

آلیس در آن سوی آینه

ترجمه: مریم واعظی

نویسنده: لوییس کارول
 ترجمه: محمدتقی بهرامی حزان
 چاپ اول: ۱۳۷۴
 تهران: جامی
 تیراژ: ۲۳۰۰ نسخه

طرح: آلیس در آینه، مثل آلیس در سرزمین عجایب است. خود کارول گفته است: «عملاً کل آن را با تکه پارچه‌ها ساختم...» او این تکه پارچه‌ها را به سادگی در یک طرح داستانی قرار داد که بر اساس بازی شطرنج شکل گرفته و ساختار آن بر هویت فردی متکی است. ابتدا آلیس، هم چون سربازی پیاده در پایین‌ترین سطح قرار دارد. او با ملکه شدن، از صفحه شطرنج عبور می‌کند. کارول به کمک بازی دائمی با کلمات و مفاهیم، بر غنای جزء جزء ساختار داستان می‌افزاید.

ماجرای آلیس در آینه، با تأنی بیشتری نسبت به کتاب قبلی آغاز می‌شود. او در اواخر پایین، با دو بچه گریه در اتاق بازی و وانمود می‌کند که آینه پیش‌بخاری، پارچه‌ای توری است و او می‌تواند از آن عبور کند. به زودی او درست همین کار را انجام می‌دهد (بیدیهی است که در خواب)، آلیس با مهره‌های شطرنجی روبه‌رو می‌شود که سخنگویند و به قدری بزرگند که نمی‌توان آن‌ها را مهره دانست. او دوروبر مهره‌ها حرکت می‌کند و دنگامی که شاه‌سفید می‌کوشد چیزی بنویسد، تلمش را هدایت می‌کند. او همچنین، کتاب آینه‌ای را می‌خواند که شامل شعرهایی بی‌سروته، مشهور

ادبیات نوجوان

آلیس آن سوی آینه

محمدتقی بهرامی حزان



به «جابروسکی» است. وقتی به آن سوی آینه می‌رود، باغی پر از گل‌های سخنگوی گستاخ می‌بیند. آلیس قوانین اصلی سفر در سرزمین آینه را خیلی زود می‌آموزد. برای رفتن به هر نقطه باید در جهت عکس حرکت کند. وقتی این کار را می‌کند، در تپه‌ای به ملکه قرمز می‌رسد. در پایین تپه، پرچین‌ها و جویبارها فضای سبز را همانند صفحه شطرنج تقسیم‌بندی کرده‌اند. ملکه قرمز به آلیس اجازه می‌دهد به عنوان یکی از سربازان پیاده ملکه سفید، در بازی شرکت کند و او را راهنمایی می‌کند تا خود یک ملکه شود.

به دنبال حرکت از مربعی به مربع دیگر روی صفحه شطرنج، آلیس با دیگر موجودات قطعات مجاور که در نواحی مختلف ساکن هستند، روبه‌رو می‌شود. وقتی آلیس در شروع بازی، حرکت معمول سرباز پیاده را آغاز می‌کند، به یکباره خود را سوار بر واگن قطار راه‌آهن می‌یابد. او و گنات^(۱)، کسی که در گوشش زمزمه می‌کند، هنگامی که قطار به سرعت از مربعی به مربع دیگر می‌پرد، از قطار به بیرون پرت می‌شوند. آن‌ها از حشرات عجیب این سرزمین صحبت می‌کنند؛ حشراتی مانند پروانه نان کره‌ای که زندگی‌اش به چای کم‌رنگ خامه‌دار وابسته است. سپس آلیس به جنگلی وارد می‌شود که هیچ چیز در آنجا نامی ندارد. آلیس و سرباز پیاده نیز اسم خود را فراموش می‌کنند. زمانی که آن جنگل را پشت سر می‌گذارند، سرباز اسمش را به خاطر می‌آورد و تشخیص می‌دهد که آلیس انسان است و از ترس او می‌گریزد. آلیس نیز از به یاد آوردن نامش احساس آرامش می‌کند و تصمیم می‌گیرد که دیگر اسمش را فراموش نکند. برخورد بعدی‌اش با تویدل‌دی^(۲) و تویدل دام^(۳)، دو قلوهایی است که با واژه‌های اشعارگونه رهبری می‌شوند. آن‌ها همواره متناسب با ریتم شعرها با یکدیگر بر سر تصاحب جغجغه‌ای، جنگ‌و‌جدل می‌کنند. این بخش نیز در بردارنده شعرهای

بی‌مفهوم «والرس^(۴) و کاردنلر^(۵)» است. به علاوه، آن‌ها نگرانند که ممکن است آلیس فقط در رویاهای شاه‌سفید، موجودیت داشته باشد. آخرین برخورد آلیس در این مربع با ملکه سفید است؛ کسی که مشکلات زندگی را واژگونه توضیح می‌دهد. آلیس با مهربانی، شال و موهای آشفته ملکه سفید را مرتب می‌کند.

در حرکت به جلو و در مربع بعدی، آلیس خودش را در مغازه‌ای می‌بیند که کوسفند پیری آن را اداره می‌کند. پس از رویداد غریبی متوجه می‌شود که با کوسفند در قایقی پارو می‌زنند. آلیس دوباره خود را در مغازه می‌یابد، در حالی که می‌خواهد تخم‌مرغ بخرد، ولی هر چه نزدیک‌تر می‌رود، تخم‌مرغ از او دورتر می‌شود. وقتی حیرت‌زده از مربع هامپتی دامپتی^(۶) می‌گذرد، با تعجب می‌بیند که تخم‌مرغ به طور خطرناکی روی دیوار نشسته است. البته، مطمئن است که اگر سقوط کند، شاه‌سفید، اسب‌ها و افرادش را برای جمع‌آوری تکه‌های او خواهد فرستاد. آلیس از روی اشعار کودکانه، می‌داند که اعتماد به نفس او احمقانه است، ولی چیزی نمی‌گوید. هامپتی دامپتی، سپس آلیس را در بحثی طولانی، با واژگانی معنی‌دار گرفتار می‌کند. آلیس پس از این که او را ترک می‌کند، صدای سقوطش را می‌شنود. او سپس با مخلوقات دیگری روبه‌رو می‌شود که تحت تأثیر ریتم اشعار کودکانه هستند؛ از آن جمله، شیر و تک‌شاخ که با ریتم این اشعار، بر سر تصاحب تاج با یکدیگر می‌جنگند. تک‌شاخ موضوع هویت را پیش می‌کشد؛ چون او همیشه گمان می‌کند که کودکان «غول‌های اساطیری» هستند. او سرانجام، آلیس را باور می‌کند تا آلیس نیز او را باور کند. اکنون گروه بزرگی گرد هم آمده‌اند که عبارتند از پیک‌های سلطنتی هیگا^(۷) (مثل خرگوش سفید تصویر شده) و هاتا^(۸) (کلاه‌دوز دیوانه). آلیس از آن‌ها با یک کیک پذیرایی می‌کند؛

نخست آن را دور می‌گرداند و بعد آن را می‌بُرد. آلیس وحشت‌زده از صدای طبل‌ها، به مربع بعدی می‌رود. این‌جاست که او شوالیه سفید را ملاقات می‌کند؛ کسی که مدام از اسبش می‌افتد و آلیس او را در سوار شدن کمک می‌کند. آن‌گاه شعر طولانی «ایچ ایچ من»^(۹) را از بر می‌خوانند که به آن «هدوکس آیز»^(۱۰) هم می‌گویند. این بخش، ارتباطِ اتفاقی بین اسم و چیزها را به ریشخند می‌گیرد.

هنگامی که شوالیه سفید سوار بر اسب می‌رود، آلیس از مربع هشتم می‌گذرد. او متوجه تاجی روی سرش می‌شود و در می‌یابد که ملکه شده و جایگاهش بین دو ملکه قرمز و سفید است. آلیس برای شایستگی تصاحب این عنوان، امتحان پس می‌دهد. همین که امتحان‌کنندگان به خواب می‌روند، آلیس وارد قصری می‌شود که درگاه آن، برچسب ملکه آلیس را دارد. در جشنی که در آن غذاها حرف می‌زنند، حوادث درهم و برهمی پیش می‌آید و آلیس، ملکه قرمز را محکم می‌گیرد (با گرفتن او در این دور از بازی، شاه قرمز کیش و مات می‌شود). رویا با گرفتن بچه‌گربه به جای مهره شطرنج، پایان می‌یابد و این مسئله باقی می‌ماند که آیا آلیس یا شاه قرمز، همه ماجرا را در خواب دیده‌اند؟

شخصیت‌ها: نظام بازی شطرنج، چشم‌اندازِ زندگی مقدر را به تصویر می‌کشد.

شخصیت‌های اشعار کودکانه و کسان دیگر، به بحث زبان و مفهوم دامن می‌زنند و بدون دست برداشتن از شیطننت در لایه سطحی ماجرا، به این الهام فلسفی پی می‌برند.

آلیس نشان می‌دهد که «دقیقاً هفت سال و نیم» دارد. شش ماهی که از زمان ماجرای قبلی‌اش می‌گذرد، او تا حدی پخته شده است. به عنوان نمونه، همه اشعار کودکانه را کاملاً به خاطر می‌آورد و آن‌ها را از بر می‌خواند. با وجود این،

آلیس هنوز در پی آن است که خودش را معنا کند. مثلاً در جست‌وجوی قدرت است. در بدو امر، از این فکر خشنود است که با ورود به خانه آینه‌ای توانسته از سلطه بزرگسالان بگریزد. در آن‌جا او یکبار توانست خودش را با آتش گرم‌کند؛ بدون این که هیچ بزرگسالی بتواند از آینه بگذرد، او را از آن کار باز دارد و سرزنش کند. به علاوه، تمایل آلیس در پیوستن به بازی، دال بر اشتیاق او در ورود به دنیای اسرارآمیز بزرگسالان است. گرچه سربازی پیاده می‌شود با آن‌که واقعاً می‌خواهد ملکه باشد؛ مقتدرترین مهره شطرنج. برخلاف سرباز پیاده که مثل بچه‌ها حداکثر مجاز است تنها یک مربع، آن هم در خط مستقیم حرکت کند، ملکه می‌تواند آزادانه روی تمام‌صفحه پرسه بزند.

آلیس در این کتاب نیز مهربان و کنجکاو است. اما در مواجهه با بزرگسالانِ احمق، بسیار شایسته‌تر رفتار می‌کند. مثلاً توجه او به شاه و شوالیه سفید، تقریباً مادرانه است. آلیس وقتی در تلاش است تا جلو زودخورد دوقلوهای تویدل را بگیرد، باز هم نقش مادری صبور را دارد. با این همه او همواره آماده بحث با دیگران است و در مورد قوانین دنیای بیداری، قاطعانه اظهارنظر می‌کند و به سرعت، وارونگی آن را به چالش می‌کشد. به عنوان مثال، وقتی گفته می‌شود که آلیس بخشی از رؤیای شاه قرمز است، عصبانی می‌شود و بر واقعیت خود و قدرت تخیلش، هم‌چون یک خواب - بیننده، پای می‌فشارد. آلیس حتی برای اثبات این که چه کسی کنترل را در دست دارد، تهدید به بیدارکردن شاه قرمز می‌کند. سرانجام، وقتی در یک مهمانی غذاها جان می‌گیرند و همه چیز، حتی ثبات ظاهری هویت از بین می‌رود، آلیس شکیبایی‌اش را از دست می‌دهد و اعلام می‌کند که نمی‌تواند این آشفتگی را تاب بیاورد. بنابراین، از خواب بیدار می‌شود و قوانین آرام‌بخش دنیای بیداری از نورخ می‌نماید. در هر صورت، بعد از بیداری، آلیس

نگران آن است که آیا او خواب می‌دیده یا شاه قرمز؟ این نگرانی نشانه‌ای است که او هنوز با طبیعت معماگونه زبان و واقعیت مشکل دارد.

شخصیت‌های این کتاب نیز همانند کتاب قبلی، فرافکنی رؤیا هستند. آن‌ها به صورت مجموعه‌ای از مهرها حضور می‌یابند و نگرانی آلیس را در مورد ارتباط زبان و واقعیت نشان می‌دهند.

کارول توضیح می‌دهد که ملکه قرمز «مظهر معلم‌های سرخانه» است! او بارها و بارها مقررات آداب معاشرت را به آلیس گوشزد می‌کند و در پایان، او را می‌آزماید تا بداند که آیا آلیس این شایستگی را دارد که سیر پیشرفت را از سرباز پدیده تا ملکه شدن ببیند. در هر صورت، ملکه قرمز با توجه‌ترین و دلسوزترین شخصیتی است



آینه که نقش‌ها را وارونه می‌نمایاند، آلیس بزرگسال و ملکه کودکی است که احتیاج دارد لباسش را به او بپوشانند و موهایش را شانه بزنند. با وجود این که ملکه سفید نقش مهم فیلسوفانه‌ای دارد، بر این تأکید می‌ورزد که وارونه زندگی می‌کند. این باعث می‌شود که آلیس به عدالت فکر کند. به او گفته‌اند که در دنیای ملکه‌ها مجازات، درست قبل از وقوع گناه اتفاق می‌افتد. شاه سفید نیز بزرگسال بی‌لیاقت است. نشان اصلی کارآیی او در این است که چگونه زندگی‌اش را رقم می‌زند، اما هیچ‌گاه نمی‌تواند آن‌چه را مدنظر دارد، به طور کامل ثبت کند. از این رو، زمانی که می‌خواهد احساساتش را بنویسد، آلیس به شکلی نامرئی، همچون الهگان هنر، او را رهبری می‌کند و وامی‌دارد چیزهایی بنویسد که حتی معنی آن‌ها را نمی‌داند. شوالیه سفید بی‌کفایت‌ترین و مضحک‌ترین مهره و مناسب حرکت ال اسب شطرنج است. او مرتب از یک طرف به طرف دیگر اسبش می‌افتد. شوالیه موهایی پرپشت و چشمانی بزرگ و آرام دارد که در صورتی مهربان قرار گرفته است. همان‌طور که بزرگ‌ترین مفسران خاطر نشان می‌کنند، او هم شبیه خود کارول است. شباهت زیادش در دلبستگی به ابداعات عجیب و غریب است؛ چیزی که کارول هم از آن لذت می‌برد. به هر حال، آلیس پی می‌برد که شوالیه سفید، فراموش‌نشدنی‌ترین شخصیت ماجراهایش است و در سال‌های بعد، او را با علاقه به یاد می‌آورد.

آلیس همچنین، با شخصیت‌هایی روبه‌رو می‌شود که مهره شطرنج نیستند. بیشتر آن‌ها انگاره‌های او را در مورد زبان و واقعیت، به ابلهانه‌ترین شکل به مسخره می‌گیرند. گنات موضوع را با صحبت درباره حشرات عجیب پی می‌گیرد که اسم‌شان هویت‌شان را مشخص می‌کند. او یک راهنماست و آلیس را از جنگلی آگاه می‌کند که در آن چیزها نامی ندارند، او که بی‌اهمیت‌ترین

که آلیس با او برخورد می‌کند. او به آلیس اجازه شرکت در بازی شطرنج را می‌دهد و دقیقاً برنامه‌ریزی می‌کند تا آلیس را خارج از روال، به جایی برساند که بتواند ملکه شود. برعکس، ملکه سفید که به کلی بی‌کفایت است، توسط کارول رئوف، احمق، فربه و رنگ‌پریده نامیده می‌شود. در

شخصیتی است که آلیس با او برخورد می‌کند. به نحو شایسته‌ای خودش را با افسوس کنار می‌کشد. سرباز پیاده، برخلاف آن که مدت بسیار کوتاهی حضور می‌یابد، به لحاظ مضمونی نقش بااهمیتی دارد. هنگامی که او در جنگل، خودش و آلیس را نمی‌شناسد، نظامی اسطوره‌ای را به تصویر می‌کشد؛ جایی که انسان و حیوان، هم‌ارز و برابرند. سرباز پیاده، زمانی می‌گریزد که حافظه‌اش را باز می‌یابد. کنش‌های سرباز پیاده، حاکی از آن است که زبان و اسم‌ها خصیصه‌ای ذاتی نیستند، بلکه حدفاصلی را در دنیای واقعی پدید می‌آورند. تویدل دی و تویدل دام، دوقلوهای قره‌ای هستند که آلیس را به یاد بچه‌مدرسه‌هایی می‌اندازد که بر فردیت‌شان تأکید می‌ورزند. در صورتی که دقیقاً عین هم هستند. آن‌ها یکدیگر را در آغوش دارند و در مقابل هم، آینه‌وار دست‌های‌شان را تکان می‌دهند. آن دو مقوله جبرگرایی را با جنگیدن مداوم و متناسب با ریتم اشعار کودکانه، تجسم می‌بخشند. با این همه، ناچیزترین نقش آن‌ها، به چالش کشاندن احساس فردیت آلیس است؛ با گفتن این که آلیس تنها در رویای شاه قرمز موجودیت دارد. هامپتی دامپتی، احساس کساذب خود-بزرگ‌بینی‌اش، حتی بیش از دوقلوهاست و سرنوشتش مثل دوقلوها از پیش مشخص شده است. او محکوم است تا آخر عمر، ریتم اشعار

کودکانه را تکرار کند. هامپتی دامپتی نیز چون اغلب اشراف‌زادگان متظاهر، از ملاقات شاه، مغرور و متکبر است. او فقط یک انگشت خود را پیش می‌آورد تا با آلیس دست بدهد. این‌گونه برخورد هامپتی دامپتی، از او چهره‌ای محافظه‌کار می‌سازد. هم‌چنان که مارتین^(۱۱) گاردنر متذکر می‌شود، غرور هامپتی دامپتی سبب سقوط بزرگش می‌شود. آخرین شخصیت‌هایی که جبرگرایی را ترسیم می‌کنند، شیروتک شاخ^(۱۲) هستند؛ به ویژه تک‌شاخ از اهمیت فوق‌العاده‌ای برخوردار است. زیرا او بار دیگر مسئله هویت آلیس را پیش می‌کشد و پیشنهاد می‌دهد که او و آلیس یکدیگر را باور بدارند. تک‌شاخ مطرح می‌کند که تصور واقعیت و هستی، مقولاتی سنتی و عقیدتی است.

پی‌نوشت

1. Gnat
2. Tweedledec
3. Tweedledum
4. Walrus
5. CarDenler
6. Humpty Dumpty
7. Haigha
8. Hatta
9. Aged Agedman
10. Haddach's Eyes
11. Martin Gardner
12. Unicorn