راوی در روایت پس‌نگر، با دادن اطلاعاتی، زمینه آگاهی مخاطب را فراهم کرده است، سپس، با تکرار آن، رویداد را در ذهن مخاطب ساخته و پرداخته است. همان‌طور که ژنت بسامد را «حاصل تناسبی میان فراوانی وقوع یک رویداد در جهان داستان و دفعات بازنمایی آن در متن روایی» (لوته، 1386: 80) تعریف می‌کند، در داستان کوش‌نامه بسامد دیوچهره‌بودن و زشت‌رویی کوش بارها و بارها در هر واقعه و رویدادی تکرار می‌شود، از جمله:

در جنگ کوش با نیواسب در آغاز داستان:

به دشمن برهنه چو بنمود روی
ز زشتی همی دیو بردش گمان
همی گفت هر کس که جز دیو نیست
سر خوک دارد تن دیوروش
همی هر که دیدش پرسید اوی
ز دستش بیفتاد تیر و کمان
که پیشش سواره و پیاده یکی ست
به پیلانش ماند دو دندان و گوش

(ایران‌شان بن ابی‌الخیر، 1377: 214)

اندیشه شاه چین درباره فرزند دیوچهره‌اش:

روانش همیشه در اندیشه بود
که این دیوچهره ز پشت من است
از آن بچه کافکنده در بیشه بود
که گفتم نژادش ز آهن من است

(همان: 228)

گفتار طیهور به کوش:

بفرمود کز باره آواز داد
که ای بدگهر بدرگ دیوزاد

پیغام فرستادن قباد به نزدیک کوش:

چنین گفت کای بدتن بدنژاد که چون تو بدی خود ز مادر نژاد

(همان: 469)

جنگیدن نستوه و کارم و قباد با کوش پیل دندان:

چین گفت کاین دیوزاده ز چین کشیده‌ست بر ما سپاهی گزین

(همان: 468)

همان‌طور که ملاحظه می‌شود، هر شخصیتی که در جهان داستانی کوش‌نامه با کوش روبه‌رو می‌شود محال است که کوش را با صفات «بدتن»، «دیوزاد»، «بدگهر»، «روی زشت»، و «دیوچهره» توصیف نکند؛ تا آن‌جا که حتی نشان نیز در توصیف کوش نزد ضحاک - با همه خدماتی که کوش به ضحاک کرده است - چنین می‌گوید:

به رزم اندرون پیل در جوشن است چو خشم آیدش گویی از آتش است
به پیشش سپاهی سواری بود به چشم ازدهایش ماری بود
جز آن نیست کش روی زشت است سخت دو دندان پیشین به سان درخت
یکی خویش‌کام است و بدخواه و تند دل شیر گردد ز تن‌دیش کند

(همان: 295-296)

زشت‌رویی کوش حتی در میان دوستان و هم‌نسلانش، همچون نشان و ضحاک، نیز عیب و ایراد بزرگی محسوب می‌شود؛ گویی دیورویی‌اش همه خدمات و نیکی‌های او را مانند دیو می‌بلعد و او هیچ راه گریزی از این جهان زشت ندارد. بسامد مکرر زشت‌رویی کوش در جهان اول داستان و دفعات بازنمایی آن در متن روایی کوش‌نامه، به مناسبت هر رویدادی، نشانه تأکید راوی و عناصر سازنده متن روایی با این بسامد مکرر است؛ تا آن‌جا که می‌توان گفت عناصر سازنده متن روایی و پیرنگ این داستان بر اساس زشت‌رویی یا دیوچهره‌بودن کوش ساخته می‌شود.

4.5 از جهان پیرامون خود

جهانی که کوش در آن زندگی می‌کند جهانی است اهریمنی و دوزخی تنگ و تاریک. کوش در این جهان اسیر شده است؛ جهانی که زیبایی از آن رخت بر بسته است، جهانی که

در آن کوش چهره‌ای مانند دیو دارد، و کنش‌ها و کردارش نیز مانند دیوان است. کوش در جهانی چشم می‌گشاید که، به سبب روی دوزخی‌اش، از بهشت آغوش مادر و محبت پدر دور می‌ماند و تنها در بیشه‌ای رها می‌شود. در این جهان، «زشت‌رویی بیش از اندازه، در نظر انسان باستانی، دلیلی بر اهریمنی‌بودن انسان است؛ در واقع، زشت‌رویی، به نظر انسان اسطوره‌ساز، شکلی از ابتدایی‌بودن زندگی است» (صرفی و مریخی، 1388: 106).

در *عجایب‌المخلوقات* هم آمده است: «گروهی دیگر بر جزیره برطایل روی‌هایی زشت دارند فراخ و در سخن ایشان کسی نرسد و با کس الفت نگیرند» (طوسی، 1345: 427).

بدین ترتیب، در جهان کوش^۵ تنهایی وسیع حاکم است؛ تا آن‌جا که حیوانات نیز از او روی برمی‌گردانند و حاضر نیستند او را بخورند. در این میان، مردمی با اصل و نسب، که آفرینش هیچ موجودی را بی‌حکمت نمی‌دانند، او را تحت تربیت قرار می‌دهند. اما عقده حقارتی که در روان کوش به سبب چهره دیوشکلش پدیدار شده است او را از صفات و خصلت‌های نیکوی انسانی دور می‌کند. کوش در صدد یافتن هر راهی است - از حیله و مکر گرفته تا قتل و غارت - تا به قدرت برسد. او برای فرار از دوزخ تنهایی - که به سبب چهره‌اش در آن گرفتار است - قدرت را به هر شیوه‌ای تصاحب می‌کند تا به مدد آن بتواند محبت دیگران را جلب کند. هدف کوش از کسب قدرت پنهان‌کردن چهره زشت خویش در نقاب قدرت است. او با فریدون پیمان وفاداری می‌بندد و مدتی به مردم نیک می‌کند، اما گویا چهره چون دیوش در روانش اثر می‌گذارد و او، در نهایت، تاب مقابله با آن را ندارد. کوش آن‌قدر در تنهایی خویش غریب است که عشق و محبت را از دختر خویش مطالبه می‌کند. دیوش‌چهره‌بودن آن‌قدر او را آزرده است که با دیدن چهره خوب‌رویان فرافکنی می‌کند و هر لحظه خواهان وصال آنان است، اما این دارو نیز درد او را درمان نمی‌کند، زیرا از قتل دختر پشیمان می‌شود و، برای پنهان‌کردن چهره خویش، نگاهش را در پناه بتان زیبارو پنهان می‌کند. سرانجام، آن‌قدر از خویش بیگانه می‌شود که فقط نقاب قدرت را حلال مشکلات خویش می‌یابد و با معرفی خویش به عنوان آفریننده جهان گویی می‌خواهد جهان پیرامونش را با چنگال زورگویی تغییر دهد، اما این اندیشه نیز کارساز نیست.

5.5 به جهانی دور از آن سفر می‌کند

کوش با چهره‌ای زشت جهان را دیده است؛ جهانی پُر از کینه، بی‌مهری، خیانت، و دشمنی؛

و باید به جهانی دور از این جهان سفر کند. بالاخره، روزی آرزوی شکار با مهر گوری عجبین می‌شود تا کوش سفر به جهانی دیگر را آغاز کند:

شکار آرزو کرد یک روز کوش	بشد با سواران پولادپوش
چو مرجان شد آن آهوی تیزتگ	دم یوز و شاهین و پوینده سگ
دل کوش گفتی که مهرش بتافت	سبک بادپا بر پی وی شتافت

(ایرانشان بن ابی‌الخیر، 1377: 663)

کوش جهان دیده روزها از پی آهوی تیزتک می‌رود تا در بیشه‌ای گم می‌شود. آهو نماد گریز کوش از جهان دیورویی‌اش است. زشت‌روی کوش چون کلان جهانی آن چنان روان او را دربر گرفته که خرده جهان‌های دیگر را تحت تأثیر قرار داده است. اما این گریز و جداشدن از جهانی که ذهن کوش به آن عادت کرده است او را آشفته و سرگردان می‌کند. کوش اکنون بر دروازه جهانی ایستاده است که باید راز سربه‌مهر جهان دیورویی‌اش را کشف کند؛ و این راز همان است که او به خاطر آن در این جهان زنده مانده است:

همی گشت در بیشه یک چند گاه	مگر یابد او باز گم کرده راه
سراسیمه شد، ره نیامد پدید	کنون راز یزدان بپاید شنید
که رازش همه زیر بند اندر است	بزرگی به کان گزند اندر است

(همان: 664)

کوش چهل روز در این بیشه سرگردان می‌ماند، نه کم‌تر نه بیش‌تر؛ و این چهل روز در ژانر عرفانی زمان آشنایی برای خودسازی و تزکیه نفس است و کوش نیز قبل از ملاقات با پیر چهل روز منتظر می‌ماند. حد فاصل زمانی جهان اول و دوم در چهل روز فرصتی برای فنای صفات قبلی کوش و همه دارایی‌اش است، زیرا نیرو و توش و توان قبلی کوش — مانند لشکر، انجمن، و کشور — از دستش می‌رود:

چهل روز بر گرد آن بیشه کوش	همی تاخت، نیرو نماندش نه توش
----------------------------	------------------------------

و حتی به پیر می‌گوید:

چهل روز بیش است، گفتا که من	جدا ماندم از لشکر و انجمن
در این بیشه گم کرده‌ام راه خویش	جدا مانده از کشور و گاه خویش

(همان)

و با جهان ذهنی پیراسته‌ای به کاخ آباد پیر می‌رسد:

یکی کاخ آباد دید از برش ز سنگ سیه برنهاده سرش

(همان)

این کاخ از لحاظ بُعد مکانی جهان داستان اهمیت زیادی دارد، به‌ویژه، با آمیزش با چهل روز زمانی، مفهوم زمان مکان را در سنت روایت پژوهی شکل می‌دهد. مفهوم زمان مکان بنا به تعریف باختین:

یکی از سازه‌های صورت ادبی است [که در آن] شاخصه‌های زمان و مکان درهم می‌آمیزند و جوهره‌ای از یک ژانر خاص را پدید می‌آورند؛ جوهره‌ای که به نوبه خود جذب صورت‌های دیگر می‌شود و طی مراحل از «یک فرایند تاریخی» در آمیزه‌ای از پدیده‌های گوناگون تحلیل می‌رود (Bakhtain, 1981: 84-85).

طبق الگوی باختین از زمان مکان، «تحلیل زمان مکان در سطح متنی یعنی محل برآورد ساختار مکان بر پایه‌ای از جنس نشانه‌های به‌کاررفته در متن». این نکته را می‌توان در الگوی مکان‌پردازی روایی جا داد و در آن‌ها بازنگریست تا «شان داد که خواننده چگونه مطابق علائم متنی، یعنی همسو با قالب‌گیری شخصیت‌ها، اشیاء، و مکان‌های مختلف، در متن به مکان‌پردازی یا تجسم جهان داستان می‌پردازد» (هرمن، 1393: 119).

با نگاه از دیدگاه زمان مکان روایی به داستان کوش‌نامه، معلوم می‌شود که مخاطب این روایت چگونه با توجه به خرده‌فضاها (همچون: تعقیب کوش برای شکار آهو در مکانی نامعلوم (بیشه‌ای ناآشنا)، گم شدن او در بیشه، رسیدن به تلی ناشناخته، دیدن کاخی آباد) در برابر زمانی کوتاه (مانند سرگردان بودن در بیشه به مدت چهل روز و سپس روبه‌رو شدن با پیر) شخصیت‌ها را در برابر یک‌دیگر می‌گذارد و این خرده‌فضاها در زمانی خاص چون چهل روز چگونه سرانجام در جهانی یک‌پارچه گرد می‌آیند تا در زمان مکانی خاص این چنین فضاها به جهانی منسجم مبدل شود؛ جهانی که کوش برای انقلابی بزرگ در درون خویش به آن سفر می‌کند و با شخصیتی ملاقات می‌کند که در نهایت باعث تغییری بنیادی در سرنوشت او می‌شود. جوهره این ملاقات - یعنی «ملاقات تاریخی کوش و پیر» - ژانر حماسی داستان را برای ورود به ژانر عرفانی آماده می‌کند.

کوش بر در کاخ فریاد می‌زند که این دَر باید برای ما گشوده شود. پیر نیز، به محض دیدن سر و روی و دیدار کوش، او را با همان صفتی که کوش جهان اولش را از دریچه آن دیده است می‌نامد و می‌گوید:

بدو گفت کای اهرمن روی مرد بر ما تو را رهنمونی که کرد؟

(ایرانشان بن ابی‌الخیر، 1377: 664)

چهره کوش، قبل از هر کنش او، حاکی از صفات درونی‌اش است. هر کس با دیدار کوش به بدخویی درون او پی‌می‌برد یا، به تعبیر همان حدیث، که مؤمنان و کافران از سیمایشان شناخته می‌شوند. پیر نیز با دیدن ناسزاوار دیدار کوش و ادعای خدایی کردن او می‌خندد:

بخندید دانا ز گفتار اوی وز آن ناسزاوار دیدار اوی

(همان)

دل کوش از خنده نادلارای پیر به درد می‌آید و پیر در پاسخ به او می‌گوید:

ورا گفت از این روی و دیدار تو همی خنده آید ز گفتار تو
که یک بار گویی که هستم خدای دگرباره گویی که راهم نمای

(همان: 665)

کوش از عمر هشتصدساله‌اش و قدرت و جاه و مقام خویش سخن می‌گوید، زیرا او هنوز دیوروی است و پاسخی که به پیر می‌دهد ناشی از زشت‌رویی‌اش است. پیر این موضوع را به او گوشزد می‌کند:

بدو گفت دانا کزین پرورش تو را داد بایست لختی خورش
که تا اندرین بی‌سپاه و کسی ز ناخوردن انده بدیدی بسی
ز تو دور گشته‌ست نیروی تو وز این شکل زشت و چنین خوی تو

(همان)

گفتار پیر در مغز و جان کوش اثر می‌گذارد و او ناگهان درمی‌یابد که، با وجود عمر هشتصدساله در جهان اول زندگی‌اش، هیچ ادراکی از خویش‌تن ندارد و آن‌قدر با جهان درونی خویش بیگانه است که هم او و هم مخاطب هر دو منتظر انقلابی بزرگ در جهان دوم روایت‌اند.

پیر ناتوانی و ضعف کوش را یادآور می‌شود و وجود خدا را برایش اثبات می‌کند. سخنان پیر کوش را دگرگون می‌سازد و پیر دقیقاً نقطه ضعف کوش را به او گوشزد می‌کند:

اگر تو خداوندی ای تیره‌هوش چرا برنداری تو دندان و گوش

نابایستی آن از بنه آفرید
کنون آفریدی نباید برید
که با این چنین روی و دندان و گوش
به آهرمنان مانی ای تیره‌هوش

(همان: 667)

کوش برای نخستین بار در جهان کسی را می‌یابد که قدرت از میان‌بردن دیوروی‌اش را دارد؛ دیوروی که چون درمانی برایش نبود، آن را با این عنوان که تقدیرش به این شکل بوده است و تعبیرپذیر نیست پذیرفته است و تا به امروز حاضر بود همه دارایی‌اش را بدهد تا از این درد نجات یابد:

مرا چون چنین آمد از بن سرشت
چگونه شوم دور از آیین زشت
روا دارمی گر نبودیم گنج
وز این زشتی‌ام دل نبودی به رنج
پیر پاسخ می‌دهد:

بدو گفت پیر ای بهره‌خدای
جو گفتار بیهوده مانی به‌جای
من این زشتی از روی تو بسپر
اگر روزگاری بباشی برم
همان از دلت زنگ برداشتی
زدایم همی باموی راستی [؟]
نمایم به تو رهنمای تو را
جهان‌آفرین را، خدای تو را

(همان: 668)

در این لحظه، مخاطبی که پس از خوانش 9800 بیت منتظر جهانی پایدار و منسجم است، منتظر کشف راز زشت‌رویی کوش است، منتظر ادراکی جامع از پیرنگ نهایی داستان است، منتظر فهم جهان واقع در متن روایی داستان است، منتظر شناخت انگیزش جهان داستان در این گفتمان روایی است، می‌تواند لحظه نهایی و سرنوشت‌ساز من تجربه‌گر کوش باشد؛ لحظه برآورده‌شدن آرزویی که ناممکن می‌نمود. با خواندن این داستان، از دیدگاه مخاطبان ایران‌شان بن ابی‌الخیر، در زمانی که علم جراحی پیشرفتی نداشته، تغییر چهره کسی که از مادر معلول متولد شده واقعاً باورنکردنی و ناممکن است. مخاطبان کوش‌نامه به شگفتی و هیجان وصف‌ناپذیری دست می‌یابند و در جهان مشترکی که با کوش هم‌ذات‌پنداری کرده بودند از این لحظه شادمان می‌شوند و حتی متحیر که آیا امکان تغییر چهره وجود دارد، زیرا آنان نیز مانند کوش:

فروماند کوش از سخن‌های پیر
بیامدش گفتار او دل‌پذیر
بدو گفت کای رامش‌افزای مرد
دلم را سخن‌های تو خیره کرد

اگر زشتی از روی من بستری کنم جاودانه تو را کهنتری
 نخواهم که باشم خدای جهان پرستش کنم آشکار و نهان

(همان)

هم متحیر می‌شوند هم شادمان. من تجربه‌گر کوش در چهارچوب کانونی‌سازی درونی، از امکانات کلامی خاصی برای دریافت‌های خویش بهره می‌گیرد؛ با استفاده از صفاتی چون «دل‌پذیر»، «رامش‌افزای»، «خیره»، «جاودانه»، و جمله شرطی و فعل‌های ادراکی چون «فرماندن»، «خیره‌شدن». مجموع این ویژگی‌ها و هر آنچه از کانون ادراک من تجربه‌گر به روایت درمی‌آید گواهی بر واقعیت واقع‌شده یا عینیت‌یافته فرایند ادراک مخاطبان نیز است. تغییر چهره کوش جهان او را تغییر داد؛ نه تنها جهان او، بلکه جهان روایی داستان و مخاطبان را، زیرا بعد از این اتفاق است که کوش به این شرط که زشتی از روی او سترده شود، پیمان می‌بندد که جاودانه به پیر خدمت کند و خداوند را پرستد. در واقع، زشت‌رویی کوش پیرنگ نهایی گفتمان روایی را شکل می‌دهد. در بخش بسامد گفته شد که عناصر سازنده متن روایی و پیرنگ این داستان بر اساس زشت‌رویی یا دیوچه‌رگی کوش ساخته می‌شود. درحقیقت، دیوچه‌رگی کوش جهانی وابسته به کلان‌جهان اولی است که کوش در آن می‌زید. روایت معمولاً شامل مجموعه‌ای از جهان‌ها و خرده‌جهان‌هایی است (Werth, 1999: 210) که یا شخصیت‌ها را در خود جای می‌دهند یا خود در خیال شخصیت‌ها جان می‌گیرند. این‌ها جهان‌های وابسته‌ای هستند از جنس باشدها، بایدها، و جز این‌ها که درشان را در پیرنگ داستان می‌توان دید. به این اعتبار، پیرنگ را می‌توان چنین بازتعریف کرد (هرمن، 1393: 29):

ردی که از جابه‌جایی جهان‌های ممکن در عالم متن به‌جا می‌ماند. هدف از مشارکت در بازی روایت ... گردآوری جهان‌های منفرد هرچه بیشتر بر گرد جهان واقع در متن است ... اسباب این بازی هم کنش‌هایی هستند که به قصد دست‌کاری این‌گونه روابط بین‌العالمی از شخصیت‌های داستان سر می‌زند (Ryan, 1991: 120).

بنابراین، کوش، با کنش‌های نیک و بدش، گذشته از گردآوری چندین جهان ممکن حول خویش، درواقع می‌کوشد به هر طریقی (چون قدرت‌طلبی، مکاری، جنایت، عاشق‌شدن بر دختر خویش، بت‌پرستی و، درنهایت، ادعای آفرینندگی و خدایی) جهان واقع در متن را با عوالم شخصی خویش سازگار کند. همه این کنش‌ها از عقده حقارت دیوچه‌ر بودن کوش ناشی می‌شود و این موجب شکل‌گیری پیرنگ یا جهان واقع در متن

می‌شود. این پیرنگ در ژانر روایی حماسی به این شیوه ساخته می‌شود تا زمانی که کوش نزد پیر می‌رود و پیر چهره دیوماند او را تغییر می‌دهد. دخالت پیر و نقش او به منزله تنها ناجی که کوش را می‌تواند از جهان اولی، که سرشار از کینه و دشمنی است، نجات دهد و در جهانی دیگر تولدی دوباره به او بدهد، باعث تغییر در ژانر روایی کوش‌نامه می‌شود و ژانری حماسی - عرفانی شکل می‌گیرد، زیرا چنین قدرتی را در عرفان فقط پیر و انسان کامل داراست و این موضوع در ژانر حماسی بیگانه می‌نماید. درنهایت، می‌توان چنین گفت که جهان زشت‌رویی کوش امکان تغییر پیرنگ را برای ورود از ژانر حماسی به ژانر عرفانی فراهم ساخت یا، به تعبیر دیگر، جهان حماسی را به جهانی عرفانی تبدیل کرد.

پیر در برابر پیمان کوش وعده می‌دهد:

نشان بد از روی تو بی‌گزند	کنم دور از آن سان که داری پسند
روان و دلّت نیز روشن کنم	خرد بر تن تو چو جوشن کنم
چو بگشایی از دل دو بیننده را	نمایم به تو آفریننده را
وز آن پس به خانه فرستمت باز	اگر بد زمانه نیاید فراز

(ایرانشان بن ابی‌الخیر، 1377: 668)

پیر در متون عرفانی بیگانه کسی است که می‌تواند انقلاب درونی در سالک به وجود آورد، روان و دل او را روشن کند، خرد را چون جوشنی بر تن سالک نماید، و دیدگان باطنی سالک را برای ملاقات با خداوند بگشاید.

اما طرفه این جاست که پیر روایت کوش‌نامه نه تنها قدرت آراستگی باطن سالک را دارد، بلکه ظاهر او را هم می‌تواند آراسته کند تا چهره ظاهری فرد مانند باطن او زیبا و پیراسته از زشتی باشد و هیچ نشانی از زشت‌رویی و اعمال بدخویانه دیو در سالک یا من تجربه‌گر و مخاطب باقی نماند.

6.5 و در حالی به جهان مبدأ بازمی‌گردد که چیزی در آن دگرگون شده است

کوش در جهانی نو با چهره‌ای جدید متولد می‌شود، در حالی که خداپرست شده و هفت پند پیر را چون گنجی گران‌بها با خرد خویش عجین کرده است. کوش در پایان به این راز پی می‌برد که پیر از نسل جمشیدیان است؛ جمشیدیانی که او در جهان دیورویی اش به آن‌ها خیانت کرده و سال‌ها با آن‌ها جنگیده بود. در جهان روایی حماسی پیروزی با ایرانیان و

نسل جمشیدیان است و این قانون باید جاودان باشد تا سرانجام راوی و مخاطبان چه در زمان راوی، ایرانشان بن ابی‌الخیر، و چه مخاطبان دوران معاصر آن را بپذیرند. خیر و نیکی همزاد ایرانیان و از نسل جمشیدیان است و راوی، با همه نشانه‌های موجود در متن، برای پذیرش مخاطبان به پردازش این جهان در کوش‌نامه می‌پردازد که ایرانیان قدرت برتر جهان حماسی‌اند. آنان توانستند موجودی را که از نژاد و نسل اهریمنان (= ضحاکیان) است و حتی چهره زشت او هم از خصایل اهریمنی‌اش حکایت دارد تغییر دهند؛ یعنی در زمانی که هیچ کس گمان نمی‌کند بتوان چهره مادرزادی کسی را به چهره دیگری تبدیل کرد جمشیدیان چهره زشت کوش را به چهره طبیعی انسان مبدل می‌کنند. پیر راه بازگشت به وطن را به کوش نشان می‌دهد و کوش، با دگرگونی شگفت‌آور و عمیق، به کشورش بازمی‌گردد: کوش مردم را به ایزدپرستی دعوت می‌کند، موران آدم‌خوار را نابود می‌کند، صندوق و فواره می‌سازد، و برای درمان مصروعان حوض می‌سازد:

وز آن پس جهان‌دیده کوش سترگ	رها کرد راه بد و خوی گرگ
چو بر گرد آن پادشاهی بگشت	به فرمان او شد همه کوه و دشت
اگر داد جستی کسی ز انجمن	همه داد دادی میان دو تن
همه‌ساله دور از بد بدگمان	شده زبردستان او شادمان

(همان: 686)

6. نتیجه‌گیری

سفر به جهان روایت کوش‌نامه تجربه منحصر به فردی برای مخاطب فراهم می‌کند که در این پژوهش بررسی شد. این سفر با نظریه جهان‌پردازی روایی هرمن و با شش عنصر سفر گریگ و بحث زمان روایی گذشته‌نگر و بسامد مکرر بررسی و تحلیل شد. درنهایت، راز داستان چنین گشوده شد که مخاطب در این سفر همراه کوش پس از خوانش 9800 بیت، با تغییر چهره و خصایل کوش، به جهانی پایدار و منسجم رسید، زیرا تغییر چهره کوش جهان او را تغییر داد، نه تنها جهان او، بلکه جهان روایی داستان و مخاطبان را. درنهایت، مخاطب و کوش به ادراکی جامع از پیرنگ نهایی داستان رسیدند، زیرا همه کنش‌های بدخویانه کوش از عقده حقارت دیوچهره‌بودن او ناشی می‌شود و این موجب شکل‌گیری پیرنگ یا جهان واقع در متن می‌شود. این پیرنگ در ژانر روایی حماسی با دخالت پیر و نقش او به منزله تنها ناجی‌ای که می‌تواند کوش را از کلان‌جهان اولی، که سرشار از کینه و

دشمنی بود، نجات دهد و در جهانی دیگر تولدی دوباره به او بدهد، باعث تغییر ژانر روایی کوش‌نامه می‌شود و ژانری حماسی - عرفانی شکل می‌گیرد. بنابراین، انگیزش شناخت جهان واقع در گفتمان روایی این داستان این‌جاست که پیر روایت کوش‌نامه هم‌زمان قدرت آراستگی ظاهر و باطن فرد را دارد. و سرانجام این‌که در جهان حماسی پیروزی نهایی همیشه با خیر و نیکی است و خیر و نیکی هم‌زاد ایرانیان و از نسل جمشیدیان است و راوی، با همه نشانه‌های موجود در متن، برای پذیرش مخاطبان، به پردازش این جهان در کوش‌نامه می‌پردازد که ایرانیان قدرت برتر جهان حماسی‌اند و توانایی دارند تغییراتی در جهان به‌وجود آورند، یعنی هم نژاد و نسل فرد را تغییر می‌دهند و هم شکل ظاهری را که مادرزادی است و تغییرناپذیر.

منابع

- امن‌خانی، عیسی و مونا علی‌مددی (1391). «درد یا درمان آسیب‌شناسی کاربرد نظریه‌های ادبی در تحقیقات معاصر»، فصلنامه پژوهش‌های ادبی انجمن علمی زبان و ادبیات فارسی، س 9، ش 36 و 37.
- ایران‌شان بن ابی‌الخیر (1377). کوش‌نامه، به کوشش جلال متینی، تهران: علمی.
- دشتیان، زهرا (1387). «بررسی منظومه کوش‌نامه و شاهنامه با توجه به شخصیت‌های اساطیری و نبردها»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران.
- ریمون‌کنان، شلومیت (1387). روایت داستانی: بوطیقای معاصر، ترجمه ابوالفضل حری، تهران: نیلوفر.
- صرفی، محمدرضا و اکرم مریخی (1388). «سطوره انسان - جانور در کوش‌نامه و گرشاسپ‌نامه»، مجله مطالعات ایرانی، س 8، ش 15.
- طوسی، محمد بن محمود بن احمد (1345). عجایب‌المخلوقات، به اهتمام منوچهر ستوده، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.
- فلاحی‌نژاد، محمدجواد (1385). «مقایسه کوش‌نامه با شاهنامه»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تهران.
- کوپا، فاطمه و عاطفه موسوی (1389). «تجزیه و تحلیل حکایاتی از کوش‌نامه بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ»، فصلنامه بیک نور، دوره 1، ش 1.
- لوت، یاکوب (1386). مقدمه‌ای بر روایت در ادبیات و سینما، ترجمه امید نیک‌فرجام، تهران: مینوی خرد.
- متینی، جلال (1378). «برخی از نیرنگ‌های کارزار در کوش‌نامه»، مجله ایران‌شناسی، س 11، ش 43.
- هرمن، دیوید (1393). عناصر بنیادین روایت، ترجمه حسین صافی پیرلوجه، تهران: گام نو.

Bakhtain, M. M. ([1927-8][1981]). "Forms of Time and of the Chronotope in the Novel", M. Holquist (ed.), *The Dialogic Imagination*, trans C. Emerson and M. Holquist, Austin: University of Texas Press.

- Gerrig, R. J. (۱۹۹۳). *Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading*, New Haven: Yale University Press.
- Herman, D. (۲۰۰۲). *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*, Lincoln: University of Nebraska Press.
- Labov, W. (۱۹۷۲). "The Transformation of Experience in Narrative Syntax", *Language in the Inner City*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Peery, Menakhem (۱۹۷۹). "Literary Dynamics: How the Order of a Text Creates Its Meaning", *Poetics Today*.
- Ryan, M. L. (۱۹۹۱). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington: Indiana University Press.
- Werth, P. (۱۹۹۹). *Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*, London: Meyer.

Archive of SID