



مرا به جهنم بفرست

سید نوید سیدعلی اکبر



نام کتاب: ترس
نویسنده: آنتونی هورویتس
مترجم: گیتا گرگانی
ناشر: ایران بان
نوبت چاپ: اول. تابستان ۱۳۸۴
شمارگان: ۲۵۰۰ نسخه
تعداد صفحات: ۹۰ صفحه
بها: ۱۱۰۰ تومان

آن وقت‌ها که هنوز آدمیزاد کودک بود و در جهان خیالی خودش همراه با خدایان اسطوره‌ای، دیوها و پری‌ها، شیاطین و اجنه و هزار جور موجود دیگر - که امروزه نسل‌شان منقرض شده است - می‌زیست، چیزی هم وجود داشت به اسم «ترس». ترس از تاریکی، ترس از رعد و برق، ترس از پیچیدگی شاخه‌های یک درخت، ترس از حرکت فریبنده یک مار، ترس از دانه‌های شن که به شکل گولی در گردباد می‌چرخید و خیلی خیلی ترس‌های دیگر. آن وقت‌ها هنوز آدمیزاد کودک بود و کوچک بود و همه ترس‌هایش به سبب این بود که نمی‌فهمید و نمی‌شناخت و نمی‌دانست.

این آدمیزاد، وقتی در برابر یک ناشناخته قرار می‌گرفت، می‌ترسید. این آدمیزاد، وقتی در برابر هر «دیگری» - که از او قوی‌تر بود - قرار می‌گرفت، می‌ترسید. ولی دنیا همین‌طور نماند.

آدمیزاد بزرگ شد. روی پای خودش ایستاد. قوی شد. با تبر خدایانش را شکست. سعی کرد از همه چیز سردر بی‌آورد. و بر همه چیز مسلط شد.

و پادشاه جهان شد.

حالا دیگر بچه کوچک همین آدمیزاد هم از تاریکی نمی‌ترسد؛ چون دیگر با این همه لوستر و نورافکن و تیر چراغ‌برق، تاریکی مرده است.

حالا دیگر بچه کوچک همین آدمیزاد هم از رعد و برق نمی‌ترسد و می‌داند آن‌ها سرو صدای دوتا ابرند که به هم می‌خورند.

آن وقت همه ترس‌های آدمیزاد از بین رفت.

بعد نشست پهلوی خودش و گفت: «این ترس عجب چیز خوب و لذت‌بخشی بود!» آن وقت دوباره - ولی این بار خودش دستی - شروع کرد به ترساندن خودش؛ فیلم ترسناک ساخت، موجودات ترسناک آفرید و ... پس این آدمیزاد، یک موجودی است که دوست دارد بترسد؛ یعنی این که او از «ترس» لذت می‌برد.

برای همین است که کتاب‌هایی نوشته می‌شوند تا این آدمیزاد را بترسانند؛ مثل همین کتاب «ترس»، نوشته آنتونی هورویتس. و درست به همین دلیل است که جمله‌هایی از این دست، برای تبلیغ یک کتاب به کار می‌روند: «اگر جرأت دارید، قدم به دنیای عجیب و منحوس آنتونی هورویتس بگذارید!» سه داستان بدشگون که مزه ترس واقعی را به شما می‌چشانند.

(از پشت جلد کتاب ترس)

با این مقدمه، به سراغ کتاب می‌رویم تا ببینیم آیا «مزه ترس واقعی» را می‌چشیم؟ چون یک داستان ترسناک وظیفه اصلی‌اش «ترساندن» است. همان‌طور که یک داستان طنز وظیفه اصلی‌اش «خنداندن» است.

داستان طنز و داستان ترس، دو گونه داستان هستند که یک هدف مشترک را دنبال می‌کنند و آن، القای «لذت» به خواننده است.

اما به دو شکل کاملاً متفاوت و متضاد عمل می‌کنند؛ یکی از راه خنداندن و بازیگوشی و شیطنت و آن دیگری از راه ترساندن، دلهره و اضطراب.

□

این کتاب از سه داستان کوتاه تشکیل شده است.

داستان اول: ترس

داستان دوم: شغلی در بازی‌های کامپیوتری

داستان سوم: پایان کار هاوارد

در این مطلب، هر داستان را به صورت مجزا نقد و بررسی می‌کنیم.

۱- نویسنده قاتل

«ترس»، داستان پسر نوجوانی است که از طبیعت و زندگی روستایی بیزار است. او به درخواست مادرش، برای تعطیلات به حومه شهر (خانه مادربزرگ) آمده است. پسرک برای گردش به بیرون می‌رود و گم می‌شود. وقتی خانه مادربزرگ را پیدا می‌کند، آن قدر خسته است که به یک تیرچوبی تکیه می‌دهد و تبدیل به مترسک می‌شود.

آنتونی هورویتس، یک پسر نوجوان را به صورت تئوریک خوب می‌شناسد. او می‌داند که یک پسر نوجوان، از زندگی روستایی و آرامش طبیعت بیزار است. او جاذبه‌های زندگی شهری را دوست دارد و از سرو صدا و بوق ماشین‌ها خوشش می‌آید.

هنوز زندگی شهری برای او تکراری و

آزاردهنده نشده است. هنوز بدنش قوی

است و احتیاج به آرامش ندارد.

اما نویسنده در این داستان، به

تفاوت شکل‌های زندگی (زندگی

روستایی و زندگی شهری) نمی‌پردازد. او

برای داستان ظاهراً ترسناکش، به عناصر

دیگر چون «جادو» نیازمند است:

«مادربزرگش گفت: [...] هنوز

می‌توانی جادو را در مناطق روستایی حس کنی. قدرت ما در طبیعت.»

(ترس، صفحه ۱۸)

مادربزرگ که معمولاً در همه داستان‌ها، نمونه‌ای از یک شخصیت سنتی متعلق

به گذشته است و اغلب در همگی آن داستان‌ها - به چشم یک نوجوان - یک پیر خرفت

بی‌مصرف به نظر می‌رسد، از جادوی طبیعت حرف می‌زند. به راستی، چنین چیزی وجود دارد؟

گری (شخصیت نوجوان داستان)، حرف او را قبول ندارد. برای او جادو در همان زندگی شهری

وجود دارد:

«راندن در بزرگراه ۲۵m با ۱۰۰ مایل سرعت با سقف باز و دستگاه پخش CD با بالاترین صدا [...]»

برای گری این یک جادوی واقعی بود.»

مادربزرگ که معمولاً در همه داستان‌ها، نمونه‌ای از یک شخصیت سنتی متعلق به گذشته است و اغلب در همگی آن داستان‌ها -

به چشم یک نوجوان

- یک پیر خرفت

بی‌مصرف

به نظر می‌رسد،

از جادوی طبیعت

حرف می‌زند.

به راستی، چنین

چیزی وجود دارد؟

گری (شخصیت

نوجوان داستان)،

حرف او را قبول

ندارد. برای او جادو

در همان زندگی

شهری وجود دارد

همان طور که گفتیم، نویسنده دانش تئوریک خوبی دربارهٔ شخصیت یک نوجوان امروزی دارد، ولی داستان‌نویس خوبی نیست. او نتوانسته شخصیت یک نوجوان داستانی را به درستی بیوراند. او به جای این که شخصیتی بیافریند، دربارهٔ او توضیح می‌دهد. خواننده به جای این که در طول داستان و آرام‌آرام با یک شخصیت آشنا شود، یکباره و با توضیح طولانی و خسته‌کننده راوی، شخصیت داستانی مثل یک مجسمه یا اسکلت جلوی او ظاهر می‌شود. نویسنده چون استادی در سالن تشریح، شخصیت خود را روی یک تخت می‌خواباند و تمام و کمال دربارهٔ گذشتهٔ او، روحیات، خلق و خو و روانش به خوانندهٔ توضیح‌های مفصلی می‌دهد. به این نمونه توجه کنید:

«گری پانزده ساله و برای سشش قدبلند بد، با اخم دائمی و چشم‌های تنگ یک قلدر کامل مدرسه، قوی هیکل نبود - کمی لاغر بود - اما دست‌های بلند داشت، مشت‌های محکم و می‌دانست چه‌طور از آن‌ها استفاده کند. شاید همین باعث شده بود حالا این قدر عصبانی باشد. گری دوست داشت بر دیگران مسلط باشد. می‌دانست چه‌طور از خودش مراقبت کند [...] هیچ کس به گری ویلسون نمی‌خندید. نه به اسمش و نه به جایش در کلاس (همیشه ته کلاس)، نه به جوش‌هایی که اخیراً روی صورتش پخش شده بود. به طور کلی مردم از او پرهیز می‌کردند که از نظر گری ایرادی نداشت. او واقعاً از آزار کودکان دیگر لذت می‌برد؛ از گرفتن پول ناهارشان، یا پاره کردن صفحات کتاب‌شان. اما ترساندن آن‌ها هم به همین اندازه سرگرم‌کننده بود. آن چه را در چشم‌های‌شان می‌دید، دوست داشت. آن‌ها می‌ترسیدند. گری این را از همه چیز بیشتر دوست داشت.»

(ترس، صفحه ۱۳)

این شکل روایت توضیحی، بیشترین آسیب را به داستان‌های این مجموعه وارد کرده است (دو داستان دیگر نیز همین ضعف بزرگ روایتی را دارند که در قسمت‌های بعدی، از تکرار این وضعیت خسته‌کننده خودداری می‌کنم).

گری ویلسون - نوجوان تشریح شده - از طبیعت بدش می‌آید. برای همین، به آن آسیب می‌رساند. او آشغال سیگارش را لای علف پرت می‌کند، شاخهٔ درخت‌ها را می‌شکند و... بعد، جادوی مادر طبیعت او را می‌گیرد؛ خار به پایش می‌رود، توی آب می‌افتد، زنبور نیشش می‌زند و دست آخر هم این نوجوان گم شده، تبدیل به مترسک می‌شود.

مترسک، موجودی است ساخته دست انسان که پاسدار طبیعت، در مقابل خود طبیعت است؛ یعنی از مزرعه در برابر پرندگان محافظت می‌کند. البته این پایان، برای داستان غیرمنطقی به نظر می‌آید. نوجوانی که این همه از طبیعت بیزار است، به سبب چند اتفاق ساده و کوچک، تغییر شکل می‌دهد و به محافظ چیزی که این همه از آن نفرت داشت، تبدیل می‌شود؟ چنین چیزی خیلی غیرمعقول و دور از دست به نظر می‌رسد و تنها از دست نویسنده یک داستان، چنین کاری ساخته است که بتواند این همه در سرنوشت شخصیتش دست ببرد و او را به طور کامل دگرگون کند!

نویسنده به سبب نویسنده بودنش، مسئول است؛ نه مسئول جامعه و جهانش، مسئول داستانش، مسئول چیزی که می‌آفریند.

اما آنتونی هورویتس در داستان «ترس»، بیش از آن که خود را مسئول اثرش بداند، مسئول حفظ محیط‌زیست می‌داند. البته نه به صورت شعارهای یک بیانیه دربارهٔ ارزش‌های طبیعت، بلکه به شکلی زیرکانه‌تر، با دست‌های پنهان یک قاتل که شخصیت داستانش را می‌کشد و به جایش یک مترسک قرار می‌دهد. او ناتوان از نشان دادن سرگشتگی در طبیعت و ناتوان از انتقال ترس از گم شدن به مخاطب، داستانش را به شکلی غیرعادی و نه خلاقانه به پایان می‌رساند تا خواننده را بهت‌زده کند؛ بهتی که نتیجه تغییر وضعیت درونی یک شخصیت نوجوان نیست. این بهت، بیشتر زاینده دست‌هایی است که به قتل آفریده خود می‌پردازد.

**ظاهراً
آنتونی هورویتس،
طبق یک سری
اصول ساختاری از
پیش تعیین شده،
داستان می‌نویسد؛
یعنی داستانی
که ساختارش به
صورت تئوریک،
قبلاً طراحی شده
است و این تئوری
به او می‌گوید:
«تصاویر داستانی
برای این که زنده
باشند، باید آن‌ها
را به صورت جزء
به جزء به خواننده
انتقال داد:
درست مثل
یک عکس**



۲- قهرمان در وضعیت فرار

«شغلی در بازی‌های کامپیوتری»، داستان پسری است به اسم «کوبین» که توی این دنیا، فقط از بازی‌های کامپیوتری لذت می‌برد. بعد از تمام شدن مدرسه، تصمیم می‌گیرد شغلی در زمینه بازی‌های کامپیوتری پیدا کند. این تنها علاقه اوست. اما این شغل، بازی کردن به صورت زنده، در یک بازی کامپیوتری است. کوبین ناخواسته به یک بازی وارد می‌شود و دائم در حال فرار از موجوداتی هم شکل است که تفنگ دارند و می‌خواهند او را بکشند.

داستان‌های آنتونی هوروویتس، همگی در فضایی واقعی اتفاق می‌افتند. اما نوعی شکستگی و شکاف در این واقعیت، آن را تغییر و فضایی عجیب به آن می‌دهد. در این داستان هم شخصیت‌های یک بازی کامپیوتری، وارد زندگی واقعی یک نوجوان می‌شوند تا او را آزار دهند و بترسانند. شخصیت‌های داستان‌های هوروویتس، همگی از یک الگوی مشخص و از پیش تعیین شده پیروی می‌کنند.

کوبین نیز مانند دیگر شخصیت‌ها، پسر نوجوانی است که از مدرسه بدش می‌آید، درسش خوب نیست، سیگار می‌کشد، از کیف مادرش پول می‌دزد و دله دزدی‌های کوچکی از فروشگاه‌ها و خانه‌ها می‌کند. او کمی قلدر است و بچه‌های کوچک‌تر را می‌زند و اذیت می‌کند. کوبین به پدر و مادرش فحش می‌دهد و... این الگوی مشخص تکراری، در همه داستان‌ها به همان شکل توضیحی گسترش می‌یابد.

در داستان دوم، هوروویتس در پرداختن به وضعیت ترس، موفق‌تر است؛ ترس از موجودات کامپیوتری که می‌خواهند کوبین را بکشند. ترس در داستان اول، از جنس گمشدگی و تنهایی بود، ولی در این داستان، ترس تحرک بیشتری پیدا می‌کند؛ ترس از جنس فرار.

اما ایراد اصلی این داستان کوتاه، عدم تمرکز بر این وضعیت فرار است. در وضعیت فرار، داستان به حرکتی سریع نیازمند است؛ تصاویری که به سرعت باید کنار هم چیده شوند. نویسنده در «ساختار فرار»، نمی‌تواند روی تصاویر مکث کند و آن‌ها را پرحوصله و با دقت و همراه با ذکر جزئیات بیهوده انعکاس دهد:

«از جایی که کوبین ایستاده بود - یا تقریباً قوز کرده بود - همه قسمت پشت باغچه را می‌دید. نه فقط خانه‌های کرنول گروو، بلکه خانه‌های ادیسون رود که موازی با آن قرار گرفته بود. این جا همه چیز سبز بود. چمن‌های مستطیل شکل کوچک که با دیوارهای خمیده و نرده‌ها از هم جدا می‌شد و بین آن‌ها با گل خانه‌ها، انباری‌ها، میز و صندلی‌های باغچه و اجاق‌های کباب‌پز نقطه‌گذاری شده بود.»

(ترس، صفحه‌های ۵۳ و ۵۴)

این همه مکث و پرداختن جزء به جزء به یک منظره بی‌ارزش (البته برای این داستان)، حرکت سریع و دلهره‌آور فرار را کند می‌کند. در صحنه بالا، کوبین روی بالکن خانه‌شان ایستاده و چند مرد مسلح به طرف او می‌آیند، ولی نویسنده به جای پرداختن به وضعیت کوبین، منظره بیهوده‌ای را تماشا می‌کند. ظاهراً آنتونی هوروویتس، طبق یک سری اصول ساختاری از پیش تعیین شده، داستان می‌نویسد؛ یعنی داستانی که ساختارش به صورت تئوریک، قبلاً طراحی شده است و این تئوری به او می‌گوید: «تصاویر داستانی برای این که زنده باشند، باید آن‌ها را به صورت جزء به جزء به خواننده انتقال داد؛ درست مثل یک عکس.

اما ساختار یک داستان را خود آن داستان به وجود می‌آورد. داستانی با ساختار فرار، امکان مانور روی یک تصویر یا منظره را ندارد. در ساختار فرار، همه چیز به هم می‌ریزد و تصاویر پراکنده و مقطع دیده می‌شوند.

نکته مهم دیگری که درباره این داستان وجود دارد، نگاه سطحی و جبهه‌گیری نویسنده نسبت به بازی‌های کامپیوتری است. بازی‌های کامپیوتری، یکی از راهکارهایی که برای جذب آدمیزادها به کار می‌برند، همذات‌پنداری با یک شخصیت قهرمان است. به عبارتی، به ذات قهرمان دوست و خواهان قدرت انسان، به صورت مجازی پاسخ می‌دهند. نوجوانی که بازی کامپیوتری می‌کند، در جایگاه یک قهرمان، می‌کوشد بر همه پیروز شود. او خودش را یک ابرقدرت حس می‌کند. حال آن که در این داستان، بازی کامپیوتری از فرد نوجوان نه یک قهرمان، بلکه برعکس موجودی ضعیف و در حال فرار می‌سازد. من هیچ بیانیۀ تأییدآمیزی بر این بازی‌های کامپیوتری نمی‌نویسم و هیچ هم به اثرات مخرب یا مفید این بازی‌ها کاری ندارم. من با جبهه‌گیری و نگاه منفی نویسنده مشکل دارم. نگاهی که از همان ابتدای داستان، معلوم است که این بازی‌ها را نمی‌پسندد و داستانی که نوشته، در رد این بازی‌ها و آثار مخرب آن‌هاست. درست به همین دلیل است که نوجوان او، هنگام ورود به این بازی، یک شخصیت ضعیف، در حال فرار، عاجز و درمانده است و نه یک قهرمان.

۳- بهشت هولناک: جهانی رؤیایی بدون شیطان

دلیل اصلی انتخاب این کتاب برای نقد، همین داستان بکر و زیبای سوم، با عنوان «پایان کار هواورد» بود. البته این داستان هم مانند دو داستان دیگر، از روایت توضیحی نویسنده آسیب دیده، ولی موضوع داستان آن چنان بکر و تازه است که آسیب‌دیدگی‌ها را می‌پوشاند.

این آدمیزاد،
وقتی در برابر
یک ناشناخته
قرار می‌گرفت،
می‌ترسید.
این آدمیزاد، وقتی
در برابر
هر «دیگری» -
که از او قوی‌تر
بود - قرار می‌گرفت،
می‌ترسید.
ولی دنیا
همین‌طور نماند

هاوارد در یک تصادف رانندگی می‌میرد و به آن دنیا می‌رود. روز حساب‌رسی است و صفی طولانی از مردگان، منتظر هستند که به بهشت یا جهنم بروند. خب! چه کسی دوست دارد به جهنم برود و سوزانده شود؟

هاوارد به سنت پیتر دروغ می‌گوید. او پسر بدی است؛ دزدی می‌کند؛ به مادرش فحش می‌دهد، بچه‌های کوچک را می‌آزارد و به سگ‌ها لگد می‌زند، اما دروغ می‌گوید. قربان و صدقه سنت پیتر می‌رود و در آن دنیا هم چابوسی می‌کند. عاقبت او را به بهشت می‌فرستند و او خیلی خوشحال می‌شود که کلکش گرفته است. در بهشت همه چیز خوب است؛ ابرهای سفید و آسمان آبی، موسیقی ملایم و آرامش ابدی و سکوتی همیشگی. فرشتگانی که دائم می‌گویند «خدا شما را حفظ کند!» و هیچ کاری به کارتان ندارد. در بهشت همه چیز خوب است و تنها مشکلتان این است که هیچ اتفاقی نمی‌افتد. هاوارد از این ناراحت است. او هزار سال در این آرامش همیشگی می‌ماند. عاقبت جان به لبش می‌رسد، عفش می‌گیرد. حالش از این همه خوبی و یکنواختی و آسودگی به هم می‌خورد. پیش سنت پیتر می‌رود و همه چیز را اعتراف می‌کند تا او را به جهنم بفرستند. اما می‌فهمد سنت پیتر در زیر آن ریش سفید و نورانی‌اش، خود شیطان است؛ با چشم‌هایی قرمز و چانه‌ای باریک و دندان‌هایی تیز.

به او می‌گوید: «هاوارد عزیزم! آخر چه طور خیال کرده‌ای به بهشت رفته‌ای؟» ترس در داستان سوم، از جنس فروپاشی است؛ فروپاشی چهره مقدس سنت پیتر و فروپاشی و کسالت آرامش ابدی بهشت. جهانی رؤیایی که بهشت و جهنم، در آن ترکیب می‌شوند و شیطان در هیأت سنت پیتر ظاهر می‌شود، داستان زیبایی است. بهشتی که آنتونی هوروویتس ترسیم می‌کند، بهشتی با همان ویژگی‌های بهشت کتاب مقدس است؛ جایگاهی آرام و آسایشی ابدی. همان بهشتی که شیطان طاقت ماندن در آن را نداشت و عصیان کرد و اخراج شد. سپس این بهشت شیطان ندارد. آنتونی هوروویتس، دنیایی بدون شیطان را ترسیم می‌کند؛ دنیایی که خوب مطلق است.

اما این بهشت واقعاً ارزش دارد؟ آدمیزاد چه گونه می‌تواند تا ابد آن جا دوام بیاورد؟ آیا اصلاً آدمیزادی که نیمی از وجودش شیطان است، می‌تواند در این بهشت بماند؟

اگر واقعاً جایگاهی ارزشمند است، پس چرا هاوارد در پایان داستان، جهنم را به آن ترجیح می‌دهد؟ هاوارد این بهشت را مکانی کسل‌کننده و عذاب‌آور می‌داند. سپس عذاب دردناکی که از آن ترسانده می‌شویم، در بهشت است؟ آیا ماندن در یک جای آرام و کسل‌کننده برای ابد که هیچ اتفاق بدی در آن نمی‌افتد، به همان اندازه سوختن در آتش، عذاب‌آور نیست؟ آیا این بهشت، انسانیت آدمیزاد را زیر سؤال نمی‌برد؟ هاوارد حتی می‌کوشد شیطان را هم به این بهشت بکشاند، ولی ناکام می‌ماند:

«به طرز غیرقابل تردید، کامل بودن همه چیز، هاوارد را بی‌حوصله می‌کرد. [...] تصمیم گرفت مخصوصاً دعوی راه بیندازد تا ببیند چه اتفاقی می‌افتد. منتظر ماند تا فرشته‌ای پیدا کرد که جثه‌اش از او کوچک‌تر بود [...] گفت: «تو خیلی زشتی! ببخشید؟ فرشته روی ابری نشسته بود و هیچ کار خاصی انجام نمی‌داد؛ البته در واقع آن جا کار خاصی هم برای انجام دادن وجود نداشت. هاوارد گفت: «قیافه‌ات حالم را به هم می‌زند!»

فرشته جواب داد: «واقعاً عذر می‌خواهم. همین حالا می‌روم.»

- تو جگر نداری!

- من جگر ندارم؟

- تو ترسیده‌ای!

- بله، کاملاً حق با شماست.

فرشته خواست برود که هاوارد [...] به او ضربه زد [...] مشت هاوارد درست به چانه‌اش خورده بود. اما نه خونی و نه زخمی. حتی دردی هم در کار نبود.

فرشته گفت: «من تو را می‌بخشم.»

هاوارد گفت: «من نمی‌خواهم ببخشیده شوم. می‌خواهم دعوا کنم.»

- خدا تو را حفظ کند.

فرشته این را گفت و آهسته دور شد.

(صفحه ۸۴، ۸۵، ۸۶ از کتاب ترس)

چه پاسخی می‌شود به این وضعیت داد؟ وقتی دنیای آرمانی، بهشت موعود نابود می‌شود؟ وقتی بزرگ‌ترین پاداش‌ها چیزی بی‌خود و کسل‌کننده است؟ آیا بهشت موعود، تبدیل به واژه‌ای خنده‌دار نمی‌شود؟ یا اصلاً کسی پیدا می‌شود که به خاطر قرار گرفتن در وضعیتی کسالت‌آور، زندگی شیرین این دنیایش را حرام کند؟ این داستان چالش‌های بی‌شماری، در پیش ساخته‌های ذهنی ما به وجود می‌آورد. چه جهان هولناک و بی‌پوده‌ای است جهان بدون شیطان؛ جهانی که هیچ اتفاقی در آن نمی‌افتد.

نویسنده

به سبب نویسنده

بودنش،

مسئول است؛

نه مسئول جامعه

و جهانش، مسئول

داستانش،

مسئول چیزی که

می‌آفریند.

اما آنتونی

هوروویتس

در داستان «ترس»،

بیش از آن که خود

را مسئول

اثرش بداند،

مسئول

حفظ محیط‌زیست

می‌داند. البته نه

به صورت شعارهای

یک بیانیه درباره

ارزش‌های طبیعت،

بلکه به شکلی

زیرکانه‌تر،

با دست‌های

پنهان یک قاتل که

شخصیت داستانش

را می‌کشد و

به جایش

یک مترسک

قرار می‌دهد