

ساخت مشترک در داستان‌های کودکان «بیکسل»^(۱)

حسین شیخ‌رضایی



تجدید چاپ می‌شود. در ایران، پیش از این، یکی از داستان‌های این مجموعه به نام «میز میز است»، به صورت کتاب کودکان و همراه با تصویر، از زبان آلمانی ترجمه شده است.^(۲) اما مجموعه کامل این هفت داستان، به علاوه تعدادی دیگر از داستان‌های بیکسل را می‌توان در مجموعه «آمریکا وجود ندارد»، با ترجمه «بهزاد کشمیری پور» یافت.^(۳) هدف این نوشته، بررسی ساختاری این هفت داستان و به دست آوردن ساختی مشترک برای تمام آنهاست.

«پتر بیکسل» نویسنده‌ای است آلمانی زبان که در سال ۱۹۲۵، در لوتسرن سوییس، متولد شده است. گرچه آثار او عمدتاً متعلق به کودکان نیست، مجموعه «داستان‌های کودکان» که در سال ۱۹۶۹ برای اولین بار به چاپ رسید، از این قاعده مستثنی است. این مجموعه، شامل هفت داستان کوتاه است که پس از انتشار، به سرعت مورد استقبال قرار گرفته و به بسیاری زبان‌ها ترجمه شده است و تا امروز که بیش از سی سال از انتشار آن می‌گذرد، هر ساله

طبقه‌بندی داستان‌ها

پیش از پرداختن به ساختار داستان‌ها، لازم است نوعی طبقه‌بندی در آنها ایجاد شود. اشاره می‌کنیم که نحوه طبقه‌بندی، امری قراردادی است و منتقد دیگری می‌تواند آن را به صورت دلخواه خود تغییر دهد. در این نوشته، برای هر داستان، پنج ویژگی یا مرحله در نظر گرفته می‌شود. ویژگی اول «وضعیت قهرمان» نام دارد. منظور از این عنوان، خصوصیات فیزیکی و اجتماعی قهرمان (شخصیت اول داستان) است. به عنوان مثال، مرد بودن یا مجرد بودن قهرمان، در این رده قرار

ویژگی دوم «موقعیت قهرمان» نام دارد. در این قسمت، خصوصیات اخلاقی، فرهنگی، فکری و روانی قهرمان، پیش از دست زدن به عمل اصلی در

۱. با نشکر از گروه نقد شورای کتاب کودک که این نوشته را شنیده و در بهبود آن نگارنده را باری کرده‌اند.
۲. مشخصات این کتاب، چنین است: میز میز است، پتر بیکسل، ترجمه فرزین بانکی، تصویرگر آنجلا ول، تهران: زیتون، ۱۳۷۵.
۳. «آمریکا وجود ندارد»، پتر بیکسل، ترجمه بهزاد کشمیری پور، نشر مرکز، ۱۳۷۸ (اطلاعات مربوط به بیکسل نیز از مقدمه مترجم بر این کتاب است).

داستان آورده می‌شود؛ به عنوان مثال، توصیف وضعیت تکراری زندگی و یا سرخوردگی یک انسان که او را وادار به انجام کاری می‌کند در این قسمت آورده می‌شود.

ویژگی سوم «هدف کنش» نام دارد. در این قسمت، چنانچه قهرمان یا راوی داستان هدفی برای کنش داستانی ذکر کند، آورده می‌شود. مثلاً اگر شخصیت داستان، هدف خود را آزمودن یک گزاره یا تغییر دادن نظم اشیا ذکر کند، در این قسمت می‌آید.

ویژگی چهارم «کنش قهرمان» نام دارد. در این قسمت، کنش اصلی داستان که به عبارتی هسته مرکزی آن است، ذکر می‌شود. به عنوان مثال، خودکشی یک شخصیت می‌تواند چنین باشد.

و سرانجام، ویژگی آخر «مرحله فرجامین» نام گرفته است. منظور از این ویژگی، آن است که ببینیم پس از انجام کنش قهرمان، چه شرایطی بر فضای داستان حاکم شده است. مثلاً اگر قهرمانی خودکشی کرده و سپس تمام صحبت و زندگی اطرافیان او وقف شناخت بیشتر او شود، چنین امری نتیجه یا مرحله فرجامین داستان خواهد بود. در اینجا ذکر سه نکته در مورد این ویژگی‌ها لازم است. اول آن که هر داستانی لزوماً تمام این پنج ویژگی را در خود ندارند. مثلاً ممکن است داستانی از «وضعیت قهرمان» خود هیچ اطلاعی به مخاطب ندهد. دوم آن که بعضی از داستان‌های این مجموعه، شامل بیش از یک «پی‌رفت» (زنجیره sequence) است. به این معنا که از دو یا سه داستان کوچکتر (زیر داستان) تشکیل شده است. در چنین داستان‌هایی برای هر کدام از پی‌رفت‌ها می‌توان این پنج مرحله را جداگانه تشکیل داد.

و سرانجام آن که اگر یکی از پی‌رفت‌ها دارای دو یا چند شخصیت باشد، بنا بر آن که کدام یک از آنها را قهرمان فرض کنیم، می‌توان این پنج مرحله را به دفعات مختلف نوشت. لذا ممکن است در یک

پی‌رفت، دو یا سه «روایت» از این مراحل را داشته باشیم (حداکثر به تعداد شخصیت‌های پی‌رفت).

شناسنامه داستان‌ها

اکنون به تشکیل شناسنامه این هفت داستان، براساس مراحل ذکر شده، می‌پردازیم:

الف - داستان «زمین گرد است»

۱. وضعیت قهرمان: پیرمرد ۸۰ ساله. زن، بچه و شغل ندارد.

۲. موقعیت قهرمان: کار دیگری جز این که وقتش را با مرور چیزهایی که می‌داند، بگذراند، ندارد. همه چیزهایی را که می‌داند، جمع می‌کند، اما همه اینها اموری پیش پا افتاده و معمولی هستند.

۳. هدف کنش: می‌داند که زمین گرد است، اما باور ندارد. می‌خواهد آن را خودش امتحان کند.

۴. کنش قهرمان: با یک نردبان به راه می‌افتد تا یک دور، کره زمین را بگردد و از آن طرف میزش سر در آورد.

۵. مرحله انجامین: پیرمرد ده سال پیش رفته، اما هنوز نیامده و خبری از او نیست.

ب - «داستان میز میز است»

۱. وضعیت قهرمان: پیرمرد

۲. موقعیت قهرمان: همه چیزش مثل دیگران است؛ کلاه، شلوار، پالتو، و نیمتنه خاکستری دارد و اتاقتش مثل همه اتاق‌هاست. هر روز صبح و بعد از ظهر قدم می‌زند و این برنامه هیچ وقت تغییر نمی‌کند. صدای همیشگی تیک تاک ساعت را می‌شنود.

۳. هدف کنش: می‌خواهد همه چیز جور دیگری شود؛ همه چیز باید تغییر کند.

۴. کنش قهرمان: اسم همه اشیا را با هم عوض می‌کند.

۵. مرحله انجامین: زبان اصلی‌اش را فراموش

باهوش، نه پادشاه، نه زیبا، نه شجاع، نه پرهیزکار، نه ماهر و نه زرنگ است.

۳. هدف کنش: تصمیم می‌گیرد کسی شود. می‌خواهد دریانورد شود.

۴. کنش قهرمان: به دروغ می‌گوید که من سرزمین تازه‌ای کشف کرده‌ام.

۵. مرحله انجامین: همه عمر به خودش شک دارد و جرأت نمی‌کند حقیقت را از کسی بپرسد. حتی دروغ خودش باورش نمی‌شود.

د - داستان «مخترع»

۱. وضعیت قهرمان: سال ۱۸۹۰ به دنیا آمده و مخترع است.

۲. موقعیت قهرمان: نمی‌دانیم.

۳. هدف کنش: نمی‌دانیم.

۴. کنش قهرمان: چهل سال فکر می‌کند تا بالاخره چیزی اختراع کند. به شهر می‌آید و می‌بیند اختراع او را قبلاً اختراع کرده‌اند.

۵. مرحله انجامین: به خانه بازمی‌گردد و تمام چیزهایی را که در شهر دیده، دوباره اختراع می‌کند و بعد نقشه آنها را پاره می‌کند. دیگر کسی او را نمی‌شناسد.

ه - داستان «مرد و حافظه»

پی‌رفت اول:

۱. وضعیت قهرمان: مرد

۲. موقعیت قهرمان: نمی‌دانیم.

۳. هدف کنش: نمی‌دانیم.

۴. کنش قهرمان: تمام برنامه قطارها را حفظ است و مردم را از سوار شدن به قطار نهی می‌کند. به مردم فحش می‌دهد و به همین دلیل، از طرف مأموران راه آهن، تهدید به اخراج می‌شود.

۵. مرحله انجامین: تمام روز را بدون حرف در ایستگاه می‌نشیند و اعدادی را زیر لب زمزمه می‌کند.

می‌کند. حرف مردم را نمی‌فهمد و دیگر چیزی نمی‌گوید. فقط با خودش حرف می‌زند.

ج - داستان «آمریکا وجود ندارد»

پی‌رفت اول:

۱. وضعیت قهرمان: پادشاه اسپانیا در پانصد سال پیش

۲. موقعیت قهرمان: کار بهتری به عقلش نمی‌رسد جز این که همین طوری زندگی کند. روزها کسل و بی‌حوصله است. هر روز صبح مراسم

تکراری صبحانه را به جا می‌آورد. آرزو می‌کند یکی به او بگوید «کله خر»! برای رهایی از تکرار، دلک‌های مختلفی می‌آورد، اما بعد از مدتی،

حوصله‌اش از آنها سر می‌رود و آنها را می‌کشد.

۳. هدف کنش: می‌خواهد یک دلک متفاوت و عجیب داشته باشد.

۴. کنش قهرمان: هانسجه، وحشتناک‌ترین دلک جهان را می‌خرد. پادشاه هر چه می‌گوید،

هانسجه می‌خندد. او می‌خواهد هانسجه را بکشد. ۵. مرحله انجامین: هانسجه را آزاد می‌کند و با کلمبین آشنا می‌شود.

پی‌رفت دوم:

روایت اول براساس شخصیت پادشاه

۱. وضعیت قهرمان: مشابه پی‌رفت اول

۲. موقعیت قهرمان: مشابه پی‌رفت اول

۳. هدف کنش: مشابه پی‌رفت اول

۴. کنش قهرمان: به کلمبین دستور می‌دهد برود و برای پادشاه یک سرزمین ناشناخته کشف کند.

۵. مرحله انجامین: به کلمبین افتخار می‌کند و نام کلمبوس را به او می‌دهد، اما ما می‌دانیم که کلمبین دروغ گفته است.

روایت دوم براساس شخصیت کلمبین

۱. وضعیت قهرمان: پسر بچه

۲. موقعیت قهرمان: نمی‌خندد، حرفش کسی را به خنده نمی‌اندازد و مردم به او ابله می‌گویند. نه

پی‌رفت دوم:

بعد بتواند آنها را فراموش کند: زبان چینی و بسیاری چیزهای دیگر را قرا می‌گیرد.
۵. مرحله انجامین: اصولاً فراموش می‌کند که می‌خواسته همه چیز را فراموش کند. مثل کرگدن باغ وحش می‌شود و به زندگی عادی باز می‌گردد.

پر کردن جاهای خالی

در شناسنامه داستان‌ها بعضی از جاهای خالی را که با عبارت «نمی‌دانیم» پر شده، می‌توان با توجه به ساختار کل قصه و با توجه به وحدت شخصیت در پی‌رفتهای یک داستان پر کرد. به عنوان مثال، در داستان «مرد و حافظه»، گرچه هدف کنش را در پی‌رفت اول نمی‌دانیم، به علت ثابت بودن شخصیت داستان و تحول نیافتن او می‌توان هدف کنش در پی‌رفت دوم را همان هدف کنش در پی‌رفت او دانست.

هم چنین، در داستان «یودوک سلام می‌رساند»، از آن جا که کنش قهرمان در دو پی‌رفت، یکی است، می‌توان مرحله انجامین در پی‌رفت دوم را مشابه مرحله انجامین در پی‌رفت اول در نظر گرفت.

به این ترتیب، شمار جاهای خالی کم‌تر از مقدار فعلی خواهد بود.

ساختار داستان‌ها

یکی از راه‌های به دست آوردن ساختار داستان، استفاده از الگوی «جمله» است.^(۱) به این معنا که هر داستان را در حکم یک جمله خبری در نظر بگیریم؛ جمله‌ای شامل فاعل، فعل و مفعول. آن گاه عناصر متناسب و مشابه با این اجزا را در

۱. برای آشنایی بیشتر با الگوی «جمله» و یک نمونه از کاربرد آن، به دو کتاب زیر رجوع کنید:
- بوطیقای ساختارگرا، تزوتان تودوروف، ترجمه محمد نبوی، نشر آگه، ۱۳۷۹.
- دیدار با سیمرغ، نقی‌پور نامداریان، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، ۱۳۷۵، مقاله «نگاهی به داستان‌پردازی عطار».

۱. وضعیت قهرمان: مشابه پی‌رفت اول
۲. موقعیت قهرمان: تمام پی‌رفت اول، موقعیت او در پی‌رفت دوم است.
۳. هدف کنش: می‌خواهد اعدای را بداند که در هیچ کتابی نیست.
۴. کنش قهرمان: تعداد همه پله‌ها را حفظ می‌کند.
۵. مرحله انجامین: نمی‌دانیم.

و - داستان «یودوک سلام می‌رساند»

پی‌رفت اول:

۱. وضعیت قهرمان: پدربزرگ
۲. موقعیت قهرمان: نمی‌دانیم.
۳. هدف کنش: نمی‌دانیم.
۴. کنش قهرمان: همه چیز را یودوک می‌نامد؛ شخصیتی خیالی به اسم یودوک می‌سازد.
۵. مرحله انجامین: اواخر عمرش غیر از یودوک، چیز دیگری نمی‌گوید.

پی‌رفت دوم:

۱. وضعیت قهرمان: نوه پدربزرگ
۲. موقعیت قهرمان: نمی‌دانیم.
۳. هدف کنش: نمی‌دانیم.
۴. کنش قهرمان: ساختن داستانی تخیلی از یک پدربزرگ خیالی (او هم مثل پدربزرگ خیالی، یک شخصیت خیالی در ذهنش می‌سازد).
۵. مرحله انجامین: نمی‌دانیم.

ز - داستان «مردی که نمی‌خواست چیزی بداند»

۱. وضعیت قهرمان: مرد
۲. موقعیت قهرمان: نمی‌دانیم.
۳. هدف کنش: می‌خواهد از این به بعد دیگر چیزی نداند.
۴. کنش قهرمان: ابتدا چیزهایی یاد می‌گیرد تا

فاعل - انسانی که زندگی ملال آور و غیر متمایزی از دیگران دارد.

بررسی فعل

منظور از فعل در داستان، کنشی است که قهرمان به آن دست می‌زند. در بررسی فعل هر داستان، از دو ویژگی استفاده می‌کنیم: یکی کنش قهرمان و دیگری هدف کنش.

در کنش داستان‌ها چنین مواردی را داریم:

امتحان گرد بودن زمین - تغییر اسامی اشیا - خریدن یک دلقک غیر عادی - دروغ گفتن - اختراع کردن - حفظ تعداد قطارها و پله‌ها - ساختن یک شخصیت خیالی - فراموش کردن چیزها.

مشاهده می‌شود که عنصر مشترک در تمام این کنش‌ها تغییر وضع تکراری موجود یا به عبارتی، بر هم زدن نظم خسته‌کننده فعلی است.

در مورد هدف کنش نیز چنین مواردی را داریم: می‌خواهد همه چیز را امتحان کند - می‌خواهد همه چیز را تغییر دهد - می‌خواهد از سر رفتن حوصله‌اش جلوگیری کند - می‌خواهد برای خودش کسی شود - می‌خواهد اعدادی را بداند که هیچ‌کس نمی‌داند - نمی‌خواهد چیزی بداند. عنصر مشترک در اهداف بالا را می‌توان رهایی از تکرار یا به عبارتی، متمایز کردن خود از دیگران و کسب هویتی منحصر به فرد و یگانه دانست. لذا چنان چه بخواهیم فعل این داستان‌ها را فشرده و یکسان کنیم، خواهیم داشت:

فعل - تغییر وضع موجود برای کسب هویت (تمایز از دیگران) و رهایی از تکرار

بررسی مفعول

منظور از مفعول در داستان، عنصری است که عمل روی آن انجام می‌گیرد. به عبارتی، آن چیزی را که تغییر در مورد آن اعمال شده، مفعول می‌نامیم. با بررسی داستان‌ها به چنین مفعول‌هایی

داستان یافته، جمله هر داستان را تشکیل می‌دهیم. البته در این تحلیل، علاوه بر این سه عنصر، عنصر دیگری به نام «نتیجه» را هم وارد می‌کنیم. به این معنا که نتیجه کنش قهرمان و وضعیت انجامین را هم در ساختار اثر دخالت می‌دهیم (این کار در داستان‌های این مجموعه که بیشترشان از هدف کنش برخوردارند، دارای ضرورت مضاعفی است).

لذا الگوی مورد استفاده ما در این تحلیل عبارت است از:

فاعل + فعل + مفعول + نتیجه

اکنون به تعریف و بررسی هر کدام از این عناصر می‌پردازیم.

بررسی فاعل

منظور از فاعل در داستان قهرمان یا شخصیت اصلی است که به کنشی دست می‌زند. در بررسی فاعل هر داستان، به دو ویژگی از پنج ویژگی‌ای که سابقاً ذکر شد، استناد می‌کنیم؛ یعنی به «وضعیت قهرمان» و «موقعیت قهرمان».

با بررسی وضعیت قهرمان در هفت داستان ذکر شده، چنین شخصیت‌هایی می‌یابیم:

پیرمرد - پادشاه - پسرک ابله - مخترع - مرد عادی - پدر بزرگ - نوه پدر بزرگ

همان‌گونه که مشاهده می‌شود، این افراد از طبقات مختلف اجتماعی و از نسل‌های مختلف هستند. لذا اگر از مذكر بودن تمام آنها که به نظر خصوصیتی عرضی است، صرف‌نظر کنیم، می‌توان تنها ویژگی مشترک بین آنها را «انسان بودن» فرض کرد. اکنون اگر به «موقعیت قهرمان» در داستان‌های پیش نظر کنیم، عنصر مشترک در بین تمام آنها زندگی ملال‌آور همراه با تکرار، خستگی و عدم تمایز قهرمان از دیگران است.

لذا چنان چه بخواهیم ویژگی فاعل این داستان‌ها را فشرده و یکسان کنیم، خواهیم داشت:

می‌رسیم:

دانش به گرد بودن زمین - زبان - وضع تکراری
روزانه - خود فرد - اشیای عالم - خیالات و گذشته
فرد - اطلاعات و دانش فرد.

همان‌گونه که مشاهده می‌شود مفعول در این
جا شامل طیف وسیعی از تمام چیزهایی است که
انسان را در بر گرفته است. لذا همین امر را به
عنوان ویژگی مشترک مفعول‌ها در نظر می‌گیریم.
مفعول - طیف وسیعی از آن چه انسان را
در بر گرفته است.

بررسی نتیجه

منظور از نتیجه، آن است که در مرحله
انجامین، چه موقعیتی بر داستان حاکم شده و آیا
قهرمان به هدف کنش خود رسیده است یا خیر؟ در
این جا از ویژگی مرحله انجامین استفاده می‌کنیم.
در این مجموعه، به چنین نتایجی دست می‌یابیم:
پیرمرد ده سال پیش رفته و هنوز نیامده -
کسی حرف پیرمرد را نمی‌فهمد - پادشاه باز هم از
کسالت در نمی‌آید - کلمبین همه عمر به خودش
شک دارد - مرد چیزهایی را که قبلاً اختراع شده،
اختراع می‌کند...

مشاهده می‌شود که در همه این نتایج، دو
عنصر مشترک وجود دارد: یکی جنبه غم‌انگیز و
تراژیک است که قهرمانان به آن دچار می‌شوند.
چرا که همه آنها در موقعیت‌هایی رقت‌انگیز و
تأسف‌بار، با شکست به مرحله انجامین می‌رسند.
دیگری جنبه کمدی و مضحکی است که آنها در
مرحله انجامین برای خواننده می‌سازند. مثلاً
پیرمردی که می‌خواهد دور کره زمین را با نردبان
طی کند، از طرفی در موقعیتی تراژیک، شکست
می‌خورد و از طرفی، عنصری طنزآمیز را در زندگی
عادی وارد می‌کند.

لذا فشرده و یکسان‌سازی نتایج چنین خواهد

بود:

نتیجه - شکستی تراژیک / کمدیک (فاجعه +

کمدی)

ساختن جمله داستان‌ها

اکنون می‌توان عناصر به دست آمده را کنار هم
گذاشت و به ساختار مشترک تمام داستان‌ها دست
یافت. لذا داریم:

جمله = فاعل + فعل + مفعول + نتیجه

ساختار داستان‌ها = انسان که زندگی ملال‌آور
و غیرمتمایزی از دیگران دارد، برای تغییر وضع
موجود، کسب هویت و رهایی از تکرار، به تغییر در
طیف وسیعی از عناصر پیرامونی‌اش دست
می‌زند. اما نتیجه کار، شکستی مفتضحانه و
وضعیتی تراژیک / کمدیک است.

به عبارتی، اگر «انسان واقعی بودن» و «هویت
داشتن» را در متمایز بودن از توده وسیع مردمان
بدانیم، می‌توان ساختار داستان‌ها را این چنین
خلاصه کرد:

ساختار داستان‌ها = انسان در سوای انسان
شدن، شکستی مفتضحانه می‌خورد.

چند نکته دیگر

با توجه به قسمت شناسنامه داستان‌ها
می‌توان عناصر دیگری را هم در این مجموعه
تشخیص داد:

— از هفت داستان، چهار تای آن تک پی‌رفتی
(داستان‌های الف - ب - د - ز) و سه تا (ج - ه - و) دو
پی‌رفتی هستند. اما عنصر مشترک در بین
داستان‌های دو پی‌رفتی، آن است که ابتدا پی‌رفت
اول نقل شده، آن گاه پی‌رفت دوم آمده است. به
عبارتی، نحوه روایت این سه داستان «زنجیره‌ای»
است و نویسنده از سایر گونه‌های روایت پی‌رفتها
مانند روایت موازی یا روایت متداخل استفاده
نکرده است (این نکته با توجه به کودکانه بودن
مجموعه طبیعی است).

دریانورد شود) و از قضا موفق هم می‌شود. بنابراین، اگر در داستان‌های دیگر نتیجه کار قهرمانان شکست است، در این داستان، ظاهراً قهرمان موفق می‌شود. اما نکته در این‌جاست که نویسنده با وارد کردن عنصر شک و این‌که کلمبین تا آخر عمر به حرف خودش هم شک دارد، نشان می‌دهد که گر چه ممکن است تغییر وضعیت در جهان واقع، به صورتی اتفاقی نتیجه دهد، اما در این حالت هم وضعیت قهرمان، تراژیک. کمیک است. — در اکثر داستان‌های این مجموعه، قهرمانان افرادی عقلگرا و منطقی هستند. آنان برای تغییر وضعیت خود، از عنصر عقل و اتکا به روابط علت و معلولی سود می‌گیرند. مثلاً در داستان «الف» پیرمرد تمام وسایل مورد احتیاجش را به شکلی معقول فهرست می‌کند یا در داستان ج قهرمان انسانی مخترع است. همین‌طور است داستان «ز» که قهرمانش شبه فیلسوف می‌نماید. با این همه، استفاده آنها از عقل برای تغییر در تکرار روزانه زندگی‌شان که خود حاصل عقل است، فایده‌ای نمی‌رساند.

— پنج داستان مجموعه (داستان‌های الف - ب - ج - ه - ز)، از وضعیت متعادل و پایدار اولیه شروع می‌شوند و دو داستان (د - و)، از وضعیت نامتعادل طبیعی است که داستان‌های گروه اول، برای گذار به وضعیت نامتعادل یا کنش قهرمان، احتیاج به هدف کنش دارند، اما داستان‌های گروه دوم، به علت آن‌که از میانه ماجرا شروع شده‌اند، دارای هدف کنش نیستند (داستان «ه» گرچه در پی‌رفت اول، از وضع ناپایدار شروع می‌شود، در پی‌رفت دوم، از وضعیت پایدار شروع شده که با تعمیم هدف کنش آن، می‌توان آن را در دسته اول قرار داد).

— تمام داستان‌های مجموعه، در انتها به وضعیت متعادل می‌رسند. به این معنا که صحنه پایانی آنها نظمی است که زندگی می‌تواند بر همان منوال ادامه یابد (تنها در داستان الف ما منتظر آمدن پیرمرد هستیم، اما در واقع می‌دانیم که او هرگز باز نخواهد گشت و احتمال آمدن او متنفی است. لذا این داستان هم در وضعیت متعادل پایان می‌یابد).

— داستان ج (آمریکا وجود ندارد) از جهتی با سایر داستان‌ها متفاوت است؛ چرا که در پی‌رفت دوم، کلمبین می‌خواهد برای خودش کسی شود