

کاسپار

کاسپار

پتر هانتکه

مترجم
علی اصغر حداد



نشر ماهی
تهران
۱۳۹۶

Peter Handke

Kaspar

xxx

سرشناسه: هاندکه، پتر، ۱۹۴۲-م. Handke, Peter

عنوان و پدیدآور: کاسپار؛ پتر هانتکه؛ ترجمه‌ی علی اصغر حداد.

مشخصات نشر: تهران، نشر ماهی، ۱۳۹۶.

مشخصات ظاهری: ۱۰۴ ص.

شابک (ISBN): 978-964-209-302-1

یادداشت: فهرست‌نویسی براساس اطلاعات فیپا.

یادداشت: این ترجمه‌ی در سال ۱۳۸۲ به همت نشر افکار و تجربه منتشر شده است.

موضوع: نمایشنامه‌ی اتریشی — قرن ۲۰ م.

شناسه‌ی افزوده: حداد، علی اصغر، ۱۳۲۳-، مترجم.

رده‌بندی کنگره:

رده‌بندی دیویی:

شماره‌ی کتابخانه‌ی ملی:

۱۶ سال

سانزده سال
ایستگاه زنوب سرفی
سه می تواند
سه می تواند
بکند
ایستگاه زنوب سرفی
سانزده سال
سه می تواند
سه می تواند
پسرک
سه می تواند
بکند
سه می تواند
سه می تواند بکند
سانزده سال
ایستگاه زنوب سرفی
سه می تواند
بکند
پسرک
با سانزده سال اس

ارنست یاندل

کاسپار

نویسنده	پتر هانتکه	
مترجم	علی اصغر حداد	
چاپ اول	زمستان ۱۳۹۶	+
تیراژ	۱۵۰۰ نسخه	
مدیر هنری	حسین سجادی	+
حروف نگار	بابایی	
لیتوگرافی	آرمانسا	
چاپ متن و جلد	صنوبر	
صحافی	سپیدار	
		+
	شابک ۹۷۸-۹۶۴-۲۰۹-۳۰۲-۱	
	همه ی حقوق برای ناشر محفوظ است.	



نشر ماهی

تهران، خیابان انقلاب، رویه روی سینما سپیده، شماره ی ۱۱۷۶، واحد ۴
تلفن و دورنگار: ۶۶۹۵ ۱۸۸۰
www.nashremahi.com

پیش‌گفتار پترهاندکه

نمایشنامه‌ی کاسپار بر آن نیست که نشان دهد قضیه‌ی کاسپار هاوِزر واقعاً چگونه است یا واقعاً چگونه بوده. بلکه می‌خواهد نشان دهد که قضیه‌ی یک آدمی چه ممکن است باشد. این نمایشنامه نشان می‌دهد که چگونه می‌توان کسی را با حرف زدن به حرف زدن واداشت. از این رو این نمایش را «شکنجه‌گفتاری» هم می‌توان نامید. پیشنهاد می‌شود که برای تجسم این شکنجه در بالای دهنه‌ی صحنه نوعی چشم جادویی نصب شود که همه تماشاگران بتوانند آن را به خوبی ببینند. البته وجود این چشم نباید موجب شود که تماشاگران از تعقیب وقایع روی صحنه باز بمانند. عملکرد این چشم آن است که با پلک زدن‌های عصبی خود مشخص کند که تلقین به قهرمان نمایش هر بار با چه حدتی صورت گرفته است. هرچه قهرمان نمایش نسبت به این تلقین از خود مقاومت بیشتری نشان می‌دهد، تلقین با حدت بیشتری صورت می‌گیرد و در نتیجه شدت پلک زدن‌های چشم جادویی نیز افزوده می‌شود (به جای چشم جادویی، از جمله می‌توان از عقربه استفاده کرد، شبیه عقربه‌هایی که برای نشان دادن نیروی فشار به کار می‌روند). مطالبی که صداها خطاب به قهرمان نمایش ادا می‌کنند از لحاظ مفهوم کاملاً واضح‌اند، اما خود این صداها به صداهایی می‌مانند که از پشت وسایل ارتباطی مانند تلفن، رادیو، با تلویزیون به گوش می‌رسند. از نظر لحن، به این صداها شبیه است: گوینده‌ی تلفنی ساعت، پاسخ‌گوهای تلفنی (اطلاعات راه‌آهن، لطفاً صبر کنید)، مفسران مسابقه‌ی فوتبال و گویندگان برنامه‌های ورزشی استادیوم‌ها، راوی کارتون‌های سوزناک امریکایی، اعلام‌کنندگان زمان و خروج قطارها، مصاحبه‌کنندگان، مجریان برنامه‌های نرمش صبحگاهی که صدای خود را با سرعت حرکات نرمش‌کنندگان هماهنگ کرده باشند، صفحه‌های آموزش زبان، افراد و غیره — تمامی این لحن‌ها را می‌توان در خواندن متن به کار برد، فقط باید دقت شود که تماشاگر بامعنی یا بی‌معنی بودن متن را

به وضوح در یابد. لزومی ندارد تماشاگر مورد به مورد تشخیص دهد که کدام یک از این لحن‌ها به کار می‌رود، بلکه و غیره. در ضمن باید، همزمان، صحنه‌های مینیاتوری را به کمک پروژکتور به صورت بزرگ شده بر دیواره‌ی عقب صحنه فراندازی کرد.

کاسپار (که در آلمانی از آن تعبیر «دلک» می‌شود) شباهتی به دلک‌ها ندارد؛ بلکه از لحظه‌ی ورود به صحنه بیشتر شبیه فرانکشتاین (یا کینک‌کنگ) است.

صحنه باز است. آنچه تماشاگر نمی‌بینند، دکورِ جای خاصی بر روی صحنه نیست، بلکه دکورِ خودِ صحنه است. صحنه، صحنه را نشان می‌دهد. اشیای روی صحنه در همان نگاه اول تئاتری به نظر می‌رسند. البته نه از آن‌رو که واقعی نیستند، بلکه از آن‌رو که نحوه‌ی چیدن آنها کنار هم با نحوه‌ی چیده شدنشان در زندگی واقعی تفاوت دارد. اشیای روی صحنه واقعی‌اند (از چوب، آهن، و پارچه ساخته شده‌اند). با این همه تماشاگر بلافاصله به آنها به چشم اسباب صحنه نگاه می‌کند. اشیای موجود، وسایل نمایش هستند و گذشته‌ای ندارند. تماشاگر دچار این تصور نمی‌شود که پیش از ورودش به سالن و دیدن صحنه، روی صحنه واقعه‌ای رخ داده است. دست بالا این که تصور می‌کند که کارگرانِ صحنه اشیای موجود را به صحنه آورده‌اند و هر یک را در نقطه‌ای چیده‌اند. تماشاگر به این تصور هم دچار نمی‌شود که اشیای روی صحنه، اشیای واقعه‌ای خواهند بود که طبق شواهد موجود قرار است در جایی جز روی صحنه رخ دهد: تماشاگر بلافاصله تشخیص می‌دهد که به تماشا‌ی واقعه‌ای خواهد نشست که نه در واقعیت، بلکه فقط روی صحنه تئاتر رخ خواهد داد. تماشاگر شاهد قصه‌ای نخواهد بود، بلکه ماجرائی تئاتری را تماشا خواهد کرد. پایان این ماجرا زمانی است که پرده در پایان نمایش فرو می‌افتد. از آن جا که داستانی در کار نیست، تماشاگر در ذهن خود ادامه‌ای را برای آن تجسم نمی‌کند. دست بالا این که تخیلات شخصی خود را پی می‌گیرد (با آن که پیش خود فکر می‌کند که کارگران صحنه دکورها را جمع خواهند کرد). جزئیات صحنه حدوداً از این قرار است: آویز عقب صحنه پرده‌ای است که از لحاظ اندازه و جنس به پرده‌ی جلوی صحنه تئاتر شباهت دارد. این پرده دارای چین‌های عمودی بسیار است، طوری که تماشاگر مشکل می‌تواند تشخیص دهد که شکاف مبانی آن کجا قرار دارد. صحنه آویزهای پهلویی (شال) ندارد. اشیای روی صحنه جلوی

پرده‌ی عقبی قرار دارد. صحنه آویزهای پهلویی (شال) ندارد. اشیای روی صحنه جلوی پرده‌ی عقبی قرار دارند. به وضوح پیداست که این اشیاء وسایل بازی یک بازیگر دوره‌گردند. پیداست همه این اشیاء هستند، زیرا در تماشاگر نباید این توهم پا بگیرد که با تصویر یک سمساری سروکار دارد. برای پرهیز از چنین توهمی، تمام اشیاء در حالت عادی خود چیده شده‌اند؛ صندلی‌ها روی پایه‌های خود قرار دارند، جارو تکیه داده شده است، تشکچه‌ها پهن‌اند، طناب‌ها آویزانند، کتوهای میز سر جای خودند. از سوی دیگر، برای آن که تماشاگر گمان نکند که با نمایشگاه مبل سروکار دارد (چیزی که در نگاه نخست ممکن است)، اشیاء بدون ارتباط با هم، و حتی با نوعی بدسلیقگی، چیده شده‌اند. طوری که تماشاگر با دیدن آنها درمی‌یابد که با صحنه‌ای نمایشی سروکار دارد. صندلی‌ها چنان دور از میز قرار گرفته‌اند که گویی هیچ رابطی به آن ندارند. صندلی‌ها هم نسبت به میز زاویه‌ی درستی ندارند، هم نسبت به یکدیگر. البته به صورتی که حاکی از بی‌نظمی نباشند. میز از طرف کتوها رو به تماشاگر قرار دارد. جای دیگری از صحنه، میز دیگری هست؛ میزی کوچک‌تر، کوتاه‌تر، و سه پایه. وسط صحنه چیزی نیست. در جای دیگری از صحنه دو صندلی جورا جور قرار دارد. پشتی یکی دو باریکه چوب و دیگری سه باریکه چوب دارد. روی یکی از صندلی‌ها یک تشکچه قرار دارد، روی صندلی دوم چیزی نیست. در نقطه‌ای از صحنه کاناپه‌ای قرار دارد که به زحمت پنج نفر روی آن جا می‌گیرند. نیمی از این کاناپه، از دید تماشاگرانی که در قسمت وسط سالن نشسته‌اند، در یکی از پهلوه‌ای صحنه پنهان است (مرز صحنه و بیرون صحنه را مشخص می‌کند). در جای دیگری از صحنه یک صندلی ننوی قرار دارد. در جایی دیگر جارو و خاک‌انداز به دیوار تکیه داده شده‌اند. چه بسا روی یکی از این دو با خطی خوانا واژه‌ی «صحنه» یا نام تئاتر نمایش دهنده حک شده است. در نقطه‌ی دیگری از صحنه، با نوشته‌ای مشابه، سطل کاغذ باطله قرار دارد و به وضوح پیداست که داخل آن چیزی نیست. روی میز بزرگ، ولی نه در عقب صحنه یک گنجی شکل قرار دارد که یک کلید بزرگ در جاکلیدی آن است. به نظر می‌رسد که این‌ها وسایل نمایش‌های مختلفی بوده‌اند که اکنون گرد هم آورده شده‌اند. البته تماشاگر نباید پی ببرد که هر کدام از آنها مربوط به چه نمایشی بوده‌اند. این اشیاء هر چند کنار هم گرد آمده‌اند، ولی میان آنها تضادی به چشم نمی‌خورد. هیچ یک از این اشیاء به دوره‌ی خاصی تعلق ندارد. صندلی

ننویی می‌تواند از یک فروشگاه یا از یک حراجی خریداری شده باشد. هیچ‌یک از اشیا ویژگی خاصی ندارد که سؤال برانگیز شود. در جلوی صحنه، در وسط پیش صحنه، یک میکروفون قرار دارد.

اولین تماشاگری که وارد سالن می‌شود، می‌بیند که صحنه با نور ملایمی روشن است. روی صحنه هیچ جنب‌وجوشی دیده نمی‌شود. تماشاگران هر یک فرصت کافی دارند که اشیای روی صحنه را یک‌به‌یک ببینند، تا حدی که از دیدن آنها سیر شوند یا آن‌که بیشتر طالب دیدن شوند. سرانجام، چراغ‌های سالن طبق معمول کم‌کم رو به خاموشی می‌روند، همراه با آن ممکن است نوای ویولنی به گوش برسد («نوای ویولن وسیع‌تر از نوای گیتار است.»). سالن نمایش در طول نمایش تاریک می‌ماند (چه بسا بتوان در مدتی که تماشاگران به سالن می‌آیند و در انتظار آغاز نمایش‌اند، این متن را چند بار با صدایی آرام از بلندگو قرائت کرد).

کاسپار

۱

پشت آویز عقبِ صحنه جنب و جوشی آغاز می‌شود. تماشاگر این جنب و جوش را از موج‌هایی که بر سطح پدید می‌آید تعقیب می‌کند. موج‌ها از چپ با راست پرده آغاز می‌شوند و آرام آرام، به صورتی که هر لحظه بر شدت و حدت آنها افزوده می‌شود، به سمت میانی پرده پیش می‌آیند. هر قدر شخصی که پشت پرده است به وسط پرده نزدیک‌تر می‌شود، پرده بیشتر شکم می‌دهد. آن‌که پشت پرده است پی می‌برد که پرده را می‌توان پس زد. در نتیجه دست کشیدن به پرده به تلاش برای گذشتن از آن بدل می‌شود. تماشاگر هر لحظه با وضوح بیشتری درمی‌یابد که کسی سعی دارد از آن سوی پرده به روی صحنه بیاید ولی تا این لحظه موفق نشده است شکاف پرده را بیابد. شخصی که پشت پرده است، پس از چند تلاش بی‌ثمر در نقاطی دور از شکاف پرده — که تماشاگر صدای کوبیدن مشت او به پرده را می‌شنود — موفق می‌شود شکافی را که اصلاً به دنبال‌اش نبود به‌طور تصادفی بیابد. نخست یک دست ظاهر می‌شود و سپس بدن شخص هم به آرامی از پس پرده بیرون می‌آید. دست دیگر او کلاهی را محکم گرفته است نکند در برخورد با پرده به زمین بیفتد. با گام کوتاهی که این موجود برمی‌دارد و به روی صحنه می‌آید، پرده به آرامی از شانه‌های او جدا می‌شود و پشت سر او فرومی‌افتد. حال کاسپار روی صحنه ایستاده است.

۲

تماشاگران فرصت دارند چهره و سرووضع کاسپار را به دقت برانداز کنند: کاسپار بی‌حرکت ایستاده است. سرووضع تئاتری دارد. کلاهی گرد و پهن به سر گذاشته است. کلاه مزین به یک نوار است. پیراهنی روشن و یقه‌بسته پوشیده است. کتی رنگارنگ با تعداد زیادی دگمه‌ی فلزی (حدود هفت عدد) به تن دارد. شلوارش گشاد است. کفش‌های زمخت به پا کرده است. چه بسا بند بسیار بلند یکی از کفش‌ها باز شده است. به آدم‌های خل وضع پرتحرک می‌ماند. رنگ لباس او با رنگ‌های روی صحنه در تضاد است. تماشاگر با نگاه دوم و سوم تازه متوجه می‌شود که کاسپار صورتک به چهره دارد. صورتک پریده‌رنگ است. بسیار واقعی می‌نماید. احتمالاً آن را برای چهره‌ی بازیکر قالب گرفته‌اند. صورتک حالت تعجب و سردرگمی را القا می‌کند؛ گرد است، زیرا حالت تعجب در چهره‌های گرد و پهن تئاتری‌تر جلوه می‌کند. کاسپار نباید حتماً قامتی بلند داشته باشد. بی‌هیچ حرکتی سر جای خود ایستاده است. تجسم تعجب است.

۳

کاسپار به راه می‌افتد. هنوز با یک دست کلاه را نگه داشته است. طرز راه رفتنش بسیار

مکانیکی و مصنوعی است. راه رفتنی شبیه راه رفتن او وجود ندارد. البته کاسپار مانند عروسک خیمه شب بازی راه نمی رود. شیوهی خاص راه رفتن او ناشی از آن است که هر لحظه تغییر می کند و به شیوهی دیگر بدل می شود. پای اول را به حالت کشیده پیش می گذارد، پای دوم را با حالتی لرزان و نامطمئن به دنبال آن می کشد. در گام بعدی به همین شیوه، اما برعکس عمل می کند. در گام سوم یکی از پاها را به هوا پرتاب می کند و پای دوم را با سنگینی دنبال خود می کشد. در گام بعدی پاها را روی زمین می کشد. حال با پای عوضی شروع به راه رفتن می کند، طوری که مجبور می شود پای دوم را بسیار بلند بردارد تا بتواند آن را جلوی پای نخست به زمین بگذارد. هر لحظه به سرعت او افزوده می شود، چیزی نمانده که به زمین بخورد، در این حال پای راست را به چپ و پای چپ را به راست می گذارد و سر مویی مانده است که نقش زمین شود. در گام بعدی وقتی می خواهد پای عقبی را به جلو بگذارد، پاها به هم گره می خورند و این بار هم به زحمت موفق می شود خود را سرپا نگه دارد. در گام بعدی چنان قدم بلندی برمی دارد که نزدیک است پاهایش از هم بدرند و مجبور می شود پای دوم را به سختی دنبال خود بکشد. در این حالت می خواهد با عجله گام دیگری بردارد و پای نخست را پیش می برد، ولی در جهت خلاف آن حرکت می کند و باز چیزی نمانده که تعادل خود را از دست بدهد. در گام بعدی، با عجله ای بیشتر، پنجهی یکی از پاها را رو به جلو می گذارد و پنجهی پای دوم را رو به عقب قرار می دهد. در این حالت وقتی می خواهد گام بعدی را بردارد، در حالی که دور خود می چرخد، سعی می کند با یک جهش پایی را که پنجهی آن رو به جلو قرار دارد، با پنجهی پایی که رو به عقب است هم آهنگ کند. در این وضعیت دیگر نمی تواند تعادل خود را حفظ کند و بالاخره اتفاقی که تماشاگران از آغاز انتظارش را داشتند رخ می دهد و کاسپار نقش زمین می شود. در تمام این مدت حرکت او مستقیم رو به تماشاگران نبوده است، بلکه در طول صحنه ای نه چندان کوچک، خود را به شکل زیگزاگ به این سو و آن سو می کشیده است. حرکات او را نمی توان راه رفتن نامید. آنچه از او دیده شده چیزی است میان سکندری خوردن مداوم و پیچ و تاب روی رو به جلو. در تمام این مدت یک دست کاسپار به کلاه بوده است و هنگام به زمین خوردن هم کلاه را رها نکرده است. پس از به زمین خوردن، تماشاگر متوجه می شود که کاسپار به حالت چارزانویی نامتعادل و نامأنوس کف صحنه نشسته است. هیچ حرکتی نمی کند. فقط دستی که کلاه را گرفته است بدون ارادهی کاسپار کلاه را رها می کند و به پهلوی فرومی افتد و پیش از آن که دوباره از حرکت باز بماند، کمی تاب می خورد. حال کاسپار روی زمین نشسته است.

کاسپار شروع به حرف زدن می کند. مرتب یک جمله را به زبان می آورد: من دوست دارم مثل آن کسی بشوم که کس دیگری یک وقتی بود. از طرز گفتنش به خوبی پیداست که

این جمله را چند بار در فواصل منظم تکرار می کرد.

۵

در همان وضعیتی که کف صحنه نشسته، یک جور نشستن چارزانو، این حمله را تکرار می کند، با لحن های گوناگون: لحن حاکی از پافشاری، به صورت استفهامی، به صورت موزون و مقطع، با شور و شادی. لحن حاکی از آسودگی خاطر، با خشم و بی صبری، لحن حاکی از وحشت، خوش آمدگویی، مانند استغاثه به هنگام دعا، مثل جواب یک سؤال، مثل یک دستور، مثل یک خواهش، به آوازی با لحن یکنواخت، و سرانجام به فریاد.

۶

پس از آن که در این حالت به نتیجهی دلخواه نمی رسد، تصمیم می گیرد از جا برخیزد. نخست می کوشد با یک حرکت از زمین کنده شود. ولی در این کار موفقیتی عایدش نمی شود و نیم خیز دوباره به زمین می افتد. سپس به گندی هرچه بیشتر پاها را از زیر تنه بیرون می کشد. در جریان این کار، برای مثال، پنجهی پاها در گودی پشت زانو گیر می کنند. سرانجام دست ها را به کمک می گیرد و به این ترتیب موفق می شود پاها را از هم جدا کند. پاها را دراز می کند. آنها را برانداز می کند. هر دو زانو را همزمان خم می کند و به سوی خود می کشد. ناگهان به حالت چمباتمه درمی آید. می بیند که زمین کم کم از او فاصله می گیرد. با حرکت دست، زمینی را که از او دور می شود نشان می دهد. با لحنی حاکی از تعجب جمله را به زبان می آورد. حال کاملاً سرپا ایستاده است. سر راه به طرف اشیای روی صحنه به این سو و آن سو می گرداند و باز می گوید: من دوست دارم مثل آن کسی بشوم که کس دیگری یک وقتی بود.

۷

دوباره راه می افتد. حال طرز راه رفتنش هر چند مصنوعی، ولی منظم تر است: برای مثال، پنجهی پاها بیش از حد معمول رو به داخل تمایل دارند، زانوها خشکند، دست ها لخت و فروافتاده اند. انگشت ها شل و بی حسند. جمله را با صدایی نه چندان بی حالت، ولی به گونه ای که حامل پیامی نیست، رو به یک صندلی به زبان می آورد. بعد با لحنی که گویی این صندلی گفته ای او را نشنیده است، جمله را رو به صندلی دیگر تکرار می کند. سپس در حالی که به راه رفتن خود ادامه می دهد، جمله را رو به میز بازگو می کند. لحنش حاکی از آن است که هر دو صندلی حرف او را نشنیده اند. به راه خود ادامه می دهد و مایوس از این که گنجه حرف او را بشنود، جمل خود را رو به آن بازگو می کند. سپس وقتی به مقابل گنجه

می‌رسد، بار دیگر، بی‌آن‌که لحن خاصی در صدایش باشد، جمله‌ی خود را به زبان می‌آورد: من دوست دارم مثل آن کسی بشوم که کس دیگری یک وقتی بود. به تصادف پایش به گنجه می‌خورد. سپس به عمد لگدی به گنجه می‌زند. یک بار دیگر لگدی حوالی گنجه می‌کند. هردو در گنجه به آرامی باز می‌شوند. تماشاگر می‌بیند که گنجه محفظه‌ای بیش نیست و در درون آن چند دست لباس تئاتری رنگارنگ آویخته‌اند. کاسپار نسبت به حرکت درها واکنشی نشان نمی‌دهد. فقط به اجبار خود را کمی پس می‌کشد. بی‌حرکت می‌ایستد و صبر می‌کند تا درها کاملاً باز شوند. سپس با بیان جمله‌ی خود نسبت به درهای باز واکنش نشان می‌دهد: من دوست دارم مثل آن کسی بشوم که کس دیگری یک وقتی بود.

۸

ماجرای سه شاخه می‌شود. یک: کاسپار روی صحنه حرکت می‌کند. او دیگر با احتیاط از کنار اشیا نمی‌گذرد، بلکه به آنها دست می‌زند (و حتی بیش از این). دو: کاسپار پس از آن‌که به هر یک از اشیا دستی می‌رساند، جمله‌ی خود را تکرار می‌کند. سه: از هر طرف گویندگانی شروع به حرف زدن می‌کنند و از این طریق کاسپار را به حرف زدن وامی‌دارند. گویندگان دیده نمی‌شوند (تعداد آنها دو یا سه نفر است و چه بسا صدایشان از طریق نوار پخش می‌شود). صدای گویندگان زیروبمی‌ندارد. به عبارت دیگر، در کلام آنها نه از لحن‌های رایج برای القای حالت استهزا، شوخی، محبت، و کمک نشانی هست و نه از لحن‌های رایج برای القای فضاهای مرموز، ترسناک، فراحسی و فراطبیعی. گویندگان صریح حرف می‌زنند. آنها به کمک دستگاهی تقویت‌کننده متنی را قرائت می‌کنند که نوشته‌ی آنها نیست. گویندگان از تمهیدات بیانی رایج برای ادای حس معینی بهره نمی‌گیرند، بلکه قرائت کردن را نمایش می‌دهند. آن هم به نحوی که حتی در اوج آرامی هم صدایشان بسیار وسیع است. ترتیب ماجرای نمایش این‌گونه است: تماشاگران به‌طور همزمان هم کاسپار را می‌بینند که از کنار گنجه به طرف کاناپه می‌رود و هم صدای گویندگان را از همه طرف شنوند.

کاسپار به سمت کاناپه می‌رود. شکاف تشکچه‌های آن را کشف می‌کند. دست خود را در یکی از شکاف‌ها فرو می‌کند. نمی‌تواند دست خود را بیرون بکشد. دست دیگر خود را برای کمک در شکاف فرو می‌کند. حال هر دو دست را نمی‌تواند بیرون بکشد. با کاناپه کلنجار می‌رود. به یک ضرب هردو دست خود را آزاد می‌کند، در همین حال یکی از تشکچه‌های کاناپه به

زمین می‌افتد. کاسپار پس از لحظه‌ای نگاه جمله‌ی خود را ادامه می‌کند: من دوست دارم مثل آن کسی بشوم که کس دیگری یک وقتی بود.

گویندگان هر بار کلام خود را حدوداً وقتی قطع می‌کنند که کاسپار به یکی از اشیا دستی رسانده است: تشکچه‌ها لحظه‌ای به زمین می‌افتند که گویندگان کلام خود را به پایان برده‌اند. در پی هر رویارویی با اشیا، پیش از آن‌که کاسپار جمله‌ی خود را بازگو کند، سکوت کوتاهی حاکم می‌شود.

۹

کاسپار به سمت میز می‌رود. چشمش به کشوی میز می‌افتد. سعی می‌کند دگمه‌ی کشو را بچرخاند، موفق نمی‌شود. کشو را به سمت خود می‌کشد. کشو کمی بیرون می‌آید. یک بار دیگر با کشو کلنجار می‌رود. کشو کج می‌شود. بار دیگر زور می‌زند. کشو از جای خود بیرون می‌آید و به زمین می‌افتد. از درون کشو اشیایی از قبیل قاشق و چنگال، قوطی کبریت، و سکه بیرون می‌ریزند. کاسپار پس از لحظه‌ای نگاه کردن: من دوست دارم مثل آن کسی بشوم که کس دیگری یک وقت بود.

۱۰

کاسپار به سمت صندلی‌ای می‌رود. صندلی سر راهش است ولی او سعی می‌کند به راه خود ادامه دهد. در حین پیش‌رفتن، صندلی را به جلو می‌شراند. همچنان پیش می‌رود. صندلی نمی‌افتد. در حین رفتن در صندلی گره می‌خورد. در حین رفتن می‌کوشد دست

با این جمله می‌توانی خودت را به نفهمی بزنی. با این جمله می‌توانی در برابر دیگر جمله‌ها از خودت دفاع کنی. می‌توانی هرچه را که سر راحت قرار گرفت نام ببری و از سر راحت برداری. می‌توانی همه‌ی اشیا را به خودت معرفی

و پای خود را از صندلی باز کند. نخست به گونه‌ی خطرناک‌تری در صندلی بیشتر گره می‌خورد. ولی بعد که به صرافت می‌افتد دست از تلاش بردارد، درست به همین دلیل، آزاد می‌شود. لگدی به صندلی می‌زند، صندلی به گوشه‌ای پرتاب می‌شود و واژگون می‌شود. پس از لحظه‌ای نگاه کردن: من دوست دارم مثل آن کسی بشوم که کس دیگری یک وقتی بود.

۱۱

کاسپار به سمت میز کوچک می‌رود. میز سه پایه دارد. کاسپار با یک دست میز را کمی بلند می‌کند. با دست دیگری یکی از پایه‌ها را می‌گیرد و می‌کشد. ولی نمی‌تواند آن را جدا کند. پایه را می‌پیچاند، نخست در جهت غلط، بعد در جهت درست. پایه را باز می‌کند، ولی کماکان با دست دیگر میز را در حالت تعادل نگه می‌دارد. سپس دست خود را آرام آرام پس می‌کشد. میز روی نوک انگشت‌های او قرار می‌گیرد. نوک انگشت‌های خود را آرام آرام پس می‌کشد. میز برمی‌گردد. پس از لحظه‌ای نگاه کردن: من دوست دارم مثل آن کسی بشوم که کس دیگری یک وقتی بود.

۱۲

کاسپار به سمت صندلی ننوی می‌رود. دور آن می‌گردد. ظاهراً بی‌آن‌که عمدی داشته باشد. دستش به صندلی می‌خورد. صندلی شروع می‌کند به تاب خوردن. کاسپار یک

کنی. با این جمله می‌توانی همه‌ی اشیا را به یک جمله تبدیل کنی. می‌توانی همه‌ی اشیا را به جمله‌ی خودت تبدیل کنی. با این جمله همه‌ی اشیا مال تو می‌شوند. با این جمله همه‌ی اشیا مال تو هستند.

یک جمله برای پایداری، یک جمله برای منحرف کردن. تو جمله‌ای داری که با آن می‌توانی برای خودت قصه تعریف کنی. تو جمله‌ای داری که هر وقت گرسنه شدی می‌توانی آن را به نیش بکشی. جمله‌ای داری که با آن می‌توانی خودت را به دیوانگی بزنی: با آن می‌توانی دیوانه بشوی. جمله‌ای برای دیوانه شدن: برای دیوانه ماندن. تو جمله‌ای داری که با آن می‌توانی توجهات را از خودت منحرف کنی. جمله‌ای که با آن گردش کنی. اشتباهی حرف بزنی. جمله‌ای برای مکث کردن، برای شمردن قدم‌ها.

تو جمله‌ای داری که می‌توانی آن را از اول به آخر یا از آخر به اول بگویی. تو جمله‌ای داری که می‌توانی تأیید یا تکذیب کنی. جمله‌ای داری که می‌توانی

قدم عقب می‌رود. صندلی تاب می‌خورد. کاسپار باز یک قدم به عقب می‌رود. صندلی از حرکت می‌ماند. کاسپار دو قدم پیش می‌آید و تک پای به صندلی می‌زند و آن را به حرکت درمی‌آورد. صندلی که به آرامی تاب می‌خورد، با دست ضربه‌ای به آن می‌زند و تاب خوردن آن را تندتر می‌کند. تاب خوردن صندلی که تندتر شد، با ضربه‌ی پاتاب آن را باز هم تندتر می‌کند. صندلی که تسندتر از پیش تاب می‌خورد، با دست ضربه‌ی محکم‌تری می‌زند که حرکت آن را هرچه تندتر می‌کند، به حدی که احساس می‌شود هر لحظه ممکن است صندلی از شدت تاب خوردن واژگون شود. کاسپار با پا ضربه‌ی دیگری به آن می‌زند. بعد درست در لحظه‌ای که صندلی به اوج تاب خوردن می‌رسد به نحوی که معلوم نیست که واژگون خواهد شد یا آن‌که به تاب خوردن خود ادامه خواهد داد. کاسپار با دست ضربه‌ای آرام به آن می‌زند که برای واژگون شدن صندلی کافی است. کاسپار از مقابل صندلی واژگون شده می‌گریزد. بعد قدم به قدم به آن نزدیک می‌شود. پس از لحظه‌ای نگاه کردن: من دوست دارم مثل آن کسی بشوم که کس دیگری یک وقتی بود.

۱۳

کاسپار نگاهی به دوروبر می‌کند. در گوشه‌ای جارویی به تکیه دارد. به سمت جارو می‌رود. با دست یا پا قسمت پایینی جارو را کمی به سمت خود می‌کشد و به این

با آن انکار کنی. جمله‌ای داری که با آن می‌توانی خودت را خسته یا سر حال کنی. جمله‌ای داری که با آن می‌توانی چشم‌های خودت را ببندی. جمله‌ای داری که با آن می‌توانی هر خرابی را به درست بدل کنی: با آن می‌توانی هر خرابی را در مقایسه با خراب دیگری دستی نسبی بخوانی: با آن می‌توانی هر خرابی را درست بنامی: با آن می‌توانی خودت را درست کنی. با آن می‌توانی هر خرابی را منکر شوی. تو حالا یک جمله داری که می‌توانی آن را سرمشق قرار دهی. یک جمله داری که می‌توانی آن را میان خودت و هر چیز دیگری حایل کنی. تو دارنده‌ی خوش اقبال جمله‌ای هستی که هر درست غیرممکن را برایت ممکن. و هر خراب ممکن و واقعی را غیرممکن می‌کند: که هر نوع خرابی را از تو دور خواهد کرد.

تو دیگر بدون این جمله نمی‌توانی چیزی را در ذهنت تصور کنی. بدون این جمله نمی‌توانی چیزی را ببینی. بدون این جمله نمی‌توانی قدم از قدم برداری.