

ז'ורז' פרק – הוראות שימוש

הכסף, הכוח, האמנות, הנשים, לא עניינו את ברטלבות! גם לא המדע, ואפילו לא המשחק. במשך שנים הוא תכנן את מפעל חייו על פי שלושה עקרונות יסודיים: (1) הפרויקט יהיה קשה לביצוע, אך לא יהיה מדובר במעלל גבורה או בשיא שיש לכבוש. (2) ביצוע הפרויקט לא יהיה נתון ביד המקרה, אלא על פי תוכנית מדויקת. (3) הפרויקט יהיה מיותר. וכך, התגבשה לה התוכנית הבאה:

- עשר שנים יקדיש ברטלבות ללימוד ציור בצבעי מים אצל הצייר סרז' ולן.
- במשך עשרים שנה בהם ישוט בעולם, יצייר ברטלבות חמש מאות תמונות של נמלי ים, אחת מידי שבועיים, שיודבקו על לוח עץ דק, ויגזרו לפאזלים בני שבע מאות וחמישים חלקים.
- בעשרים השנים הבאות, ירכיב ברטלבות את כל חמש מאות הפאזלים, פאזל אחד מידי שבועיים. התמונות יופרדו ממשטח העץ, יועברו אל המקום בו הן צוירו עשרים שנה קודם לכן, וישוקעו בתוך נוזל מְחַטָּא שממנו יחולץ בסופו של דבר רק גיליון נייר חלק.

וכך, שום עקבות לא ינתרו מן הפעילות הזאת לאחר שהעסיקה את מחולקלה במשך חמישים שנה.

הרומן המונומנטאלי 'החיים' - הוראות שימוש מתאר בניין מגורים בפאריז, על כל חדריו, מסדרונותיו וחדרי מדרגותיו, ועל האנשים שחיו בו בעבר ובהווה. במין פאזל רב-ממדי ענק, שוזר פֶּךָק עשרות סיפורים מוזרים, מצחיקים ומדהימים עם תיאורים מפורטים של תכולת המחסנים, מנגנון מנוע המעלית, ורשימת המתקנים הסניטריים בחדרי האמבטיה.

אם נקטלג את הספר, הוא ימָצָא מן הסתם את מקומו בחברת 'יוליסס' של ג'יימס ג'ויס, 'בעקבות הזמן האבוד' של מרסל פרוסט, ו'האיש ללא תכונות' של רוברט מוזיל. יצירות אלה מתיימרות לתאר באופן טוטאלי עולם שלם - כמו זכרון חייו של מרסל פרוסט, או מסעותיו של יוליסס המודרני הלא הוא לאופולד בֶּלוֹם הדבלינאי. ברומנים אלה ננטש מבנה העלילה ה'לינארי' המסורתי של הרומן האירופאי במאה התשע עשרה, לטובת מבנים מורכבים המכילים פרטים רבים מספור, והמשקפים את מבוכתו של האדם בעולם המודרני. יחודו המרכזי של 'החיים' - הוראות שימוש' ביחס לספרים אלו הוא ללא ספק היותו מעניין (בניגוד, כמובן, ל'בעקבות הזמן האבוד'...) ופשוט יותר לקריאה (בניגוד ל'יוליסס' הכתוב בסגנון 'זרם התודעה').

ז'ורז' פרק (פרץ) נולד ב 1934 להורים יהודים דוברי יידיש ממוצא פולני, התייתם מהוריו בגיל צעיר - אביו נהרג בחזית ואימו נרצחה באושוויץ - גדל אצל דודתו במשפחה מתבוללת, ונפטר בשנת 1982. ניתן לראות בספר מעין אנדרטת זיכרון לעולם ילדותו שנחרב. אולם דומני שדניאל אפשטיין (הארץ, ספרים) קלע למטרה בזהותו את יצר משחק סיפור המעשיות של ז'ורז' פרק. ובמשחק כמו במשחק, ככל שהחוקים מחמירים יותר ומציבים לפני המשתתפים - הכותב והקורא - אתגרים קשים יותר, כך ההנאה גדולה יותר.

האם יצליח הצייר סרז' ולן לצייר את הבית שהוא גר בו ואת עצמו מצייר את הבית, עד אין סוף? האם ישלים ברטלבות את מפעל חייו וירכיב את כל הפאזלים? את התשובות לשאלות אלו ועוד, תמצאו בין שש מאות עמודיו של הספר.

לתוספת עיון: <http://readingmachine.co.il/home/books/1132819377>