
❖

شپش پالاس

❖

رمان

الیف شافای

ترجمه‌ی

تهمینه زاردشت



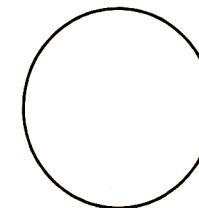
انسان‌ات فروارید

می‌گویند خوب تخیلم را پروبال می‌دهم. می‌خواهند به خوشایندترین شیوه‌ای که تا به امروز اختراع شده بگویند «مهمل نباف!» شاید حق دارند. وقتی نگرانم، وقتی نمی‌فهمم چه چیزی را کجا و چه زمانی باید به زبان بیاورم، وقتی از نگاه‌های آدم‌ها می‌ترسم، وقتی سعی می‌کنم روی ترسم از نگاه آدم‌ها سرپوش بگذارم، وقتی خودم را به تازه‌آشنایی معرفی می‌کنم و تجاهل می‌کنم خودم هم در اصل چیز زیادی درباره‌ی خودم نمی‌دانم، وقتی گذشته عذابم می‌دهد و نمی‌توانم قبول کنم آینده نیز چندان توفیری با گذشته‌ها نخواهد داشت، هر وقت جایی که در آن هستم یا کسی که به‌نظر می‌رسم، خرسندم نمی‌کند.... مهمل می‌بافم. مهمل‌بافی همان‌قدر از حقیقت به دور است که از دروغ. دروغ حقیقت را وارونه می‌کند. اما مهمل‌بافی، دروغ و حقیقت را چنان به هم می‌تند که نمی‌توان آنها را از هم سوا کرد. شاید به‌نظر پیچیده برسد اما درواقع خیلی ساده است. آن‌قدر ساده که با یک خط می‌توان توضیحش داد.

فرض کنیم حقیقت خطی افقی باشد. مثل این:

پس دروغ هم خطی عمودی است. یعنی مثل این:

و اما مهم‌بافی این شکلی است:



در دایره نه خط افقی وجود دارد نه خط عمودی. نه پایان نه آغاز. اگر هوس یافتن نقطه‌ی آغاز به سرت نزنند، می‌توانی از هر نقطه‌ای وارد دایره شوی. اما نمی‌توانی نقطه‌ی ورودت را نقطه‌ی آغاز بنامی. نه تولدی، نه آستانه‌ای، نه ایستگاهی نهایی... از هر جا راهی شوم، همیشه زمان پیشینی وجود داشته است. من با چشم خود ندیده‌ام اما از کسی که می‌دانست شنیده‌ام در زمان‌های گذشته، روزگاری که سطل‌های زباله درپوش‌های حلبی گرد و خاکستری داشتند، دختر و پسرهای کم‌سن‌وسال جلوی دیوار صف می‌کشیدند و بازی می‌کردند. برای بازی باید تعداد مشخصی دور هم جمع می‌شدند؛ تعدادی نه آن قدر زیاد که باعث ازدحام شود و نه آن قدر کم که بازیکنی تنها بماند. باید تعدادی به‌قاعده - و البته زوج-گرد می‌آمدند.

ابتدا چهار نقطه روی درپوش گرد و خاکستری و حلبی مشخص می‌شد. در پاسخ سؤال «چه زمانی؟» چهار کلمه‌ی «امروز/ فردا/ به‌زودی/ هرگز» با گچ سفید در هر قسمت نوشته می‌شد. درپوش را از دستگیره‌اش می‌گرفتند و می‌چرخاندند. قبل از اینکه چرخش درپوش کند شود، هر بازیکن انگشتش را دفعتاً روی درپوش می‌گذاشت و دورانش را متوقف می‌کرد. تمام بازیکنان این کار را به‌نوبت تکرار می‌کردند و نزدیک‌ترین زمان روی درپوش نصیب‌شان می‌شد. در دور دوم و در پاسخ سؤال «چه کسی؟» جواب‌های «خودم/ عشقم/ صمیمی‌ترین دوستم/ همگی» در حد فاصل پاسخ‌های سؤال اول نوشته می‌شد. باز هم درپوش حلبی گرد و خاکستری با حداکثر سرعت به

چرخش درمی‌آمد. باز هم انگشت‌ها را تکتک به سمت درپوش دراز می‌کردند و دایره به تصادف متوقف می‌شد. در دور سوم نوبت می‌رسید به یافتن پاسخ «چه اتفاقی؟» در هشت قاچ روی درپوش هشت کلمه نوشته می‌شد که برای رعایت عدالت چهارتای آنها خوشایند بودند و چهارتا ناخوشایند: «عشق/ ازدواج/ خوشبختی/ ثروت؛ بیماری/ جدایی/ تصادف/ مرگ» باز هم درپوش به چرخش درمی‌آمد و بازیکنان پاسخ «چه زمانی، چه کسی، چه اتفاقی؟» را می‌گرفتند که مشتاق دانستنش بودند: «خودم، ثروت، به‌زودی»، «عشقم، خوشبختی، فردا»، «صمیمی‌ترین دوستم، ازدواج، امروز» و یا «همگی، جدایی، هرگز»...

شروع بازی سخت نیست. من هم می‌توانم کم‌وبیش تغییراتی در شکل بازی بدهم و از همین اصل استفاده کنم. ابتدا باید زمان‌های داستان را بیابم: «دیروز/ امروز/ فردا/ زمان لایتناهی» بعد مکان‌های مربوط به هر کدام را تک تک ردیف کنم: «جایی که از آن آمده‌ام/ جایی که هستم/ جایی که می‌روم/ ناکجا» و بعد نوبت می‌رسد به بازیکنان: «من/ یکی از ما/ همه‌ی ما/ هیچ‌کس» و در پایان باید بدون تغییر تعادل چهار بخشی، سرنوشت‌های محتمل را در فضاهای خالی جای می‌دهم. پس اگر چهار بار پی‌درپی، درپوش حلبی گرد و خاکستری زباله را بچرخانم، می‌توانم جمله‌ای درست‌وحسابی بسازم. و یک جمله برای شروع نه‌تنها کافی بلکه اضافی است: «در بهار ۲۰۰۲، در استانبول، یکی از ما، قبل از آنکه مهلتش به سر آید و قبل از آنکه دایره دور کاملی بچرخد، مرد.»

* * *

ساعت دوازده و بیست دقیقه‌ی روز چهارشنبه اول می ۲۰۰۲، وانت سفید کثیفی که تصویر موش غول‌آسای تیزدندانی در یک طرف و عنکبوت سیاه و بزرگ پشمالویی در طرف دیگرش دیده می‌شد، و نوشته‌های ریز و درشت جلو و عقب، چپ و راست، سرتاپایش را پوشانده بود، با اینکه از اولین ساعات صبح در گوشه‌ی کوچکی تنگ منتهی به یکی از خیابان‌های اصلی