

بازی‌های هنری با نام‌واژه‌ها؛ تأملی در یکی از ویژگی‌های سبکی نظامی

سعید کریمی^۱
استادیار دانشگاه پیام نور

چکیده

بازی‌های هنری با واژه‌ها یکی از نقاط ثقل جمال‌شناسی شعر نظامی است. بخش چشمگیری از این بازی‌های هنری در خمسه با نام شخصیت‌های داستانی صورت گرفته است. نظامی با چهل و یک نام‌واژه در مجموع حدود چهار صد بار، بازی هنری ترتیب داده است. بیشترین تعداد بازی‌ها با نام‌های شیرین، شکر، ماهان، شبدیز، گور (بهرام) و لیلی انجام شده است. ایهام تناسب، جناس تام، جناس زائد، تکرار، ایهام، جناس اشتقاق و شبه‌اشتقاق، جناس لاحق و جناس اختلاف در مصوت بلند (به ترتیب از بیشترین به کمترین) آرایه‌های ادبی‌ای هستند که نظامی با بهره‌گیری از آنها بازی‌هایی هنری با نام‌واژه‌ها راه انداخته است. این تحقیق که به روش تحلیل محتوا صورت گرفته است می‌کوشد تا ظرافت‌های رفتار نظامی را با نام‌واژه‌ها بررسی نماید و از این طریق، جلوه‌ای از هنر و توانایی‌های او را آشکار سازد. نظامی علاوه بر آفرینش زیبایی‌های شاعرانه، اهداف دیگری را نیز از بازی‌های هنری با نام‌واژه شخصیت‌های داستانی دنبال می‌کند. تقویت فضای داستانی و نقب زدن به درون شخصیت‌ها و جلب توجه مخاطب به رفتار آنها برخی از مقاصد است که نظامی در این هنرنمایی‌ها بدان‌ها می‌اندیشیده است. هر چند ظاهر امر چنین نشان می‌دهد که شاعر در بسیاری از موارد، آگاهانه با نام‌واژه‌ها بازی کرده است اما گاه این شگرد، چنان طبیعی و خوش افتاده است که خواننده بدون تأمل مضاعف به آن پی نمی‌برد. بسامد بالای بازی‌های شاعرانه با نام‌واژه‌ها، یکی از ویژگی‌های برجسته سبکی را در داستان‌سرایی نظامی رقم زده است.

کلیدواژه‌ها: نظامی، بازی‌های هنری، نام‌واژه، شخصیت، داستان.

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۷/۱۶ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۱۱/۲۴

^۱E-mail: karimisaeed58@pnu.ac.ir

ارجاع به این مقاله: کریمی قره بابا، سعید. (۱۳۹۸). بازی‌های هنری با نام‌واژه‌ها؛ تأملی در یکی از ویژگی‌های سبکی نظامی. *زبان و ادب فارسی (نشریه سابق دانشکده ادبیات دانشگاه تبریز)*

72(240), 241-265. doi: 10.22034/perlit.2020.10287

مقدمه

نظامی گنجوی را «پدر شعر هنرمندانه فارسی» لقب داده‌اند (ثروتیان، ۱۳۸۴: ۲۳۱). با آن که شعر او از سویه‌های حکمت و فرزاندگی عاری نیست اما به سبب تأکید فراوانش بر نگارگری و رنگ‌آمیزی کلام، به عنوان یکی از شاعران صورت‌گرای ادب فارسی شناخته می‌شود (نوروزی، ۱۳۸۹: ۵۱). بخش کوششی شعر وی بر جنبه جوششی آن غلبه دارد. او مانند مهندسی توانا درصدد است که به چیدمانی متعالی و استوار از سازه‌ها دست یابد. در انتخاب کلمات و عبارات سخت‌گیری می‌ورزد و با دقت و وسواس فراوان سعی می‌کند که متناسب‌ترین واژه‌ها را برگزیند تا با کلیت بیت و بند در ارتباط پیدا و آشکار باشد. شعر نظامی به ویژه در مخزن‌الاسرار کمابیش سرشتی شبیه شعر حافظ دارد. هر بیتش ساختمان و کمال یافته است و تغییر کوچک‌ترین کلمه، معماری بیت را به هم می‌ریزد. یکی از اغراض نظامی در آفرینش استعارات و تشبیهات تازه علاوه بر تولید زیبایی مطلق، ایجاد شبکه پیچیده‌ای از روابط و تناسبات در سطح بیت است. برای مثال در بیت ذیل، انواعی از ارتباطات مشاهده می‌شود:

ز گرمی آن چراغ گردن‌افراز
دعا را داد چون پروانه پرواز
(نظامی، ۱۳۷۶: ۲۶۵)

می‌شد برای نفس نفیس پیامبر اکرم (ص) از ترکیب یا استعاره دیگری استفاده کرد لیکن نظامی با انتخاب استعاره «چراغ گردن‌افراز» اهداف متعدد بدیعی را دنبال کرده است. چراغ با پروانه مراعات النظیر برقرار می‌کند. واج آرایه چ در «چراغ» و «چون» بر موسیقی سخن می‌افزاید؛ چندان که تکرار دوباره هجای «گر» خاصیت هم‌آوایی را تقویت می‌کند. «افراز» و «پرواز» هر دو متضمن نوعی معنای اوج و علو است و تکرار هشت بار مصوت بلند «آ» این معنا را بیشتر در خاطر تداعی می‌سازد. هجای «ر» نیز با چهار بار تکرار به صورت ناملموس موسیقی کلام را دو چندان ساخته است. بماند که شاعر در آوردن استعاره «چراغ گردن‌افراز» برای شخصیت پیغمبر گرامی به عبارت قرآنی «سراجاً منیراً» در آیه ۴۶ سوره احزاب نظر داشته است. شاعر با گزینش یک استعاره کلیدی تناسبات فراوانی را در سطح و ژرفای بیت ایجاد کرده است. این رویکرد ادبی درست در نقطه مقابل نگرش شاعرانی مانند مولاناست. در دو بیت ذیل از مولانا اگر به جای کلمه «رسول»، «نبی» را بگذاریم هیچ اتفاق خاصی در بیت رخ نمی‌دهد و ساختمان آن درهم نمی‌ریزد:

کای «رسول» حق برای محسنی
سوی آن مسجد قدم رنجه کنی

(مولوی، ج ۲، ۱۳۷۵: ۴۰۵)

ای «رسول» ما تو جادو نیستی صادقی، هم خرقه موسی ستی

(همان، ج ۳: ۶۹)

مولانا اهل «حال» است و بیشتر القای فکر و ذکر را دنبال می کند و در پی آرایش و پردازش شعر نیست اما برای نظامی ربط و نسبت مابین کلمات اهمیت دارد. برای مولانا در این ابیات از مثنوی چندان اهمیتی ندارد که مثلاً به جای «ابلیس»، «شیطان» بیاورد:

گفت: هی تو کیستی؟ نام تو چیست؟ گفت نامم فاش ابلیس شقی ست

(همان، ج ۲: ۳۹۱)

گفت ابلیشش: گشای این عقده ها من محکم قلب را و نقد را

(همان: ۳۳۹)

در بوطیقای مولانا «چه گفتن» مهم تر از «چگونه گفتن» است. در نقطه مقابل آن، شاعرانی هستند که معتقدند چگونه گفتن بر چه گفتن الویت دارد. اینان هر کدام بوطیقای خاص خود را دارند؛ برای مخاطب حرفه ای و ورزیده فرازمانی شعر می گویند و تلاش های پیگیر و آگاهانه ای را برای تمایز سبک شعری خود سامان می دهند. شعرشان نگارین و پر زیور و زینت است. نظامی جزو این دسته از شاعران قلمداد می شود. شعر وی مانند شعر سبک خراسانی ساده و آشکار و در سطح نیست بلکه عمدتاً سرشار از شگردهایی است که موسیقی لفظی و معنوی شعر را افزون می کند. کلام او بغایت مخیل و تصویری است و حالتی چند بُعدی و غیر مستقیم دارد. «بی گمان تمایل به صورت گرایی مهم ترین جنبه و جلوه هنر نظامی است» (حمیدیان، ۱۳۷۳: ۱۶) به این معنی که شکل و طرز بیان و ادای یک مفهوم برایش اهمیتی مضاعف دارد. با تأمل در بیت زیر این موضوع روشن تر می شود:

به چشم آهوان آن چشمه نوش دهد شیرافکنان را خواب خرگوش

(نظامی، ۱۳۷۶: ۳۵)

چشمه نوش استعاره از شیرین است. میان چشم و چشمه جناس زائد (مدیل) وجود دارد. میان آهو، شیر و خرگوش مراعات النظیر هست. هجای خر در واژه خرگوش با آهو و شیر مراعات النظیر برقرار می سازد و همچنین گوش در کلمه خرگوش با چشم مراعات النظیر ایجاد می کند. تکرار سه باره هجای «ان» بر خاصیت موسیقایی کلام می افزاید. شیرافکن کنایه از مردم قوی و پر زور و خواب

خرگوشی کنایه از خواب غفلت و خواب دادن کنایه از فریب دادن است. چنان که گفته شد، شعر نظامی بندبازی با کلمات است. او همواره گرایش دارد که تعابیر و تصاویر تازه خلق کند. استعاره گراست و در ابیاتش غالباً ازدحام تصاویر دیده می‌شود. بازی‌های هنری، شعر او را به شبکه‌ای درهم تنیده از روابط ظریف و اندیشیده بدل کرده است و شاید به همین خاطر شعر او غامض و دیرپاب به نظر می‌رسد. نوشته حاضر می‌کوشد تا یکی از انواع بازی‌های هنری^۱ نظامی را بررسی کند. بازی‌های هنری با نام شخصیت‌های داستانی یکی از جلوه‌های هنر نظامی است که در سطور بعدی به تحلیل آن خواهیم پرداخت.

سؤال‌های پژوهش

با توجه به شعر فنی و هنرمندانه نظامی، او چه رفتار ادبی با نام اشخاص داستانی دارد؟
نظامی در داستان‌پردازی خود از امکان و فرصت نام‌واژه^۲ چه بهره‌هایی برده است؟

فرضیه‌های پژوهش

در داستان‌های نظامی نام شخصیت‌های داستانی محل ارائه هنرهای بدیعی و آرایه‌های ادبی شده است.

نظامی از نام‌واژه اشخاص داستانی در راستای اهداف خاصی مانند شخصیت‌پردازی بهره گرفته است.

پیشینه پژوهش

درباره نام‌شناسی در ادبیات داستانی، مباحث تئوریک در کتاب‌های «دستور زبان داستان» و «شخصیت و شخصیت‌پردازی در داستان معاصر» به صورت نسبتاً مفصل مطرح شده است. احمد اخوت و حمید عبداللهیان هر کدام در نوشته‌های خود، مباحث فنی در این زمینه را با نمونه‌هایی از داستان‌های ایرانی مطابقت داده‌اند. مقالات انگشت‌شماری نیز در این باب نوشته شده است که گاه در تکوین بنیادهای نظری آنها از پژوهش‌های غربی استفاده شده است. سمیرا بامشکی در مقاله «نام‌دهی در شخصیت‌پردازی: فتنه یا آزاده؟» (۱۳۹۵) به این سؤال اساسی پاسخ داده است که در داستان بهرام و کنیز او از فردوسی و نظامی شخصیت‌پردازی از طریق نام‌های تمثیلی (نمادین) چگونه تقویت می‌شود؟ این مقاله مهم‌ترین و مرتبط‌ترین جستار در پیوند با موضوع مقاله پیش روست. اسدی و فرید در مقاله «نشانه‌شناسی نام شخصیت‌های نمایشی در نمایشنامه مرگ فروشنده» (۱۳۸۸) می‌کوشند با توجه به دانش نام‌شناسی و تکیه بر روش نشانه‌شناسی پیرس به دلالت‌های

گونگون چون دلالت شمایی، نمایه‌ای و نمادین نام‌های شخصیت‌های نمایشی پردازند. طاهری قلعه‌نو و همکاران نیز در مقاله‌ای دیگر به بررسی نام شخصیت‌های قصه‌های عامیانه فارسی (با تکیه بر فیروزشاه) اهتمام ورزیده‌اند. (۱۳۹۳) درباره بازی‌های هنری در شعر نظامی، مطالب بسیاری به صورت اشارات کلی در کتاب‌ها و مقالات به چشم می‌خورد که در مفصل‌ترین آنها محمودرضا غیبی در مقاله «بازی با واژه در خسرو و شیرین و لیلی و مجنون نظامی» (۱۳۸۹) با نگاهی ساختارگرایانه، مجموعه هنرمندی‌های نظامی را در ذیل بازی با واژه‌ها تحلیل نموده است. تا به حال تنها در یک مقاله، اشکال شگردهای هنری نظامی با نام‌واژه‌ها به بحث گذاشته شده است؛ بدون این که به دلایل و انگیزه‌های نظامی در این نوع بازی‌ها اشاره شود. ایزدی در این مقاله، نوآوری‌های نظامی را در ایجاد تناسب لفظی بین نام شیرین و شکر اصفهانی (همسران خسرو پرویز ساسانی) شناسانده است. (۱۳۸۸) مشخصات دقیق هر یک از این کتاب‌ها و مقالات در بخش منابع درج شده است.

بحث و بررسی

نظامی از همه فرصت‌ها به عنوان زمینه‌ای برای تبلور هنرنمایی استفاده می‌کند. یکی از این امکانات در منظومه‌های روایی نام شخصیت‌های داستانی است. نظامی داستان‌هایی را به نظم کشیده که پیش از او سابقه داشته است؛ از این روی دست او برای نام‌گذاری شخصیت‌ها مانند داستان‌های مدرن چندان گشاده نبوده است. شخصیت‌های اندکی در داستان‌ها ملاحظه می‌شوند که احتمالاً نظامی خود به آنها نام داده باشد. این شخصیت‌ها فرعی‌اند و نقش چندان در پیشبرد کلیت ماجرا ندارند مانند «فته» یا «طوطیانوش» که اگر از داستان اصلی بهرام گور یا اسکندر حذف می‌شدند نیز آسیبی به اصل ماجرا نمی‌رسید. برخی از شخصیت‌ها نیز که نظامی نامشان را در داستان‌های هفت پیکر آورده معلوم نیست که ساخته خود نظامی باشد و احتمالاً این شخصیت‌ها در داستان‌هایی که نظامی آنها را از عامه هم‌عصر خود شنیده بوده، همین نام‌ها را داشته‌اند. از آنجا که دست نظامی در نام‌دهی به اشخاص داستانی بسته بوده، پس درصدد آن برآمده است که به شکلی دیگر از نام اشخاص برای اهداف روایی و استراتژی ادبی خود یاری بگیرد. «نام تک‌تک اشخاص اصلی و فرعی داستان و یا نام‌هایی که در طول داستان به کار برده می‌شود، بسیار اهمیت دارد و هر کدام از آنها با توجه به مقصود و هدفی انتخاب می‌شود. نام شخصیت‌های داستانی، با این که از یک یا دو کلمه تشکیل

می‌شود؛ اما بسته به فرهنگ و محیط می‌تواند در ذهن مخاطب تداعی‌گر خاطرات، حالات و معانی متفاوت و یا فرد دیگری خارج از داستان باشد.» (کریمی‌قره‌بابا و نجاری اسفهلان، ۱۳۹۵: ۱۴۵۴) تداعی معانی در بازی‌های هنری او بیشترین نقش را دارد. برای نمونه در هر جایی که نام «مریم» همسر خسرو پرویز به میان می‌آید، ذهن خلاق نظامی بی‌درنگ به سمت حضرت مریم (س) و از ایشان به حضرت عیسی (ع) و اشارات داستانی زندگی آن دو رهنمون می‌شود:

در آن تلخی نشسته پیش مریم
دم عیسی بر او می‌خواند هر دم
(همان: ۱۱۸)

که ترسم مریم از بس ناشکیبی
چو عیسی برکشد خود را صلیبی
(همان: ۱۲۰)

همچنان که پیشتر گفته آمد قصد نظامی از این بازی‌های هنری، قبل از همه، اظهار فضل و قدرت‌نمایی است. او می‌خواهد تا معلومات وسیع خویش را در شعرش به کار گیرد و آنها را به رخ خوانندگان بکشد. این بازی‌های هنری تنها با نام شخصیت‌ها انجام نمی‌شود بلکه نظامی قادر است به سهولت با هر اسم خاصی چنین برخوردی داشته باشد؛ مثلاً با نام «بیستون»:

بدان آهن که او سنگ آزمون کرد
تواند «بیستون» را بی‌ستون کرد
(همان: ۱۴۹)

طبیعتاً در این جا نیز ذهن شاعر از بیستون به ستون رسیده است. در پنج بیت دیگر هم هر جا بیستون آمده، واژه ستون نیز به نحوی در کنار آن ذکر شده است. نظامی حتی نام خویش را نیز دست‌مایه بازی با واژه‌ها می‌کند:

نظامی نیز کاین منظومه خوانی
حضورش در سخن یابی عیانی
(همان: ۲۷۰)

بر مکش آوازه نظم بلند
تا چو نظامی نشوی شهر بند
(نظامی، ۱۳۷۸: ۱۷۸)

نظامی که نظم دری کار اوست
دری نظم کردن سزاوار اوست
(نظامی، ۱۳۸۰: ۴۱)

در این ابیات نظامی، منظومه و نظم در سه صامت «ن، ظ و م» با هم مشترکند. اشتراک این واژه‌ها در سه صامت، باعث ایجاد آرایه اشتقاق شده است که از فروع جناس به شمار می‌آید. بازی‌های هنری در مرکز خلاقیت هنری نظامی قرار دارد. او خود از این شگردهای هنری به جادوگری و جادوسختی تعبیر کرده است:

کای محرم حلقه غلامی
جادوسخن جهان، نظامی

(نظامی، ۱۳۷۴: ۱۴)

بازی‌های هنری با نام شخصیت‌ها شگردی ادبی است که بسامد بالای آن، یک ویژگی سبکی برای شعر نظامی محسوب می‌شود. این نوع بازی‌ها در حقیقت آرایه‌هایی بدیعی مانند جناس و ایهام است که با تشخص بیشتری در شعر نظامی مطرح می‌شود و باعث غنای موسیقی درونی شعر او و تقویت ارتباط ساختاری و محتوایی آن می‌گردد. برای بازی‌های هنری با نام اشخاص داستانی اقسامی می‌توان قائل شد و آن را از زوایای گوناگون تقسیم‌بندی کرد.

• از حیث نوع آرایه ادبی

نظامی برای بازی‌های هنری با نام اشخاص عمدتاً از تجنیس و یا از ایهام تناسب استفاده کرده است.

• جناس تام:

رُخس نسرين و زلفش بوی نسرين	لبش شیرین و نامش نیز شیرین
(نظامی، ۱۳۷۶: ۳۵)	
شکرنامی که شکر ریزد او بود	نباتی کز سپاهان خیزد او بود
(همان: ۱۶۶)	
نه این بهرام اگر بهرام گور است	سرانجام از جهانش بهره گور است؟
(همان: ۱۱۳)	
فتنه‌نامی هزار فتنه در او	فتنه شاه و شاه فتنه بر او
(همان: ۵۱)	

• جناس لاحق:

خیر چون رفته دید شر ز برش	نبد آگاهی‌ای ز خیر و شرش
(نظامی، ۱۳۷۳: ۱۳۴)	

• جناس زائد:

رابعه با رابع آن هفت مرد
گیسوی خود را بنگر تا چه کرد
(نظامی، ۱۳۷۸: ۸۹)

در هر دلی از هواش میلی
گیسوش چو لیل و نام لیلی
(نظامی، ۱۳۷۴: ۳۵)

شیده‌نامی به روشنی چون شید
نقش‌پیرای هر سیاه و سپید
(نظامی، ۱۳۷۳: ۶۸)

رسیده جبرئیل از بیت معمور
براقسی برق‌سیر آورده از نور
(نظامی، ۱۳۷۶: ۲۶۷)

گر آید دختر قیصر نه شاپور
ازین قصرش به رسوایی کنم دور
(نظامی، ۱۳۷۶: ۱۲۲)

• جناس اشتقاق یا شبه اشتقاق:

که قبطی زنی بود در ملک شام
زمیری پدر ماریه‌ش کرده نام
(نظامی، ۱۳۸۱: ۳۱)

چابکی چرب‌دست و شیرین کار
سام‌دستی و نام او سمنار
(نظامی، ۱۳۷۳: ۲۴)

داد نعمان به نعمتیش نوید
که به یک نیمه زان نداشت امید
(همان: ۲۵)

گفت ای چو دلم سلیم نامت
توقیع سلامتَم سلامت
(نظامی، ۱۳۷۴: ۱۲۱)

• ایهام تناسب:

دخت خاقان بنام یغماناز
فتنه لعبتان چین و طراز
(همان: ۳۴)

می‌نوش و نوشابه چون شکر
عروسان به گردش شکر در شکر
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۴۲)

• **ایهام:**

چون ز فتنه گران تهی شد جای
پیش خود فتنه را نشاند از پای
(نظامی، ۱۳۷۳: ۵۷)

• **تکرار (کامل یا بخشی از نام):**

سمن ترک سمن بر گفت یک روز
جدا گشت از صدف درّی
شبافروز
(نظامی، ۱۳۷۶: ۸۵)

پری زاد پری رخ گفت ماهی
به بازی بود در نخجیر گاهی
(همان: ۸۶)

کجا شیرین؟ و آن شیرین زبانی؟
به شیرینی چو آب زندگانی؟
(همان: ۱۰۳)

• **از حیث موقعیت قرار گرفتن بازی های هنری در بیت**

بازی های هنری با نام اشخاص داستانی اغلب در میانه مصارح و ایات صورت می گیرد که سبب مایه وری موسیقی درونی شعر می شود. «هماهنگی ها و نسبت ترکیبی کلمات و طنین خاص هر حرف در مجاورت با حروف دیگر موسیقی درونی را پدید می آورد.» (شفیعی کدکنی، ۱۳۸۶: ۵۱)

اگر بهرام گوری رفت از این
دما
بیا تا بنگری صد گور بهرام
(نظامی، ۱۳۷۶: ۱۱۳)

چو من سر سوی کید هند و نهم
ازو کینه و کید یک سو نهم
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۶۴)

و گاه رکنی از بازی ها در محل ردیف و قافیه واقع می شوند که در آن حالت، به موسیقی کناری برجستگی می بخشد:

توزرین تخت باش و خوش فرو بین
که چوبین تخته شد بهرام چوبین
(نظامی، ۱۳۷۶: ۱۱۳)

تا وزارت به حکم نرسی بود

در وزارت خدای ترسی بود

(نظامی، ۱۳۷۳: ۱۵۸)

شهی نامور نام او فیلقوس

پذیرای فرمان او روم و روس

(نظامی، ۱۳۸۰: ۵۰)

• چند نکته دیگر:

• اغلب اسامی خاصی که نظامی با آنها بازی‌های هنری ترتیب می‌دهد، مفردند اما گاه در بازی با اسامی مرکب به شیوه خاصی عمل می‌کند؛ با این توضیح که این نوع اسامی را به دو قسمت می‌کند و با هر یک از آن قسمت‌ها جناس‌هایی می‌سازد؛ برای نمونه در این دو اسم چنین رویکردی اتخاذ شده است:

روشن و راستی چو شمع از نور

راست‌روشن ز بنده کردش دور

(نظامی، ۱۳۷۳: ۱۶۶)

فریبرز نامی که از فرّ و برز

تن جوشنش بود و بازوی گرز

(نظامی، ۱۳۸۰: ۸۶)

ابوبکر محمد کز سر داد

ابوبکر و محمد را کند شاد^۳

(نظامی، ۱۳۷۶: ۲۸۰)

• نظامی بسیار علاقه دارد آنجا که اسمی برای اولین بار در داستان آورده می‌شود برای آن اسم، ریشه‌ای هر چند عامیانه و ساختگی مطرح کند. «از زمان‌های قدیم، محققان و نویسندگان علاقه‌مند به ریشه‌یابی نام‌ها و در پی ایجاد و پیوند رابطه میان اسم‌ها با مأخذهای غیر اسمی بوده‌اند. جان ام. اندرسون در کتاب دستور زبان نام‌ها این را مصداق خاص ریشه‌یابی اسم می‌نامد و می‌گوید وقتی که جامعه مفاهیم این ریشه‌یابی‌های لغوی را درک کند، می‌تواند اهمیت فرهنگی آنها را دریابد.» (اسدی و فرید، ۱۳۸۸: ۱۴)؛ به ذکر چند مثال بسنده می‌کنیم:

از آن شد نام آن شهزاده پرویز

که بودی دائم از هر کس پرآویز

(نظامی، ۱۳۷۶: ۲۷)

بزرگ‌امید نامی بود دانا

بزرگ‌امید از عقل و توانا

(همان: ۲۸)

شمیرا نام دارد آن جهان گیر
شمیرا را مهین بانوست تفسیر
(همان: ۳۳)

آنان که نه اوفتاده بودند
مجنون لقبش نهاده بودند

او نیز به وجه بینوایی
می داد بر این سخن گوایی^۴
(نظامی، ۱۳۷۴: ۳۶)

• نظامی گاه با تعداد حروف اسمها بازی می کند که می توان آن را به نحوی در ذیل

حرف گرایی گنجانده؛ مانند این بیتها:

ز شیرین و ز پرویز و ز فرهاد
همه در حرف، پنجیم ای پری زاد

چرا چون نام هر یک پنج حرف است
ببردن پنجه خسرو شگرف است
(نظامی، ۱۳۷۶: ۱۴۴)

بدین گونه شش چیز در حرف توست
گواه سخن نام شش حرف توست

جز این نیز بینم تو را شش خصال
که بادی برومند ازو ماه و سال ...
(نظامی، ۱۳۸۰: ۴۴)

• بازی های هنری با نام اشخاص گاه از مرز یک بیت درمی گذرد و به شکل گسترده و

خوشه ای جلوه گر می شود. برای مثال در خسرو و شیرین با نام ممدوحش اتابک اعظم شمس الدین

ابوجعفر محمد بن ایلدگر چنین بازی هایی در چهار بیت ترتیب داده است:

در آن بخشش که رحمت عام کردند
دو صاحب را محمد نام کردند

یکی ختم نبوت گشته ذاتش
یکی ختم ممالک بر حیاتش

زهی نامی که کرد از چشمه نوش
دو عالم را دو میمش حلقه در گوش

ز رشک نام او عالم دو نیم است که عالم را یکی و او را دو میم است.
(نظامی، ۱۳۷۶: ۱۳-۱۲)

ترک تاز است نامت این عجب است ترک تازی مرا همین لقب است

خیز تا ترک‌وار در تازیم هندوان را در آتش اندازیم
(نظامی، ۱۳۷۳: ۸۰)

و این نیز شاهکار او با نام مبارک پیامبر اکرم (ص) که بغایت معروف است:

تخته اول که الف نقش بست بر در محجوبه احمد نشست

حلقه حی را کالف اقلیم داد طوق ز دال و کمر از میم داد

لاجرم او یافت از آن میم و دال دایره دولت و خط کمال
(نظامی، ۱۳۷۸: ۱۲)

• نظامی بعضاً بازی‌هایی با نام‌واژه‌ها انجام داده است که به سختی می‌توان آن را در ذیل یک صنعت بدیعی گنجانند:

اگر شب‌دیزِ توسن را تکی هست ز تیزی نیز گلگون را رگی هست
(نظامی، ۱۳۷۶: ۱۲۴)

این شگردهای هنری با آن که آگاهانه به کار گرفته شده و به اصطلاح، نمایانگر کوششی بودن شعر است اما بعضاً چنان طبیعی و خوش افتاده‌اند که خواننده، کمتر در وهله نخست به حضور آنها پی‌می‌برد.^۵

• اهداف نظامی از بازی‌های هنری با نام شخصیت‌ها

گفتیم که بازی هنری با نام شخصیت‌های داستانی که با اندکی تسامح آن را جناس نام‌واژه‌ای نیز می‌توان نامید، یکی از عناصر زیبایی‌آفرین در شعر نظامی است و نمونه‌های فراوان دارد. حال سخن اصلی این است که داستان‌پرداز گنجه علاوه بر تولید زیبایی و ظرافت، چه اغراض داستانی دیگری

را نیز پیگیری می کرده است؟ بدون تردید یکی از اغراض نظامی از این هنرورزی های زبانی تثبیت نام شخصیت های داستانی در ذهن خوانندگان است. نام گذاری چنان در داستان گویی اهمیت دارد که بسیاری از داستان ها با نام شخصیت هایشان در ذهن ما ماندگار شده اند؛ به ویژه در داستان های کلاسیک این امر رایج تر است. داستان های بلند نظامی نیز در تاریخ ادبیات ایران به اسم شخصیت های اصلی شان نامبردار شده اند. چنین برمی آید که بوطیقای حکایت های کوتاه و داستان های بلند نظامی متفاوت است. چنان که «در حکایت های کوتاه معزن الاسرار حدود نود درصد شخصیت ها نامی خاص ندارند و از آنها با عناوینی کلی مانند پادشاه، پیرزن، موبد، حلاق و غیره یاد می شود.» (موحدی و ربیعی مزرعه شاهی، ۱۳۸۹: ۱۲۸) با این حال، نظامی در منظومه های بلند داستانی اش اهتمام دارد که همه نام های ریز و درشت را با شگردهایی هنری در ناخود آگاه مخاطبان جای گیر کند تا از این طریق هم به داستان هایش تنوع و رنگ و آب دهد و هم نام شخصیت ها را در یادها جاودانه کند؛ اما این همه غرض او نیست. در ادامه به چند مورد از اهداف روایی او در امر بازی های هنری با نام اشخاص داستانی اشاره می کنیم:

• تقویت فضای داستانی

نام ها جدا از آن که اتفاقی باشند یا نه، قدرت توصیفی دارند و ناخواسته هاله ای از مدلولات را در ذهن خواننده احضار می کنند. «در اثر روایی نام ها هرگز خنثی نیستند. همیشه دال بر چیزی هستند، حتی اگر عادی بودن و معمولی بودن را برسانند. نام گذاری کاراکترها همیشه بخش مهمی از خلق کاراکترهاست و با ملاحظات و تأملاتی صورت می گیرد.» (لاج، ۱۳۹۳: ۸۱) نظامی به دلیل آن که چندان قدرت مانوری در انتخاب نام افراد داستانی نداشته، خود را مجبور می دیده است که کارکردهای مورد انتظارش را از نام ها به حوزه بازی های هنری منتقل کند. یکی از کارکردهای مطمح نظر وی در بازی های هنری تقویت فضای داستانی است. نظامی در یکی از داستان های ضمنی هفت پیکر با عنوان «داستان بهرام با کنیزک خویش»، رابطه عاشقانه میان کنیزکی زیباروی به نام «فتنه» را با بهرام گور، پادشاه ساسانی بازگو می کند. «این قصه از لحاظ ساختار یک نمونه از مهارت سخن سرای گنجه در داستان پردازی و صحنه آرای می محسوب می شود و تصویری از حیات مستغرق در لهو و شکار بهرام را عرضه می کند.» (زرین کوب، ۱۳۸۹: ۴-۱۶۳) عشق و کامرانی مضمون اصلی قصه است و فتنه شخصیت اصلی یا مکمل آن تلقی می شود. کنیزک چنگ می نوازد و سرود می خواند و همواره در سفر و حضر در کنار بهرام است و با هنرنمایی هایش عیش بهرام را خوش تر

می‌سازد تا این که در یکی از صحنه‌های شکارِ بهرام، مورد خشم وی قرار می‌گیرد. نظامی هر کجا نام فتنه به میان آمده با نام وی معرکه‌ای از شگردها و بازی‌های هنری برپا کرده است، در سطور پیشین چند مورد از آنها را از نظر گذرانید. این نیز بیتی دیگر:

فتنه بارگاه دولت ماست فتنه کشتن ز روی عقل رواست

(نظامی، ۱۳۷۳: ۵۳)

فتنه در لغت به معنی آزمایش، دلداد و عاشق و نیز معشوقی است که موجب آشوب گردد. نظامی در این داستان حدوداً دویست بیتی، ده بار کلمه فتنه را آورده و با این کار خواسته است تا معناهای ضمنی فتنه یعنی امتحان و دلدادگی را در خاطر خوانندگان القاء کند. «نام فتنه در هفت پیکر معانی‌ای را بازنمایی می‌کند که کاملاً متناسب با درون‌مایه ژانر غنایی است. مفاهیم ضمنی نام فتنه برای داستان‌های عاشقانه و رمانتیک کاملاً مناسب است.» (بامشکی، ۱۳۹۵: ۷۳) تکرار متناوب نام فتنه، فضای عاشقانه داستان را تشدید و تقویت می‌کند و آن را به منزله داستانی دل‌انگیز و عاشقانه در ادبیات غنایی جایگاهی خاص می‌بخشد. با این وجود، «طوطیانوش»^۶ نام مناسبی برای ژانر حماسی که «شرف‌نامه» در آن فضا تکوین یافته، نیست. طوطیانوش ندیم و منجم اسکندر است که در جنگ با لشکر زنگبار کشته شد و پادشاه زنگبار خون او را نوشید. طوطی را در غزلیات و داستان‌های عاشقانه بسیار می‌توان دید. چنین روی کردهایی است که منتقدان را متقاعد ساخته که نظامی در پرداخت منظومه‌ای حماسی با شکست مواجه شده است. اقتضای ژانر حماسی آوردن حیواناتی مانند شیر، گرگ، عقاب و نهنگ است، چندان که نام این حیوانات هر کدام ده‌ها بار در شاهنامه به کار رفته است. در شاهنامه نام‌ها با فضای داستانی در نهایت هم‌آهنگی‌اند و اغلب با شنیدن آنها عظمت و اقتدار در ذهن خطور می‌کند. «نام اشکبوس گشانی کشتن را به ذهن متبادر می‌کند؛ هر چند [این لغت] ربطی به کشتن ندارد. کوشانی منسوب به کوشان، طایفه‌ای از مردم افغانستان است.» (شمیسا، ۱۳۷۴: ۷۱ و ۱۱۵) از سوی دیگر نام شخصیت‌هایی مانند «پلنگر» (سالار زنگبار) و «دوالی» (پادشاه ابخاز و همسر نوابه) در شرف‌نامه با روح حماسی منظومه هماهنگ‌تر است. اولی پلنگ را فریاد می‌آورد که متناسب با دو عنصر خشم و قدرت در حماسه است و دومی دوال را به ذهن متبادر می‌سازد که از ابزار و ادوات جنگ و شکار است. نظامی به معنای ضمنی دوالی اکتفا ننموده و در هفت مورد با کلمات دوالی و دوال بازی کرده است تا بر این تبادر تصریح کرده باشد:

دوالی به نام آن سوار دلیر

بر آرد دوال از تن تُند شیر

(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۳۰)

از قضا، منتقدان همین بازی با کلمات را در منظومه حماسی ای مانند شرف‌نامه بر شاعر آن عیب گرفته‌اند. «از آنجا که حماسه متضمن خبر بزرگی است، احتیاج به شاخ و برگ و آرایش کلام و صنایع بدیعی ندارد. به عبارت دیگر خود موضوع داستان به نحوی است که جلب توجه می‌کند و از این رو لازم نیست که شاعر آن را با زبانی جلب توجه‌کننده و به اصطلاح مصنوع ارائه دهد. همین نکته ظریف سبک‌شناسانه است که بر مقلدان فردوسی پوشیده مانده است.» (شمیسا، ۱۳۷۴: ۱۰۶)

نام‌هایی مانند شیرین، شکر و نوشابه نیز روحیه شوخ و شنگی و خوش‌باشی را در داستان می‌دمند و دارای بار عاشقانه و اندکی اروتیک‌اند. نظامی با بازی‌های هنری‌اش با این نام‌واژه‌ها چنین فضای عاشقانه‌ای را تقویت کرده است:

بسی شیرین تر از نامش دهانش

بسی لاغرتر از مویش میانش

(نظامی، ۱۳۷۶: ۶۶)

به شیرینی فزون از نیشکر بود

به خوش مغزی به از بادام تر بود

(همان: ۱۶۶)

می چند بر یاد نوشابه نوش

که چون کرد سالار جمشید هوش

(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۴۵)

• **نقب زدن به درون شخصیت‌ها و توجه به رفتار آنها**

نام شخصیت‌ها در داستان‌ها می‌تواند پرده از درون آنها برکشد و سرّ ضمیرشان را برملا کند. هر چند در داستان‌های عامیانه، آدم‌های قصه‌ها شخصیت‌هایی نوعی و تیبیک‌اند و این ناشی از نگاه نویسندگان‌شان نسبت به انسان و جهان است که به نمونه‌های ازلی و کلی نظر دارند اما باز، هر جا که نامی خاص بر قهرمانان نهاده شود، قابل مطالعه است و از حیث داستانی نشانه مهمی ارزیابی می‌گردد. از دیرباز، مردمان کهن ویژگی خاصی برای نام‌ها قائل بودند. «نام در فرهنگ‌های باستانی ارزش و کارکردی آیینی و نهان‌گرایانه داشته است و پیشینیان بر آن بوده‌اند که اگر بیگانه یا هم‌اورد بر نام کسی آگاهی یابد، به شیوه‌ای رازآلود و جاودانه راهی به درون وی خواهد برد و بر او چیرگی خواهد جست.» (کزازی، ۱۳۸۵، ج ۲: ۴۱۶) نام‌گذاری یکی از راه‌های شخصیت‌پردازی در داستان

است و در صورت دقت می‌تواند در کنار توصیف مستقیم و گفت‌وگو خوانندگان را به شخصیت‌ها نزدیک‌تر نماید. «ساده‌ترین شیوه شخصیت‌پردازی استفاده از اسم (عام یا خاص) است. نویسنده متناسب با طرح و ساختار داستانش اسمی برای شخصیت‌های اثر انتخاب می‌کند. این اسم به طور معمول خنثی و اتفاقی نیست و دارای بار عاطفی و اجتماعی است و نشان دهنده خاستگاه فکری نویسنده است.» (اخوت، ۱۳۷۱: ۱۶۴) در قصه‌شناسی، سیاست‌های نام‌گذاری شخصیت‌ها از جمله مباحث مهمی است که از ابعاد گوناگون مورد بررسی قرار می‌گیرد. «خواننده به کمک اسم خاص به دنیایی از مشخصه‌های معنایی دست پیدا می‌کند. و به هستی شخصیت داستان آگاهی می‌یابد.» (همان: ۱۶۵) شخصیت‌ها در قصه‌های عامیانه ویژگی‌های خود را دارند و تفاوت‌های ملموسی میان آنها و شخصیت‌ها در داستان‌های مدرن به چشم می‌خورد. در قصه‌های عامیانه اشخاص اصلی داستان یا مطلقاً خوبند و یا مطلقاً بد. در پایان داستان‌ها نیز معمولاً آدم‌های خوب بر انسان‌های بدذات چیره می‌شوند. «شخصیت‌ها در داستان‌های عامیانه اغلب ایستا هستند. تمام قهرمانان در پایان داستان، همان هستند که در آغاز بودند.» (میرصادقی، ۱۳۸۶: ۶۶)

افسانه روز پنجشنبه در گنبد صندلی یکی از قصه‌های نظامی است که در آن نام شخصیت‌ها به شکلی استثنایی به کار رفته و نام‌ها در حکم دریچه‌ای برای ورود به جهان فکری انسان‌هاست.^۷ در این داستان از دو جوان به اسم خیر و شر نام برده می‌شود که به همراه یکدیگر پای در سفری دور و دراز می‌گذارند. این نوع نام‌گذاری را البته در افسانه‌های ایرانی امری متعارف باید انگاشت. «در این افسانه‌ها دو شخص با نام‌هایی مانند دانا و نادان، خیر و شر و یا ابوالخیر و ابوالشر به دو راهی‌ای می‌رسند و از هم جدا می‌شوند و پس از گذراندن ماجراهایی دوباره به هم می‌رسند، در شرایطی که شر از کرده خود در قبال خیر احساس پشیمان می‌کند.» (درویشیان و خندان‌مهابادی، ۱۳۸۰، ج ۵: ۶۹) در واقع با این نام‌گذاری قهرمان و ضد قهرمان تا پایان از هم باز شناخته می‌شوند. خیر و شر جزو نام‌هایی است که خواننده بر اساس آنها به کنش این دو شخصیت پی می‌برد و با این روش، سیر داستان برایش روشن‌تر می‌شود. این نوع نام‌گذاری از نگرش قدیم ایرانیان نشأت می‌گیرد. «در اندیشه آریائیان همیشه نوعی دوگانگی جای داشته است. تعارض میان خوب و بد. این شیوه تفکر، هسته اصلی و زیربنای اندیشه‌ای آیین‌های ایران باستان را نیز تشکیل می‌دهد.» (آموزگار، ۱۳۷۱: ۱۶) این دوگانه‌اندیشی در فرهنگ و اندیشه ایرانی احتمالاً از رابطه انسان با طبیعت سرچشمه گرفته است. «پیشینیان معتقد بوده‌اند، مهر طبیعت باعث رفاه و آسایش و قهر طبیعت باعث گرسنگی و نابودی

می شود و طبیعت را دارای دو قدرت سرسبزی و خشکی و جهان را برآمده از تقابل خوب و بد می دانستند.» (یاحقی، ۱۳۶۹: ۱۹۷) بالتبع، نظامی نیز با این نمودگارهای مثالی ثنویت گرایانه سروکار دارد. «گرایش نظامی در بیان ویژگی های قهرمانان آثارش به جانب مطلق سازی و ارائه اسوه های مثالی است. به دیگر سخن، در داستان های او مطابق معمول در سنت داستان پردازی فارسی، سنخ (Type) مطرح است نه شخصیت (Character)». (حمیدیان، ۱۳۸۸: ۱۵۰) نظامی به این اندازه از شخصیت پردازی آشکار از طریق نام گذاری اکتفاء نکرده و در ادامه، ارائه توضیحاتی را لازم دیده است:

نام این خیر و نام آن شر بود
 فعل هر یک به نام درخور بود
 (نظامی، ۱۳۷۳: ۱۳۳)

شر که خشم خدای باد بر او
 نام خود را ورق گشاد بر او
 (همان: ۱۳۳)

آن نگر کاسمان چابک سیر
 نام من شر نهاد نام تو خیر

گر من آن با تو کرده ام ز نخست
 کآید از نام چون منی بدرست

با من آن کن که در چنین خطری
 کآید از نام چون تو ناموری
 (همان: ۱۴۳)

حتی به این توضیحات نیز قانع نشده و چندین بار با بازی های هنری، مدلول های معنایی نهفته در

پشت سر این دو نام را یادآوری و به آنها تصریح کرده است:

خیر از ایشان حدیث شر نهفت
 هر چه بودش ز خیر و شر همه گفت
 (همان: ۱۳۸)

شاه نامش خجسته دید به فال
 گفت کای خیرمند چاره سگال

در چنین شغل نیک فرجامت

عاقبت خیر باد چون نامت

(همان: ۱۴۱)

خلق ازو دید خیرهای تمام

چون که شد کارهای خیر بکام

(همان: ۱۴۴)

نظامی از بازی‌های هنری با نام این دو شخصیت یاری می‌گیرد تا خوی و خصلت و مافی‌الضمیر آنها را به صورت کلی و با تفکری اسطوره‌ای پیش چشم خواننده آشکار نماید و از این رهگذر، آن مفاهیم را در اذهان تثبیت کند.

• جدول بسامدی بازی‌های هنری با نام‌واژه‌ها در خمسه نظامی

۱	شیرین	۱۶۷	ایهام تناسب: ۱۰۰ جناس تام: ۴۱ ایهام: ۱۲ جناس مذیل: ۹ تکرار: ۵	۳	ماهان	۱۸	جناس مذیل: ۹ تکرار بخشی از کلمه: ۶ ایهام تناسب: ۲ تکرار: ۱
۲	شکر	۵۷	ایهام تناسب: ۴۴ جناس تام: ۶ ایهام: ۵ تکرار: ۲	۴	شبدیز	۱۶	جناس مذیل: ۸ ایهام تناسب: ۶ تکرار: ۲
				۵	لیلی	۱۶	ایهام تناسب: ۱۰ جناس لاحق: ۵ جناس مذیل: ۱
				۶	(بهرام) گور	۱۴	جناس تام: ۱۱ جناس لاحق: ۳

۷	مریم	۱۲	ایهام تناسب: ۶ جناس: ۵ ایهام: ۱
۸	خسرو (پرویز)	۸	جناس زاید: ۷ جناس شبه اشتقاق: ۱
۹	بُراق	۷	جناس اشتقاق: ۷
۱۰	دوالی	۷	جناس مذیل: ۵ جناس تام: ۱ جناس لاحق: ۱
۱۱	نوشابه	۷	جناس مذیل: ۴ تکرار بخشی از کلمه: ۱ ایهام تناسب: ۱ جناس زائد: ۱
۱۲	راست روشن	۶	جناس تام: ۶
۱۳	گلگون	۵	جناس مذیل: ۲ تکرار یک کلمه: ۲ جناس تام: ۱
۱۴	(بهرام) چوبین	۵	جناس تام: ۳ جناس مذیل: ۱ تکرار: ۱
۱۵	فتنه	۵	جناس تام: ۴ تکرار: ۱
۱۶	روشنک	۵	جناس مذیل: ۵

۱۷	خیر و شر	۴	جناس تام: ۳ تکرار: ۱
۱۸	(ابن ال) سلام	۴	جناس تام: ۲ جناس اشتقاق: ۲
۱۹	ماریه (قبطی)	۴	جناس مذیل: ۲ جناس شبه اشتقاق: ۲
۲۰	بزرگ امید	۴	جناس تام: ۴
۲۱	شیرویه	۴	تکرار بخشی از کلمه: ۴
۲۲	نعمان	۳	جناس اشتقاق: ۲ جناس تام: ۱
۲۳	کید (هندو)	۳	جناس تام: ۳
۲۴	کسری	۳	جناس مذیل: ۲ جناس اختلاف در مصوت بلند: ۱
۲۵	سلام (بغدادی)	۲	جناس تام
۲۶	ارسطو	۲	تکرار بخشی از کلمه: ۲
۲۷	پلنگر	۲	جناس زائد: ۲
۲۸	قیصر	۲	جناس زائد: ۲
۲۹	حضرت محمد (ص)	۱	جناس اشتقاق

۳۰	پرویز (خسرو)	۱	جناس زائد
۳۱	رابعه	۱	جناس مذیل
۳۲	حجاج (بن یوسف)	۱	جناس اشتقاق
۳۳	سمنار	۱	شبه اشتقاق
۳۴	شیده	۱	جناس مذیل
۳۵	سلیم (عامری)	۱	جناس اشتقاق
۳۶	فریرز	۱	جناس

۳۷	همای	۱	جناس مذیل
۳۸	سیمرغ	۱	تکرار بخشی از کلمه
۳۹	پریزاد	۱	تکرار بخشی از کلمه
۴۰	سمن تُرک	۱	تکرار بخشی از کلمه
۴۱	طویانوش	۱	جناس مذیل
	جمع	۴۰۴	

۱	ایهام تناسب	۱۶۹	۴۱ / ۸۳ درصد
۲	جناس تام	۹۶	۲۳ / ۷۶ درصد
۳	جناس زائد	۶۴	۱۵ / ۸۳ درصد
۴	تکرار (کامل یا بخشی از نام)	۳۰	۷ درصد
۵	ایهام	۱۸	۴ / ۴۵ درصد
۶	جناس اشتقاق یا شبه اشتقاق	۱۷	۴ / ۲۰ درصد
۷	جناس لاحق	۹	۲ / ۲ درصد
۸	جناس اختلاف در مصوت بلند	۱	۰ / ۲۴ درصد
	جمع	۴۰۴	۱۰۰ درصد

نتیجه گیری

نظامی در ادب فارسی به عنوان شاعری دیریاب و دشوارگو شناخته می شود. یکی از دلایل این دیریابی آوردن صنایع و آرایه های ادبی فراوان در شعر است. ذهن نظامی از هر فرصتی برای آفرینش زیبایی های ادبی بهره می جوید. یکی از آن امکانات نام شخصیت های داستانی و یا در کل نام کسان است. ما در این نوشتار برای اسم خاص افراد، اصطلاح نام واژه را وضع کرده ایم. نظامی نام واژه ها را محل ارائه آرایه های بدیعی ساخته است. شاعر متناسب با هر نام واژه صنعت ادبی نوی درمی اندازد و از این طریق بر جنبه های زیبایی سخن می افزاید. ما مجموعه این آرایه های ادبی را بازی های هنری نام داده و اشکال متنوع آن را در ارتباط با نام واژه ها بررسی کرده ایم. نظامی حدود چهار صد بار با نام واژه ها بازی هنری ترتیب داده است. بیشترین تعداد بازی ها با نام های شیرین، شکر، ماهان، شبدیز، گور (بهرام) و لیلی انجام شده است. ایهام تناسب، جناس تام، جناس زائد، تکرار، ایهام، جناس اشتقاق و شبه اشتقاق، جناس لاحق و جناس اختلاف در مصوت بلند (به ترتیب از بیشترین به کمترین) آرایه های ادبی ای هستند که نظامی با بهره گیری از آنها بازی هایی هنری با نام واژه ها راه انداخته است. او تقریباً هر بازی هنری که بالقوه امکانش وجود داشته، با نام واژه ها انجام داده است. نظامی علاوه بر آفرینش زیبایی های شاعرانه، اهداف دیگری را نیز از بازی های هنری با نام واژه شخصیت های داستانی دنبال می کند. تقویت فضای داستانی و نقب زدن به درون شخصیت ها و جلب توجه مخاطب به رفتار آنها برخی از مقاصدی است که نظامی در این هنرنمایی ها بدانها می اندیشیده است. این بازی های هنری با آن که آگاهانه به کار گرفته شده و به اصطلاح، نمایانگر کوششی بودن شعر است اما چنان طبیعی و خوش افتاده اند که خواننده، کمتر در وهله نخست به حضور آنها پی می برد. بی گمان بسامد بالای بازی های هنری با نام واژه ها در خمسه، یک ویژگی سبکی را برای داستان سرایی نظامی اثبات می کند.

پانوشتها

۱. ما در این نوشتار، از عبارت کلی «بازی های هنری»، مجموعه آرایه های ادبی (اعم از لفظی یا معنوی) را مراد کرده ایم.
۲. در این مقاله برای اسم خاص افراد، گاه از اصطلاح نام واژه استفاده کرده ایم که عنوانی کلی تر از نام شخصیت های داستانی است و نام شخصیت های غیر داستانی مانند رابعه، حجاج، و غیره را نیز دربرمی گیرد.

۳. هنوز می‌توان با استفاده از این شیوه عبارت‌های جالبی ساخت؛ چندان که امیرکاووس بالا زاده، تدوین کننده یادنامه استاد مهرداد بهار این عنوان را برای کتاب خویش برگزیده است: مهر و داد و بهار!

۴. نظامی در جای جای پنج گنج، تیمولوژی‌هایی عامیانه و ادبی را برای اسامی خاص آورده است: یتیمان را نوازش در نسیمش از آنجا نام شد در یتیمش (نظامی، ۱۳۷۶: ۷)

به اسکندر آن شهر چون شد هم اسکندریه‌اش نهادند نام (نظامی، ۱۳۸۰: ۷۲)
تمام

چو شه دید کاو سنگ را ز برنگی نامش الماس (نظامی، ۱۳۸۱: ۸۸)
آس کرد کرد

نظامی احتمالاً در ذکر این نوع ریشه‌سازی یا ریشه‌تراشی‌های عامیانه به شاهنامه توجه داشته است. فردوسی نیز برای اسامی‌ای مانند منوچهر، دستان و رستم چنین اشتقاق‌هایی متصور بوده است. (برای مطالعه بیشتر ر.ک: آیدنلو، ۱۳۹۰: ۷۲۳ و ۷۳۰ و ۷۳۷)

۵. خاقانی نیز گاهی به بازی‌های هنری با نام‌واژه‌ها هم در شعر و هم در نثر رغبت نشان داده است: کسری از این ممالک و صد کسری خطوی از این مسالک و صد خطه خطا و قباد

(خاقانی، ۱۳۸۲: ۳)

قفـل اسـطوره ارسـطو را بـر در أحـسن الملـل نـهیـد (همان: ۱۷۲)

و نیز:

«حضرت، بیت‌المقدس وار از سایه بخت‌نصریان بی‌بخت و نصر مجرد ماند، کعبه از پای پیل ابرهه برست، هم به دست ابراهیم افتاد.» (خاقانی، ۱۳۸۴: ۸)

۶. طوطیانوش از لحاظ ساخت‌واژه بسیار شبیه نام شخصیت‌های قصه‌های عامیانه است و بر حسب احتمال، نظامی داستان مربوط به طوطیانوش را از یکی از روایت‌های شفاهی رایج در روزگار خود گرفته است. نام‌واژه طوطیانوش به نام‌هایی مانند طیطون، طیطوس و استبطنوش شباهت دارد. طیطون در رمانس «سمک‌عیار» رهبر گروهی از پریان است که به شکل شگفت‌انگیزی

در بند قبطپری گرفتار آمده است و سرانجام با یاری روزافزون و مردان دخت به دست سمک عیار آزاد می شود. طیطوس حکیم، وزیر ملک داراب پادشاه ایران در «فیروزشاهنامه» و استبطنبوش نیز نام بازرگانی در «دارابنامه» است. جالب آن که شخصیتی به اسم طوطیانوش در «فیروزشاهنامه» نیز حضور دارد. (برای مطالعه بیشتر در این باره ر. ک: طاهری قلعه‌نو و دیگران، ۱۳۹۳) طوطیانوش چه ساخته خود نظامی باشد و چه او آن را از نقالان هم عصر خود اخذ کرده باشد، از طنطنه و صلابت نام‌های گفته شده برخوردار نیست و با فضای حماسه و جنگ هم خوانی ندارد.

۷. «این داستان حکایتی است اخلاقی، از آن دسته حکایات که در ادب غربی به آنها «پارابل» (Parable) گفته می شود. تفاوت آنها با «فابل» (Fable) در این است که در «فابل» قهرمانان، حیوانات هستند اما در «پارابل» شخصیت‌ها انسان‌ها هستند.» (خادم‌الفقرا و رادمنش، ۱۳۹۴: ۷۶-۷۷)

منابع

۱. آموزگار، ژاله (۱۳۷۱) «دیوها در آغاز دیو نبودند»، مجله کلک، ش ۳۰، صص ۱۶-۲۴.
۲. آیدنلو، سجاد (۱۳۹۰) دفتر خسروان (برگزیده شاهنامه فردوسی)، چاپ اول، تهران: سخن.
۳. اخوت، احمد (۱۳۷۱) دستور زبان داستان، چاپ اول، تهران: فردا.
۴. اسدی، سعید و فرهنگ فرید (۱۳۸۸) «نشانه‌شناسی نام شخصیت‌های نمایشی در نمایش‌نامه مرگ فروشنده»، نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی، ش ۳۹، صص ۱۳-۲۳.
۵. ایزدی، غلامعلی (۱۳۸۸) «تناسبات لفظی و معنایی در خسرو و شیرین»، کتاب ماه ادبیات، ش ۳۴ (پیاپی ۱۱۸)، صص ۷۴-۸۰.
۶. بالازاده، امیرکاووس (۱۳۷۷) مهر و داد و بهار (یادنامه استاد دکتر مهرداد بهار)، چاپ اول، تهران: انجمن آثار و مفاخر فرهنگی.
۷. بامشکی، سمیرا (۱۳۹۵) «نام‌دهی در شخصیت‌پردازی: فتنه یا آزاده؟»، پژوهشنامه ادب حماسی، س دوازدهم، ش ۲۱، صص ۶۵-۸۳.
۸. ثروتیان، بهروز (۱۳۸۴) «نقد و نظری درباره افسانه‌های هفت گنبد به روایت احمد شاملو»، فصلنامه گوهران، ش ۹ و ۱۰، صص ۲۲۷-۲۴۴.

۹. حمیدیان، سعید (۱۳۷۳) *آرمانشهر زیبایی*، چاپ اول، تهران: قطره.
۱۰. خادم‌الفقرا، مینا و عظامحمد رادمنش (۱۳۹۴) «تحلیل ریخت‌شناسی و بررسی ویژگی‌های قصه خیر و شر از هفت پیکر نظامی»، فصلنامه زبان و ادب فارسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد سنندج، س هفتم، ش ۲۴، صص ۷۵-۹۰.
۱۱. خاقانی، افضل‌الدین بدیل بن علی (۱۳۸۴) منشآت؛ به تصحیح محمد روشن، چاپ دوم، تهران: دانشگاه تهران.
۱۲. _____ (۱۳۸۲) دیوان خاقانی شروانی؛ به تصحیح دکتر ضیاء‌الدین سجادی، چاپ هفتم، تهران: زوار.
۱۳. درویشیان، علی‌اشرف و رضا خندان مهابادی (۱۳۸۰) *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران*، ج ۵، چاپ اول، تهران: کتاب و فرهنگ.
۱۴. زرین کوب، عبدالحسین (۱۳۸۹) *پیر گنجی در جست‌وجوی ناکجاآباد*، چاپ هشتم، تهران: سخن.
۱۵. شفیعی کدکنی، محمد رضا (۱۳۸۶) *موسیقی شعر*، چاپ دهم، تهران: آگاه.
۱۶. شمیسا، سیروس (۱۳۷۴) *انواع ادبی*، چاپ سوم، تهران: فردوس.
۱۷. طاهری قلعه‌نو، زهرا سادات و دیگران (۱۳۹۳) «نام‌شناسی شخصیت‌های قصه‌های عامیانه فارسی (با تکیه بر فیروزشاه‌نامه)»، فصل‌نامه کاوش‌نامه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه یزد، دوره ۱۵، ش ۲۹، صص ۴۵-۸۷.
۱۸. غیبی، محمودرضا (۱۳۸۹) «بازی با واژه در خسرو و شیرین و لیلی و معجون نظامی»، مجله‌نامه پارسی، ش ۵۵، صص ۶۳-۸۲.
۱۹. کزازی، میرجلال‌الدین (۱۳۸۵) *نامه باستان: ویرایش و گزارش شاهنامه فردوسی*، ج ۲، چاپ سوم، تهران: سمت.
۲۰. لاج، دیوید (۱۳۹۳) *هنر داستان‌نویسی: با نمونه‌هایی از متن‌های کلاسیک و مدرن*، چاپ سوم، تهران: نی.
۲۱. موحدی، محمدرضا و الهه ربیعی مزرعه‌شاهی (۱۳۸۹) «بررسی عناصر داستانی در خمسه نظامی»، دو فصلنامه تخصصی علوم ادبی دانشگاه قم، دوره ۳، ش ۵، صص ۱۲۶-۱۵۵.
۲۲. مولوی، جلال‌الدین محمد رومی (۱۳۷۵) *مثنوی معنوی (جلدهای دو و سه)*، به تصحیح رینولد نیکلسون، چاپ اول، تهران: توس.
۲۳. میرصادقی، جمال (۱۳۸۶) *ادبیات داستانی*، چاپ پنجم، تهران: سخن.
۲۴. نظامی گنجوی، الیاس بن یوسف (۱۳۸۱) *اقبال‌نامه*، به تصحیح دکتر برات زنجانی، چاپ اول، تهران: دانشگاه تهران.

۲۵. _____ (۱۳۸۰) *شرفنامه*، به تصحیح دکتر برات زنجانی، چاپ اول، تهران: دانشگاه تهران،
۲۶. _____ (۱۳۷۸) *مخزن الاسرار*، به کوشش سعید حمیدیان، چاپ سوم، تهران: دانشگاه تهران.
۲۷. _____ (۱۳۷۶) *خسرو و شیرین*، به تصحیح دکتر برات زنجانی، چاپ اول، تهران: دانشگاه تهران.
۲۸. _____ (۱۳۷۴) *لیلی و مجنون*، به تصحیح دکتر برات زنجانی، چاپ دوم، تهران: دانشگاه تهران.
۲۹. _____ (۱۳۷۳) *هفت پیکر*، به تصحیح دکتر برات زنجانی، چاپ اول، تهران: دانشگاه تهران.
۳۰. نوری، زینب (۱۳۸۹) *هنجارگریزی در خمسه نظامی*، فصلنامه پژوهش زبان و ادب فارسی، شماره ۱۷، صص ۴۹-۶۷.
۳۱. یاحقی، محمد جعفر (۱۳۶۹) *فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی در ادبیات فارسی*، و انتشارات سروش، چاپ اول، تهران: مطالعات و تحقیقات فرهنگی.