

تجزیه و تحلیل حکایاتی از کوش نامه براساس نظریه ولادیمیر پراپ

دکتر فاطمه کوپا* / عاطفه سادات موسوی**

چکیده

ولادیمیر پراپ، فولکلورشناس روسی، در نظامی ابداعی به بررسی ریخت‌شناسانه قصه‌های پریان روسی پرداخت. پراپ رده‌بندی را از محتوا و مضمون قصه به مشخصات صوری و ساختمانی آن منتقل می‌کرد و این مشخصه‌ها را مورد پژوهش قرار می‌داد، بنا به تعریف وی ریخت‌شناسی، توصیف قصه‌ها بر پایه اجزای سازنده آنها و همبستگی و ارتباط این سازه‌ها با یکدیگر و یا کل قصه است.

این نوشتار، تحلیل حکایاتی از «کوش‌نامه» با به کارگیری روش ریخت‌شناسی پراپ است. کاربرد این روش، آزمونی برای نظریه ریخت‌شناسی در نوع ادبی «اسطوره» به شمار می‌رود. بسیاری از اجزاء و کنش‌های بررسی شده در روایات «کوش‌نامه» با روایت‌شناسی پراپ یکسان است. همچنین با بررسی تطبیقی ساختار حکایات، هم‌گونی‌هایی در زیر ظاهر آشفته و گوناگون آن نمایان می‌شود.

واژه‌های کلیدی

ریخت‌شناسی، پراپ، کوش‌نامه، ساختار، حکایت اسطوره‌ای.

* دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام‌نور، سازمان مرکزی Email: amin19902001@yahoo.com

** کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام‌نور

مقدمه

بنابر فرضیه ساخت‌شناسی (Morphology) قصه ساختاری کهن دارد ولی در عین حال بعد از خواندن هر قصه‌ای، به نظر می‌رسد با داستانی نو و آشنا روبه‌رو هستیم. مهم‌ترین بررسی در این زمینه، از «ولادیمیر پراپ» دانشمند روس است که تألیف عمده‌اش در سال ۱۹۲۸ به چاپ رسید و ترجمه آن در حدود سال‌های ۶۰ در غرب انتشار یافت و تأثیر عمیقی به جا گذاشت. با انتشار مجموعه قصه‌های عامیانه آلمانی به وسیله یاکوب و ویلهلم گریم در سال‌های ۱۸۱۴-۱۸۱۲م، حرکتی عظیم در سطح جهانی برای گردآوری و بررسی قصه‌ها پدید آمد. عالمان سایر رشته‌های علوم انسانی از جمله اسطوره‌شناسان، مردم‌شناسان و روان‌شناسان به این حوزه علاقه‌مند شدند و هر کدام بر مبنای تخصص خویش، افق‌هایی تازه در قصه‌ها کشف کردند.

پراپ، صد قصه از مجموعه قصه‌های روسی افاناسیف را برگزید و آنها را براساس کنش‌ها و رویدادهایشان بررسی کرد. وی به این نتیجه رسید که افراد شخصیت‌های قصه مختلف‌اند ولی کارهایی که انجام می‌دهند از شمار معینی تجاوز نمی‌کند. آن‌گاه واحد سازنده روایت را «کارکرد» نامید که مترجمان فارسی زبان، (Function) را به کارکرد، خویشکاری، کنش و نقش ویژه ترجمه کرده‌اند. کارکرد، عمل یکی از شخصیت‌های قصه است از نظر اهمیتی که در مسیر سایر کنش‌های قصه دارد. تعریف پراپ از کارکرد، یکی از مهمترین و انقلابی‌ترین نوشته‌ها در تاریخ فولکلور است. او می‌نویسد: یک عمل نمی‌تواند جدای از مکانی که در جریان روایت دارد تعریف شود. این جمله به روشنی نشان می‌دهد که اندیشیدن درباره فولکلور براساس موتیف‌های منفرد، اشتباه است و عمل یا کارکرد فقط در مکان و جایگاه خویش در جریان روایت تعریف می‌شود. پراپ با تجزیه و تحلیل کارکردها به چهار اصل کلی درباره این قصه‌ها دست یافت:

۱- کارکرد، سازه‌های بنیادین و عناصر ثابت و لایتغیر قصه‌اند، جدا از اینکه چه کسی و چگونه آنها را انجام می‌دهد؛

۲- تعداد کارکردها در قصه‌های پریان محدود است؛

۳- توالی این عناصر و کارکردها همیشه یکسان است؛

۴- همه قصه‌های پریان از جنبه ریخت و ساختار، متعلق به یک تیپ هستند.

وی همچنین هفت شخصیت زیر را در قصه‌ها شناسایی کرد: **شریر، بخشنده، یاریگر،**

شاهزاده خانم، گسیل دارنده، قهرمان و قهرمان دروغی.

بحث در باب ریخت‌شناسی قصه‌ها همچنان در محافل علمی جهان و در میان قصه-

شناسان رواج دارد و گام نخست در شناخت قصه محسوب می‌شود.

این نوشتار، تحلیل حکایاتی از «کوش‌نامه» با به کارگیری روش ریخت‌شناسی پراپ

است که این نظریه را در نوع ادبی «اسطوره» آزموده است.

اسطوره و اهمیت نقد اساطیر

اسطوره واقعی است که ملتی آن را در کنار خود می‌گیرد و پرورش می‌دهد.

«بی‌گمان تعریف اسطوره به نظرگاه اسطوره‌شناس و اسطوره‌پژوه بستگی دارد و هر

مکتب از روانکاوی گرفته تا پدیدارشناسی و ساختارگرایی و جز اینها، در اسطوره به

نحوی خاص، مطابق با اصول و موازین مقبول، نظر کرده است.» (ستاری، ۱۳۷۶: ۴) با

این تعریف، اسطوره از نظر ساختارگرایی (دست‌کم از گونه- لوی استراوس) این‌گونه

تعریف می‌شود: «پیدایی اساطیر متکی بر فرایند اجتماعی نیست، ذهن انسان همانند

ماشینی است که اساطیر از آن طریق و طی فرایند انتقال شفاهی شکل می‌گیرند و بدین

سان شالوده منطقی نهفته در محتوای سطحی اساطیر بازتاب نمونه‌هایی از اندیشه‌ای

است که بخش جدانشدنی ماشین ذهن انسان است.» (هینلز، ۱۳۸۳: ۲۵)

میرچا الیاده از دیدگاه پدیدارشناسی اسطوره را چنین تعریف می‌کند: «اسطوره زنده

در جوامع سنتی، داستانی قدسی و مینوی است که کارهای نمایان خدایان و موجودات

فوق طبیعی، یا نیاکان فرهنگ آفرین را که در ازل، در زمان بی‌آغاز، زمان بی‌زمان، روی

داده، حکایت می‌کند و بنابراین روایت پیدایش جهان و جانوران و گیاهان و نوع بشر و

نهادها و آدابی و رسوم و علل خلق آنها و کلاً شرح آفرینش کون و کائنات است. به

بیانی دیگر اسطوره، روشنگر معنای زندگی است و به همین جهت «داستانی راست» است، در مقابل قصه و حکایت که «داستان‌های دروغ» اند و به این اعتبار، الگو و نمونه نوعی و اسوه و عین ثابت هر رفتار و کردار معنی‌دار آدمی است که باید همواره تجدید و تکرار شود تا اعمال انسانی معنی بیابند.» (الیاده، ۱۳۶۲: ۶)

«اسطوره‌ها تصویر تجسم‌یافته نیروهای کیهانی و نمودگار تجربه‌ای در عالم قداستند. زیرا تجلیات قدسی اسطوره در آفرینش کیهانی، امور پهلوانی، آیین‌ها، توت‌م پرستی و ... نمایان است و کثرت گرایش‌های رمزی در هر تجلی قدسی خاطر نشان می‌سازد که جهان از لحاظ ذهنی آن را ساخته و پرداخته و به مثابه کلیتی اندام‌وار و یکپارچه جلوه داده است.» (مک‌کال، ۱۳۷۵: ۳۳)

اسطوره‌شناسان عصر ما، همه، در اساطیر معنایی جسته و یافته‌اند و همه، اساطیر را معنی‌دار دانسته‌اند، با این تفاوت که بعضی آن معنا را بالابر و بالاجوی و بلندی‌خواه یا قدسی و مینوی و لاهوتی و حاکی از «مبادی» و «اصول اولیه» و بالضروره «رمزی» گفته‌اند و بنابراین با تأویل اسطوره شأنش را بالا برده‌اند، برخی دیگر برعکس، با تفسیر اسطوره، معنایش را تا حد نشانه زبانی تقلیل داده و بنابراین از شأن اسطوره کاسته‌اند؛ اما همه اعتقاد کرده‌اند که اسطوره بر معنایی رمزی دلالت دارد.

«اسطوره، در گسترده‌ترین معنای آن، گونه‌ای جهان‌بینی باستانی است. آنچه اسطوره را می‌سازد یافته‌ها و دستاوردهای انسان دیرینه است. تلاش‌های انسان آغازین و اسطوره‌ای در شناخت خود و جهان و کوشش‌های گرم و تب‌آلوده وی در گزارش جهان و انسان، دبستانی جهان‌شناختی را پدید آورده است که آن را اسطوره می‌خوانیم.» (کزازی، ۱۳۸۷: ۶)

«به آسانی می‌توان مفتون و افسون اسطوره شد. می‌توان حیران در برابر اسطوره واماند و هم چنان آن را نشناخت. می‌توان در کیهان و آسمان‌ها نگاهش داشت. پرستیدش. از آن ترسید. در برابرش ناچیز شد. می‌توان هم به زمینش آورد، در آن جاری شد، در خود آن را جاری کرد... زیرا گمان من این نیست که اسطوره را در

ملکوت برای من ساخته‌اند. آن را من ساخته‌ام و راهی ملکوت کرده‌ام و اگر بناست پیوندی نو به نو، میان من و اسطوره استوار شود، پس این پیوند لازم است که باز، سرزنده، شوخ و زمینی باشد.» (فرسی، ۱۳۷۰: ۱۲)

«کوش‌نامه» اثری حماسی و اسطوره‌ای

کوش‌نامه منظومه‌ای است شامل ۱۰۱۲۹ بیت که در بحر متقارب سروده شده و در دو بخش تنظیم شده است. موضوع «کوش‌نامه» داستان زندگانی پرماجرا و پرفراز و نشیب کوش پیل دندان - فرزند کوش، برادر ضحاک - است که به روایتی یک هزار و پانصد سال زیست. در تاریخ گزیده آمده است: «در عهد او [=فریدون] کوش فیل دندان برادرزاده ضحاک، به ولایت بربر مستولی شد و دعوی خدایی کرد. فریدون «سام بن نریمان» را به جنگ او فرستاد و میانشان محاربات عظیم برفت. اما ظفر سام را بود و کوش به مطاوعت درآمد. نمرود بن کنعان از تخم کوش است.» و اما صفت بارز کوش پیل دندان، زشتی و ترسناک بودن صورت اوست، در میدان نبرد هرگاه خود از سر بر می‌گرفته است، سپاهیان دشمن با دیدن وی روی به گریز می‌نهادند که اینک دیوی است رسته از دوزخ! فرستادگان پادشاهان چون به حضور او بار می‌یافتند، با دیدن وی زبانشان بند می‌آمد و از ادای مراسم احترام باز می‌ماندند. خود کوش، یک بار در پایان کتاب به پیر فرزانه اعتراف می‌کند که همواره از زشتی خود در رنج بوده است:

روا دارمی گـر نبودیم گنجـی وز این زشتی‌ام دل نبودی به رنج

(ایرانشان، ۱۳۷۷: ب ۹۷۹۹، ۶۶۸)

او جنگجویی است نیرومند و آشنا به فنون جنگ و گریز، اهل فریب و نیرنگ، سنگدل و ستمگر که از کامجویی زنان و پسران سیر نمی‌شود.

مؤلف این کتاب حکیم «ایرانشان بن ابی‌الخیر» است. وی این منظومه را به «غیاث‌الدین ابوشجاع محمد بن ملک‌شاه سلجوقی» (دوران پادشاهی از ۴۹۸-۵۱۱ هـ.ق) تقدیم کرده است.

سراینده کوش‌نامه در دیباچه کتاب به این موضوع تصریح کرده است که نخست بهمن‌نامه را به نظم آورده و به ممدوح خود تقدیم داشته، و چون درصدد منظوم ساختن داستانی دیگر بوده است، یکی از بزرگان شهر او را به داستان کوش، شاه چین، راهنمایی کرده و ظاهراً همین مرد نیز روایت منثور قصه کوش را در اختیار وی گذاشته است. چون شاعر داستان کوش را در مطالعه می‌گیرد، آن را می‌پسندد و درصدد برمی‌آید که آن را در شعر خود چون باغ بهاری بیاراید و به این ترتیب، شاعر، داستان کوش را «در بیت خویش» می‌آورد و آن را به سلطان سلجوقی تقدیم می‌کند.

شکل‌شناسی کوش‌نامه

پراپ معتقد است «اندیشه و محتوا را می‌توان به طور عینی و علمی تجزیه و تحلیل کرد، اما فقط پس از آن که قوانین صورت روشن شده باشد.» (پراپ، ۱۳۷۱: ۱۲۶) این نوشتار، با بررسی ساختار صوری دو روایت منظومه «کوش‌نامه»، الگوی پراپ را در یک «متن اسطوره‌ای» آزموده است. ابتدا خلاصه هر داستان همراه با شاهد شعری آن به نثر بیان گردید، سپس ترکیب قصه، نمودار و شخصیت‌ها، نمودار حرکتی قصه‌ها و در نهایت ساختار کلی حکایت ارائه شده است. چون در گذشته همیشه قصه را از نقطه نظر مضمون بررسی می‌کرده‌اند، لذا نمی‌توانیم از این مطلب سخنی ناگفته، درگذریم؛ از این‌رو در پایان هر روایت ساختاری معنایی حکایت و محتوای اساطیری آن مورد بررسی قرار گرفته است.

«نکته اساسی این است که یکی از اهداف تجزیه و تحلیل‌های ساختاری در هر موضوع یقیناً آگاه شدن از جهان‌بینی نهفته در پشت این پدیده‌هاست. اگر شناخت الگوهای ساختاری بتواند خدمتی به توصیف نهاد جهان‌بینی خود ما یا جهان‌بینی دیگر مردمان بکند، در این صورت وسیله‌ای است برای شناخت بهتر طبیعت و سرشت انسان و در نتیجه شناخت بهتر جامعه خاص انسانی.» (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۴)

خویشکاری پراپ

۱۶. مبارزه L	- وضعیت اولیه I
۱۷. علامت گذاری m	۱. دور شدن e
۱۸. پیروزی V	۲. قدغن k
۱۹. رفع شرع E	۳. سرپیچی q
۲۰. بازگشت ↓	۴. پرس و جو v
۲۱. تعقیب P	۵. خبرگیری W
۲۲. نجات S	۶. نیرنگ j
۲۳. رسیدن به صورت ناشناس O	۷. همکاری ناخواسته g
۲۴. دعوی قهرمان دروغین F	۸/۱. شرع X
۲۵. کارسخت M	۸/۲. کمبود x
۲۶. انجام کار سخت A	۹. لحظه پیوند دهنده y
۲۷. شناسایی I	۱۰. تصمیم‌گیری قهرمان قصه w
۲۸. افشاگری Dv	۱۱. حرکت قهرمان ↑
۲۹. تغییر شکل T	۱۲. اولین کار هبه‌کننده D
۳۰. مجازات Pu	۱۳. واکنش قهرمان H
۳۱. عروسی N	۱۴. دست‌یابی به وسیله سحرآمیز Z
Ø عنصر پیوند دهنده	۱۵. انتقال از سرزمینی به
Mot انگیزش	سرزمین دیگر R

- و هریک از این ۳۱ کارکرد دارای زیر مجموعه‌هایی هستند که فهرست کامل آن در کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان ترجمه کاشی‌گر ذکر شده است.

حکایت زاده شدن کوش پیل دندان یا کوش پیل گوش

«ماهنگ» شاه چین به سبب پناه دادن جمشیدیان مورد خشم ضحاک وضعیت اولیه i : قرار می‌گیرد و در جنگ با «مهرج» کشته می‌شود. این صحنه یک خویشکاری نیست، اما یک عنصر مهم محسوب می‌شوند.

ضحاک برادر خود «کوش» (پدر کوش پیل دندان) را به فرمانروایی چین می‌فرستد Y^1 تا افراد خاندان جمشید را در چین تار و مار کند: درخواست کمک

چو آگاهی آمد به ضحاک از این که شد کشته دارای ما چین و چین
برادرش را کوش، در پیش خواند وز این داستان چند با او براند
بدو گفت تا آن گهی کآفتاب بینی که برخیزد از روی آب
کرا یابی از تخم جمشیدیان به دو نیم کن در زمانش میان

(۱۹۴؛ ب ۸۳۸-۸۴۰)

کوش فرمان برادر را می‌پذیرد و راهی آن سرزمین می‌شود. کوش از آنان در چین خبری به دست نمی‌آورد. پس به جنگ «پیل گوشان» می‌رود و دختری زیبا از این طایفه را - که پیل گوش نبود - به همسری می‌گیرد:

چو از هیچ سو کوش دشمن ندید سپه را سوی پیل گوشان کشید
بکشت و بیاورد از ایشان بسی ببخشید از آن بهره بر هر کسی
از ایشان یکی دختری یافت کوش به خوشی چو جان و به پاکی چوهوش
به غمزه همی جادوی بابلی به رخساره همچون گل زابلی
به بالا چو سروی و ماه از برش خجل گشته کافور و بان از برش
دل شاه از آن ماه شد پر ز جوش به پیوند او شد همه رای و هوش

X^1 کمبود (نداشتن همسر)

(۲۰۲۰؛ ب ۹۶۲-۹۶۷)

حاصل این ازدواج کودکی است پیل‌دندان و پیل‌گوش که بعدها به کوش‌پیل دندان معروف می‌گردد. پدر چون صورت زشت پسر خود را می‌بیند، نخست سر همسر خود را که چنین فرزندی زاده است از تن جدا می‌کند، سپس پنهانی کودک را در بیشه چین رها می‌سازد:

سر سال از او کودک آمد پدید که چون او جهان آفرین نافرید
دو دندان خوک و دو گوش آن پیل سر و موی سرخ و دو دیده چو نیل
میان دو کتفش نشانی سیاه سیاه چون تن مردم پر گناه
مراو را بدید و بترشید سخت به زن گفت کای بدرگ شوربخت

X^{14} قتل

همی آدمی زاید از مرد و زن
دل خویش از آن مایه رنجور کرد
تو چون زاده‌ای بچه اهرمن؟
بزد تیغ، وز تن سرش دور کرد
نهبانی پس آن بچه را برگرفت
سوی بیشه چین ره اندر گرفت
بینداخت او را و خود گشت باز
ز مردم نهبان مانند یک چند راز

(۲۰۲؛ ب ۹۶۸-۹۷۷)

این همان بیشه‌ای است که جمشیدیان چند صد سال است در آن پنهانی به سر می‌برند. در این زمان سومین نسل از جمشید، یعنی آبتین، (جمشید - نونک - مهارو- آبتین) قدم به عرصه وجود گذاشته است. روز بعد از آن که کوش، کودک پیل دندان خود را در بیشه افکنده است، آبتین با سپاه خود از آن محل می‌گذرد و کودک را پیدا می‌کند:

Ø عنصر
پیونددهنده

دگر روز چون آبتین با سپاه
از آن بیشه آواز کودک شنید
ز بهر شکار آمد آن جایگاه
به نزدیک او تاخت، او را بدید

(۲۰۳؛ ب ۹۸۰ و ۹۸۱)

آبتین از دیدن نوزادی بدان شکل متحیر می‌شود. نخست درصدد برمی‌آید که این موجود اهریمنی را نابود سازد:

فروماند خیره ز دیدار اوی
همی هر زمان گفت با خوشتن
روانش پر اندیشه از کار اوی
که این نیست جز بچه اهرمن
پرستنده را گفت تا برگرفت
به سوی سراپرده ره برگرفت
بینداخت و افگند در پیش سگ
گریزان شد از وی سگ تیزنگ
بر شیر افگند و شیرش نخورد
رخ آبتین گشت از آن هول زرد
بر آتش نهادند و آتش نسوخت
رخ هر کس از تیرگی برفروخت

[^] D سوء قصد

(همان؛ ب ۹۸۲-۹۸۷)

با وساطت همسر آبتین، وی از کشت کودک منصرف می‌شود:

زنش گفت: ای نامور شه‌ریار
بود کاندراین، رازی بود
ستیزه مکن خیره با کردگار
که او در جهان سرفرازی بود
به من بخش تا همچو جان دارمش
یکی دایه مهربان آرمش
* پیدایش
یاریگر

(همان؛ ب ۹۹۰-۹۹۲)

کودک در خانه آبتین نگهداری می‌شود و تحت تعلیم و پرورش قرار می‌گیرد:

<p>S^9 نجات از سوء قصد</p>	<p>زنش سوی پروردن آورد روی که هر دو همی جز به پیشش نماند برآورد کودک همه شاخ و یال</p>	<p>ز بس لابه کاوکرد، دادش بدوی گهی کوش و گه پیل دندانش خواند به فرهنگ دادش چو شد هفت سال</p>
---	--	--

(همان؛ ب ۹۹۴-۹۹۶)

سال‌ها بعد کوش پیل دندان یکی از بزرگ‌ترین پادشاهان سرزمین چین می‌شود. Nسلطنت
با این توجه صورت نهایی کنش‌های داستانی با توجه به کارکردهای سی و یک‌گانه
پراپ و شخصیت‌ها آن به قرار ذیل است:

i وضعیت اولیه؛ Y^1 درخواست کمک؛ * $(w-\uparrow)$ تصمیم‌گیری و عزیمت؛ X^1 کمبود (نداشتن
همسر)؛ X^{14} قتل؛ H- واکنش منفی قهرمان؛ \emptyset عنصر پیونددهنده؛ D^A سوء قصد؛ * پیدایش
یارِ یگر؛ S^9 نجات از سوء قصد و Nسلطنت.

نمودار حرکتی

i _____ N

ساختار حکایت

تعالد اولیه: پادشاهی، برادر خویش را حکمران ناحیه‌ای از ملک خویش می‌کند تا
دشمنانش را نابود کند.

- حکمران به قبیله‌ای حمله می‌کند و دختری از آنان را به همسری می‌گیرد.
- حاصل ازدواج کودکی زشت و پیل دندان است.
- حکمران همسر خویش را می‌کشد و نوزاد را در بیشه رها می‌کند.

تعالد مجدد: نوزاد به وسیله فرماندهی پیدا می‌شود و نجات می‌یابد.

شخصیت‌ها

کوش پیل دندان: قهرمان قربانی // آبتین و همسرش: یاریگر // ضحاک: گسیل‌دارنده //
کوش: ضد قهرمان // راوی: دانای کل // روایت شنو: مخاطب.

ساختار معنایی حکایت

کوش پیل‌دندان در این حکایت نمود اسطوره کودک رها شده است. «کودک رها شده که عناصر کیهان از او پشتیبانی می‌کنند، غالباً قهرمان، شاه یا قدیس می‌شود و نمایانگر اسطوره خدایانی که پس از تولد بی‌درنگ رهایشان کرده‌اند.» (الیاده، ۱۳۷۲: ۲۴۵)

اولین نمایش آن را می‌توان در داستان حضرت موسی دید که پس از تولد در داخل سبدی به رود نیل سپرده می‌شود و همسر فرعون او را از آب گرفته، به دربار فرعون برده، او را پرورش می‌دهد. داستان «زال» نمود دیگری از این اسطوره است. «سام» به دلیل سپیدمویی زال او را در دل کوه رها می‌کند و سیمرغ در مقام دایگی زال برآمده است او را به همراه بچگان خود می‌پرورد.

«درشاهنامه، «فریدون» در دل طبیعت و تحت حضانت و دایگی گاو برمایه پرورش می‌یابد. «سهراب»، «سیاوش»، «کیخسرو» و «بهرام گور» نیز دور از پدر و تحت تربیت پهلوان یا پادشاهی نشو و نما می‌یابند. سرگذشت «داراب» پسر «همای بهمن» نیز با سرنوشت موسی یکسان است چنانکه «هما» نهانی پسری به دنیا می‌آورد و از آنجا که موقعیت خود را چون پادشاه بوده از دست ندهد، طفل را درون صندوقی قرار می‌دهد و به آب می‌افکند. گزری کودک را یافته او را بزرگ می‌کند و در نهایت داراب نزد مادرش باز می‌گردد. «ساسان» نیز به شبانان سپرده می‌شود تا دور از خانواده بزرگ شود.» (زمردی، ۱۳۸۲: ۵۱۰ و ۵۱۱)

در «کوش‌نامه»، «کوش پیل‌دندان» نمود اسطوره کودک رها شده است. پدر وی که خود فردی حيله‌گر و کریه‌چهره و با قساوت است، با پیوند با دختری از قبیله پیل‌گوشان صاحب فرزندی می‌شود. پدر چون صورت زشت پسر خود را می‌بیند، پنهانی کودک را در بیشه چین رها می‌سازد. کودک تحت تربیت «آبتین» که سومین نسل پس از جمشید است، قرار می‌گیرد. این کودک نیز بنابر اسطوره کودکان رها شده که غالباً قهرمان و شاه و ... می‌شوند، یکی از بزرگ‌ترین شاهان خاور زمین می‌شود.

حکایت کوش، فرمانروای گم کرده راه

i وضعیت اولیه

«کوش پیل دندان» که در این زمان بیش از هزار سال از عمرش می‌گذرد، سال‌هاست که در آسودگی حکومت می‌کند، گاهی به مدت بیست سال و گاهی کمتر و بیشتر از چشم همگان پنهان می‌گردد. با وجود این «ز فرمان او کس نرفتی برون».

سپس ادعای خدایی می‌کند و می‌گوید اگر روزی از تخت پادشاهی خود دور شوم، تصور نکنید که گزندى به من رسیده است، مطمئن باشید که در آن هنگام برای رو به راه کردن کار جهان رفته‌ام:

X شر

سالیان فراوانی می‌گذرد و هیچ کس از اطاعت او سر بر نمی‌تابد و همگان او را خدای می‌خوانند. وی سرمست و مغرور، ستمکاره‌تر از نخست به جفاکاری می‌پردازد:

ز سال فراوان چنان گشت مست	کجا در دل امید جاوید بست
ز تندی دل از مهربانی بشست	ستمکاره تر ز آن که بودی نخست
شب و روز با کس نیامیختی	بسی بیگنه خون‌ها ریختی
از او گسری کسی آرزو خواستی	زمانی به پاسخی نیاراستی
که از ما تو ایمن آرزو را مجوی	نکردم تو را روزی آن آرزوی

(همان: ۶۶۳؛ ب ۹۶۹۱ - ۹۶۹۵)

e غیبت (دور شدن)

کوش، روزی با همراهانش به شکار می‌رود، در حالی که گوری را در بیشه‌ای تعقیب می‌کند، از یاران خود جدا می‌ماند. چهل روز در بیشه سرگردان به سر می‌برد:

جهان‌دیده کوش از پی گور، تفت	به کردار باد اندر آن بیشه رفت
ز دیدار او گسور شد ناپدید	تو را بشنوانم شگفتی که دید
همی گشت در بیشه یک چند گاه	مگسری یابد او باز گم کرده راه
سراسیمه شد، ره نیامد پدید	کنون راز یزدان بیاید شنید

(همان: ۶۶۴؛ ب ۹۷۰۸ - ۹۷۱۱)

* پیدایش یاریگر

سرانجام کاخی از دور به چشمش می‌رسد، کوش نزدیک کاخ می‌رود و آواز می‌دهد که در کاخ را بکشایید. پیری بر بالای کاخ ظاهر می‌گردد و از او می‌پرسد: تو کیستی؟ تو اهرمن روی را چه کسی به سوی ما راهنمایی کرده است؟ پاسخ می‌شنود که: من خداوند روزی ده رهنمایم. پیر می‌خندد، کوش سبب خنده را می‌پرسد:

ورا گفت از این روی و دیدار تو	همی خنده آید زگفتار تو
که یک بار گویی که هستم خدای	دگر باره گویی که راهم نمای
خداوند روزی ده مردمان	چرا راه خواهد ز مردم نهان
که بی‌راه را او به راه آورد	شب و روز و خورشید و ماه آورد

(۶۶۵؛ ب ۹۷۳۲ - ۹۷۳۵)

Ø گفتگوها جزء عناصر پیوند دهنده هستند.

گفتگویی طولانی بین پیر و پیل دندان صورت می‌گیرد، پیل دندان پیوسته از برتری خویش سخن می‌راند. پیر می‌گوید که «سیرآمدن من گفتار سرد» و وی را از در کاخ می‌راند.

Y¹ درخواست کمک

کوش می‌اندیشد که اگر من در این بیشه هلاک شوم، گزندی به پیر نخواهد رسید و از هلاک من باکی ندارد، پس برمی‌گردد و به سوی کاخ می‌رود. پیر را می‌خواند و از او یاری می‌جوید:

اگر من در این بیشه گردم هلاک	چنین مرد را از هلاکم چه باک
از ایدرگذشتن مرا روی نیست	که در بیشه بیش از تگاپوی نیست
بکوشم به هر چاره تا مرد پیور	مگر باشد از بسد مرا دستگیر
بدو گفت کای مرد پاکیزه رای	یکی مردمی کن مرا ره نمای
چه باشد مرا گر تو یاری دهی	وز این بیشه ام رستگاری دهی

(۶۷۷؛ ب ۹۷۸۴-۹۷۸۱ و ۹۷۹۰-۹۷۹۱)

پیر فرزانه با کوش درباره آفریدگار جهان و جهانیان سخن‌ها می‌گوید و وی را نوید می‌دهد که اگر از گفتار بیهوده دست بردارد، چاره‌ای برای درمان صورت زشت وی می‌اندیشد کوش سخنان پیر را می‌پذیرد و می‌گوید:

اگر زشتی از روی من بستری کنم جاودانه تو را کهتری

نخواهم که باشم خدای جهان پرستش کنم آشکار و نهان

(۶۶۸؛ ب ۹۸۰۶ و ۹۸۰۷)

Tr¹ تغییر شکل در پی مداخله دستیار سحرانگیز

پیر وی را می‌نوازد. سلاح و اسب را از او جدا می‌کند و به مداوای جسم و روح مرد گم کرده راه می‌پردازد. جزمیوه خورشی به او نمی‌دهد، تا تنش باریک و مستمند می‌شود، پس دو دندان و دو گوش او را با سوهان و دارو جراحی می‌کند و او را به صورت آدمیان در می‌آورد:

دو دندان و دو گوش او تازه کرد
خورش داد تا تنش نیرو گرفت
به سوهان و دارو به اندازه کرد
رخ که ربا رنگ نیکو گرفت

(۶۶۹؛ ب ۹۸۳۲ و ۹۸۳۳)

(w-↑) تصمیم گیری و عزیمت

پیر به مدت ده سال به کوش، خواندن می‌آموزد و او را با پزشکی و نیرنگ و طلسم آشنا می‌سازد و راه خداشناسی را به وی تعلیم می‌دهد. کوش چهل و شش سال نزد وی می‌ماند و پس از آن با راهنمایی پیر به سرزمین خویش باز می‌گردد.

ببوسید پس دست فرزانه، کوش
شب آمد، در آمد به اسب سمند
چو روز شش گذر کرد بر بیست و پنج
چهل بود و شش سال تا رفته بود
پسودش دو رخساره بر یال و گوش
دو دیده به روشن ستاره فگند
چو روز آمدی خواب را ساختی
به شهر هواره برون شد ز رنج
جهان گفتی از بیم او هفته بود

(۶۷۴؛ ب ۹۹۲۰ و ۹۹۲۴)

I شناسایی قهرمان قصه

پس از بازگشت پادشاه، اطرافیانش او را نمی‌شناسند. وزیر پادشاه با گفتن رازی که میان آن دو بود، او را شناسایی می‌کند:

[وزیر] میان من و کوش راز نهان
بپرسم، اگر راست پاسخ دهی
بپرسید چندی مر او را به راز
وز آن کارهایی که بودش نهفت
بسی هست از کارهای جهان
به شاهنشاهی تاج بر سر نهی
یکایک همه پاسخش داد باز
یکایک مر او را همه باز گفت

(۶۷۵؛ ب ۹۹۴۰ و ۹۹۴۳)

H+ واکنش قهرمان

کوش، همگان را در ناحیه‌ای جمع می‌کند و به پرستش ایزد یکتا فرامی‌خواند.

چنین گفت پس بر سر انجمن	که از زیردستان ما، مرد و زن
نخستین به یزدان نیایش کنید	پس آن گاه ما را ستایش کنید
که او کردگار است و من شهریار	مر او شما را بدوی است کار
شدند آن همه کشور ایزدپرست	جهان از کف دیو وارون بجست

(۶۷۶؛ ب ۹۹۵۱ تا ۹۹۵۴)

Y¹ درخواست کمک

کوش، پادشاه سرزمینی را به یزدان پرستی می‌خواند وی برای پذیرفتن آیین جدید، از کوش درخواست‌هایی می‌کند:

- ۱- راندن موران غول پیکر از سرزمینش؛ ۲- آب‌رسانی به روستایی خشک و بی‌آب؛
- ۳- برگزیدن مهتری برای روستا.

X شر

موران غول پیکر سرزمین پادشاه را ویران کرده‌اند:

بدان ای سرافراز شاه گزین	که آن جا که خورشید زیر زمین
نهان گردد از آسمان بلند	همه کشور از مور باید گزند
بیایند چون یزو هنگام تگ	تنومند هر یک فرونتر ز سگ
زن و مرد با کودک و چارپای	بدرند و گردند پس بازجای

(۶۷۷؛ ب ۹۹۶۵ تا ۹۹۶۸)

E² رفع شر به وسیله تدابیر خردمندان چند نفر

کوش با استفاده از رای بزرگان و فرزندان موران را از بین می‌برد و دیگر درخواست‌ها را نیز اجابت می‌کند.

[Z³] ساخته شدن (گنبد و تندیس)

کوش به شهری دیگر می‌رود و گنبدی بلند در آن جا می‌سازد و تندیس خویش را در آن نصب می‌کند:

به شهر ظرش چون به دریا رسید

پس آباد و خرم یکی شهر دید

در او گنبدی ساخت هشتاد گز
 همه سنگ خاره نه چوب و نه گز
 بتی ساخت بلور بر چهر خویش
 نهاد اندر آن گنبد از مهر خویش
 (۶۸۳؛ ب ۱۰۰۷۴ تا ۱۰۰۷۶)

N سلطنت

کوش که اکنون دادگر و عدالت‌گستر است، در سرزمین خویش با آرامش سلطنت کرده و همگان از او فرمان می‌برند و برای او باژ و ساو می‌فرستند:

رها کرد راه بدو خوی گرگ
 وز آن پس جهان‌دیده کوش سترگ
 به فرمان او شد همه کوه و دشت
 چو برگرد آن پادشاهی بگشت
 که هر مه گنجی فراز آمدش
 ز هر کشوری ساو و باژ آمدش
 به آرام برنشست و دمساز گشت
 ز مغرب سوی قرطبه بازگشت
 نه با کودک و با زن آمیختی
 به چیز کسان درنیاویختی
 همه داد دادی میان دو تن
 اگر داد جستی کسی ز انجمن
 شده زبردستان او شادمان
 همه ساله دور از بد بدگمان
 (۶۸۶؛ ب ۱۰۱۲۳-۱۰۱۲۹)

نمادها

i وضعیت اولیه / X شر / e غیبت (دور شدن) // * پیدایش یاریگر / Y¹ درخواست کمک /
 Tr¹ تغییر شکل در پی مداخله دستیار سحرانگیز / (w-↑) تصمیم‌گیری و عزیمت / I شناسایی
 قهرمان قصه / H+ واکنش مثبت قهرمان قصه / Y¹ درخواست کمک / X شر / E² رفع شر به
 وسیله تدابیر خردمندانه چند نفر / [Z³] ساخته شدن (گنبد و تندیس) / N سلطنت.

نمودار حرکتی

i _____ H+ _____ N
 i _____ E²

ساختار حکایت حرکت اول

- تبادل اولیه: پادشاهی بر سرزمینی حکومت می‌کند.
- پادشاه جفاکاری آغاز کرده، دعوی خدایی می‌کند.
 - برهم خوردن تعادل: روزی به شکار می‌رود و راه را گم می‌کند.
 - با پیری فرزانه ملاقات می‌کند که او را هدایت کرده و صورت زشت او را نیز تغییر می‌دهد.
- تبادل مجدد: پادشاه که خوی گرگی را رها کرده و به صورت آدمیان در آمده، به دیار خویش بازگشته، دادگری و عدالت پیشه ساخته و در آرامش سلطنت می‌کند.

ساختار حکایت درونی

- تبادل اولیه: پادشاه، حاکم دیاری را به یزدان پرستی می‌خواند.
- بر هم خوردن تعادل: حاکم در برابر پذیرش آیین وی، از او درخواست‌هایی می‌کند.
- تبادل مجدد: پادشاه درخواست‌ها را اجابت کرده و سرانجام حاکم، یزدان‌پرست می‌شود.

شخصیت‌ها

پادشاه: قهرمان / موران غول پیکر: ضد قهرمان / یاریگران: پیرفرزانه، دستور پادشاه، حاکم شهر موران / راوی: دانای کل / روایت شنو: مخاطب.

ساختار معنایی حکایت

در این حکایت با اسطوره «آموزش مجدد و نوزایی» روبه رو هستیم. کوش پیل دندان چهل روز در بیشه‌ای سرگردان می‌ماند و سرانجام به کاخی می‌رسد، پیری که صاحب آن مکان است پس از گفتگویی طولانی او را می‌پذیرد، صورت زشت او را جراحی می‌کند و به صورت آدمیان در می‌آورد، کوش اهل خواندن و کتاب نبوده است، پیر به وی خواندن می‌آموزد، او را با پزشکی و نیرنگ و طلسم آشنا می‌کند و راه خداشناسی

را به وی تعلیم می‌دهد. خرد، دانش، هوش، راستی، پاکی، مهر، داد و آزادگی، هفت چیزی است که بنا بر گفته پیر او را به بهشت راهنمایی می‌کنند.

سرانجام پس از چهل و شش سال انسانی که از آن مکان خارج می‌شود، هیچ شباهتی به آن موجود اهریمنی پیشین ندارد. این کوش دادگر و عدالت پیشه است. ترویج‌کننده یکتاپرستی است و هیچ اثری از خوی گرگی وی در او نیست وی سال‌های زیادی را در آرامش به سر می‌برد و شادمان زندگی می‌کند.

«انسان در عین آنکه با وضع زمینی خودسازگار و دمساز می‌ماند، حسرت زندگی بهتر و پاکیزه‌تر را در دل نمی‌میراند. این است سرمشقی که پهلوانان [اساطیری] به ما می‌دهند. بزرگی آنها در آن است که زندگی را دوست می‌دارند، بی‌آنکه از مرگ بترسند؛ از عمر بهره می‌گیرند، بی‌آنکه بی‌اعتباری جهان را از یاد ببرند؛ هیچ انسانی نمی‌تواند بزرگ باشد، مگر آنکه بداند چگونه مرگ را خوار بشمارد. ارزش زندگی هر کس تنها به این نیست که چگونه زندگی کرده است، به این نیز هست که چگونه مرده است.» (اسلامی‌ندوشن، ۱۳۴۸: ۳)

نخستین آیین‌های نمادین آشناسازی با قرارگرفتن در کلبه تاریک به منزله بازگشت به رحم مادر تحقق می‌پذیرد. (الیاده، ۱۳۶۷: ۷۱) «بر این اساس نوآموز جوامع باستانی با بنیان آفرینش و پدیده‌های آن آشنا شده، با ریاضت و قرار گرفتن در شرایطی سخت، به اصل خود و آغاز جهان رجعت می‌کند.»

نوآموز را چه نیرویی به این وادی می‌کشاند. «پرسید دانا از مینوی خرد پاسخ داد که مرد کاهل و نادان و بد، هنگامی که بخت با او یار شود کاهلیش به کوشش همانند شود و نادانیش به دانایی و بدی‌اش به نیکی و مرد دانا و شایسته و نیک، هنگامی که بخت با او مخالف است دانایش به نادانی و ابله‌ی تغییر می‌یابد و شایستگی‌اش به ناآگاهی و دانش و هنر و شایستگی‌اش بی‌تحرك جلوه می‌کند.» (هینلز، ۱۳۶۴: ۴۲)

«پرسید دانا از مینوی خرد که به خرد و دانایی با تقدیر می‌توان ستیزه کرد یا نه؟ مینوی خرد پاسخ داد که حتی با نیرو و زورمندی خرد و دانایی هم نمی‌توان ستیزه کرد

چه هنگامی که تقدیر برای نیکی یا بدی فرا رسد دانا، در کار گمراه و نادان، کاردان و بد دل و ...» (همان: ۶۸)

و در این حکایت، این معمای هستی و راز شگفت آفرینش تکرار می‌شود، کوش با چهره‌ای اهریمنی به دنیا می‌آید، تا هزار سال جز جفا، خیانت، ظلم و بیداد کاری انجام نمی‌دهد، چندین بار ادعای خدایی می‌کند، از هیچ کامجویی دریغ نمی‌ورزد، بارها معدن زر و مال و ثروت فراوان به دست می‌آورد، خون‌های بسیاری را بر زمین می‌ریزد و در تمام این سال‌ها بدون هیچ درد و رنج و بیماری زندگی می‌کند و سرانجام در حالیکه بیدادگری وی از حد گذشته است و خفقان همه سرزمین پهناورش را فراگرفته، به تعبیری تقدیر او بیدار و بخت با او یار می‌شود و قدم به «کلبه آشناسازی» می‌گذارد.

نتیجه‌گیری

ولادیمیر پراپ برای تجزیه و تحلیل قصه‌های پریان، نمودار و الگویی را پیشنهاد کرده است. وی معتقد است می‌توان این الگو را در مورد سایر قصه‌های عامیانه هند و اروپایی و حتی رمان‌ها نیز به کار برد. در این مقاله سعی شد تا الگوی پراپ روی حرکت‌های قصه کوش‌نامه اجرا شود و نتایج آن با نتایج کار پراپ نیز مقایسه شود. پراپ خود اذعان کرده که تمام کارکردهای پیشنهادی او در تمام قصه‌ها دیده نمی‌شوند با وجود این نتایجی که از تجزیه و تحلیل این روایات به دست آمد، اگر نگوئیم کاملاً، ولی بسیار با نتایج تجزیه و تحلیل پراپ مطابقت و همخوانی دارد. این امر نشان‌دهنده عظمت و ارزش والای کار پراپ و الگوی پیشنهادی اوست.

هر یک از نمودارهای مربوط به دو روایت، خود به عنوان الگویی آماده است که هر مضمونی را در علم قصه‌سرایی در خود می‌گنجاند و این فرمول‌های ساده برای آفرینش داستان‌هایی پیچیده می‌تواند گسترش و بسط یابد.

منابع

۱. اسلامی ندوشن، محمدعلی (۱۳۴۸)، *زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه*، تهران، انجمن آثار ملی؛
۲. ایاده، میرچا (۱۳۶۲)، *چشم‌اندازهای اسطوره*، جلال ستاری، تهران، توس؛
۳. _____ (۱۳۶۷)، *افسانه و واقعیت*، نصر... زنگویی، تهران، پایروس؛
۴. _____ (۱۳۷۲)، *رساله در تاریخ ادیان*، جلال ستاری، تهران، سروش؛
۵. ایرانشان بن ابی الخیر (۱۳۷۷)، *کوش‌نامه*، به کوشش جلال متینی، تهران، علمی؛
۶. پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸)، *ریخت‌شناسی قصه*، کاشی‌گر، چاپ اول، تهران، نشر روز؛
۷. _____ (۱۳۷۱)، *ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان*، فریدون بدره‌ای، تهران، توس؛
۸. _____ (۱۳۸۶)، *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*، فریدون بدره‌ای، تهران، توس؛
۹. زمردی، حمیرا (۱۳۸۲)، *ادیان و اساطیر*، چاپ اول، تهران، زوار؛
۱۰. ستاری، جلال (۱۳۷۶)، *اسطوره در جهان امروز*، تهران، نشر مرکز؛
۱۱. فرسی، بهمن (۱۳۷۰)، *سفر دولاب*، لندن؛
۱۲. کزازی، میرجلال‌الدین (۱۳۸۷)، *رویا، حماسه، اسطوره*، چاپ چهارم، تهران، نشر مرکز؛
۱۳. مک کال، هنریتا (۱۳۷۵)، *اسطوره‌های بین‌النهرینی*، عباس مخبر، تهران، نشر مرکز؛
۱۴. هینلز، جان راسل (۱۳۸۳)، *شناخت اساطیر ایران*، باجلان فرخی، انتشارات اساطیر؛
۱۵. _____ (۱۳۶۴)، *مینوی خرد*، احمد تفضلی، تهران، توس.