

خوانش آثار منتخب ویلیام گیbson در آینه نظریه جوزف کمبل: سایبر  
پانک و اسطوره‌های پسامدرن

فرید پروانه<sup>۱</sup>، هانیه ذالتاش<sup>۲</sup>

چکیده

باور بر این است که در روزگاران پیشین، اسطوره‌ها نقشی اساسی در زندگی بشر داشتند تا آنجا که حتی زیرساخت انگیزش‌ها، اعمال و قضاوت‌های بشر را درباره جهان پیرامون شکل می‌دادند. این بدین معناست که اسطوره‌ها انگیزش نهانی بشر را به زبان می‌آوردند و به تعبیری آینه‌های جان بودند. از این رو مرگ اسطوره را تنها در مرگ جهان و پایان دنیا می‌توان متصور شد. این مقاله سعی بر آن دارد تا بازتعریف اسطوره (کهن) و مراحل سیر قهرمان را در جهان تکنولوژیکی رمان‌های گیbson نشان دهد و از این طریق، پاسخی برای این پرسش پیدا کند که آیا دگرذیسی انسان به پسا انسان در دنیای تکنولوژیکی نوعی سیر/خطرگری قهرمان است؟ پژوهش حاضر با این پیش فرض آغاز می‌شود که ردپای اسطوره را در تمام زمان‌ها و مکان‌ها، حتی در عصر تکنولوژی می‌توان مشاهده کرد. ویلیام گیbson که یکی از نویسندگان برجسته داستان‌های سایبرپانک است، اسطوره (کهن) را با بهره‌گیری از شاخصه‌های دنیای تکنولوژیکی بازآفرینی کرده است. بنابراین، این مقاله می‌کوشد تا ضمن کشف عناصر اسطوره‌ای همچون کهن قهرمان و سیر قهرمان، و تحلیل آن‌ها در رمان‌های گیbson از جمله *نورومنسر* (۱۹۸۴)، *کانت زیرو* (۱۹۸۶)، و *مونا لیزا/اوردرایو* (۱۹۸۸)، این نکته را نیز روشن کند که گیbson با بهره‌گیری از عناصر اسطوره‌ای، بازنمایی نوینی از اسطوره را به تصویر می‌کشد و نشان می‌دهد که به نوعی زیربنای تمام داستان‌ها و روایت‌ها، الگوهای اسطوره‌ای است. می‌توان گفت که این دیدگاه گیbson، ریشه در نظریه‌های جوزف کمبل در مورد حضور اسطوره در تمام زمان‌ها و مکان‌ها دارد. بنا به نظر کمبل در کتاب *نقاب‌های خدا*، حضور پیوسته اسطوره در تاریخ بشری حاکی از آن است که "تنها راه ادامه بقای بشر در جهان میراث اسطوره است". چنین به نظر می‌رسد بشر با پیروی از اسطوره‌ها می‌تواند جایگاه خودش را در جهان پیدا کند زیرا از دید کمبل تمام اسطوره‌های جهان از الگویی مشابه پیروی می‌کنند. به علاوه او ادعا می‌کند که تمام داستان‌ها و روایت‌ها از ساده‌ترین آن‌ها تا آثار برجسته ادبیات با توجه به "تک اسطوره" و "سیر قهرمان" قابل درک هستند و تنها تفاوت آن‌ها، شیوه بازنمایی است.

واژگان کلیدی: ویلیام گیbson، تک اسطوره، دگرذیسی، سیر قهرمان - عزیمت - تشریف/تغییر ماهیت -

بازگشت

دوره شانزدهم شماره ۲۲، پاییز و زمستان ۱۳۹۸

۱. استادیار زبان و ادبیات انگلیسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد قم، ایران

faridparvaneh@gmail.com

۲. دانشجوی دکتری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، ایران

hnh\_zaltash@yahoo.com

## مقدمه

خطرگری قهرمان یا سیر قهرمان به اسطوره‌ها محدود نمی‌شود. تقریباً تمام انواع بشر در طول زندگی خود خطرگری می‌کنند؛ "هرکس تا حدی سیر قهرمانی را طی می‌کند اما بیشتر اوقات از آن آگاه نیست" (هریس ۴). به عبارت دیگر، هر تجربه انسانی در زندگی بر پایه سیر قهرمان استوار است. این نظریه با بررسی توضیحات رگ هریس<sup>۱</sup> روشن‌تر می‌شود:

از سویی، هر چالش یا تغییری که ما در زندگی با آن روبه‌رو می‌شویم نوعی سیر است: پیدا کردن/کشف عشق و از دست دادن آن، تولد یا مرگ، تغییر کار، مدرسه یا شهر، هر موقعیتی که ما را با امری نو روبه‌رو کند و یا باعث ارزیابی دوباره افکار، رفتار و نقطه نظرهای ما شود.

سیر نوعی فرایند کشف خود، و حفظ هماهنگی و سازگاری در زندگی است. همچون دیگر فرایندهای رشد و تغییر، سیر هم می‌تواند امری دلهره‌آور و گاه پریشان‌کننده و دردناک باشد، اما فرصت‌هایی را برای گسترش عزت نفس، نقطه نظر و درک فراهم می‌کند. (۱۱)

سیر قهرمان در کنار بازتاب و هدایت تجربه انسانی، "در لایه‌های زیرین ادبیات و سینما" پنهان است (هریس ۴). ظاهراً، می‌توان سیر قهرمان را در همه جا از تجربه انسانی تا آثار برجسته ادبیات جستجو کرد. بنا به نظر کمبل، سیر قهرمان دارای سه مرحله عزیمت یا جدایی، تشرف به موقعیتی جدید و بازگشت است (هریس ۱۲). از آنجا که گییسون یکی از نویسندگان داستان‌های سایبرپانک است که برایش دگردیسی انسان در دنیای تکنولوژیکی اهمیت فراوان دارد، در رمان‌هایش شخصیت‌های گوناگونی را معرفی می‌کند که این دگردیسی را تجربه می‌کنند. از این رو، پژوهشگر با بهره‌گیری از نظریه‌های جوزف کمبل پیرامون نقش اسطوره در بقای بشر و شکل‌گیری داستان‌ها، پژوهش خود را مبتنی بر یافتن پاسخ دو پرسش ضروری قرار می‌دهد: آیا بقای بشر در جهان تکنولوژیکی نیز میراث اسطوره است؟ و آیا شخصیت‌های رمان‌های ویلیام گییسون برای دگردیسی به پسا انسان از سه مرحله سیر قهرمان گذر می‌کنند؟

برای بررسی و تحلیل رمان‌های ویلیام گییسون؛ نورومنسر (۱۹۸۴)، کانت زیرو

1. Reg Harris

(۱۹۸۶) و *فرامونالیزا* (۱۹۸۸)، باید به کشف ردپاهای اسطوره در این رمان‌ها پرداخت. نورومنسر، داستان هکری به نام هنری کیس است. هکری که سیستم عصبی‌اش توسط کارفرمایان سابقش از طریق کیسه‌های سمی روسی (موجود در بدنش) آسیب دیده است، دیگر نمی‌تواند به فضای سایبر وصل شود. کیس در یک اتاقک در هتلی نزدیک خیابان نینسی<sup>۱</sup> زندگی می‌کند. یک شب هنگامی که کیس به اتاقکش برمی‌گردد، زنی به نام مولی میلیونز<sup>۲</sup> در آنجا منتظر وی است. مولی استخدام شده است تا در انجام ماموریتی خطرناک که آرمیتیج<sup>۳</sup> از کیس خواسته به کیس کمک کند. بعد از اینکه کیس ماموریت را می‌پذیرد، آرمیتیج/وینترموت<sup>۴</sup>، کیس را برای انجام جراحی سیستم عصبی‌اش به کلینیکی می‌فرستد تا دوباره بتواند به فضای سایبر مرتبط شود. *فرامونالیزا* به چهار داستان مرتبط به هم تقسیم شده است. محوریت اصلی یکی از داستان‌ها، انجی میشل است کسی که در رمان قبلی سه‌گانه گیبسون کانت زیرو به عنوان شخصیتی معرفی شده است که داخل سرش یک ریز تراشه قرار دارد. این تراشه توسط پدرش به منظور دسترسی مستقیم به فضای سایبر در سر وی قرار داده شده است. هم‌چنین، انجی به دلیل وجود تراشه رویاهایی می‌بیند و در رویاهایش با خدایان وودویی<sup>۵</sup> حرف می‌زند. زندگی انجی به دو بخش تقسیم شده است: بخش نخست که در آن انجی همراه ترنر<sup>۶</sup> است در رمان کانت زیرو و بخش دوم که با نظارت هیلتون سویفت<sup>۷</sup> بر انجی آغاز می‌شود در رمان *فرامونالیزا* ترسیم شده‌اند. آن چه در همان خوانش نخست، توجه خواننده را به خود جلب می‌کند فرایند تغییر ماهیت دو شخصیت اصلی، هنری کیس<sup>۸</sup> در رمان نورومنسر و انجی میشل<sup>۹</sup> در کانت زیرو و *فرا مونالیزا* است. بنابراین، بررسی چگونگی تغییر ماهیت این شخصیت‌ها و شرح آن با بهره‌گیری از نظریه‌های جوزف کمبل درخصوص سه مرحله سیر قهرمان، اساس پژوهش حاضر است.

### پیشینه تحقیق

پژوهش بر آثار سایبرپانک ویلیام گیبسون بسیار مورد توجه نظریه‌پردازان و منتقدان

1. Ninsei
2. Molly Millions
3. Armitage
4. Wintermute
5. Voodoo gods
6. Turner
7. Hilton Swift
8. Henry Case
9. Angie Mitchell

معاصر است. اسطوره را گاه همزاد بشر دانسته‌اند و این همزاد بشر بستر بالیدن خود را در ادبیات پیدا کرده و به نظر نمی‌آید که قصد ترک آن را داشته باشد. همچنان که لعل‌بخش می‌نویسد: "به رغم ظهور ادیان و مکاتب گوناگون فکری، اسطوره‌ها همچنان جایگاه خود را در زندگی و هنر بشر حفظ کرده و همواره دستمایه هنرمندانی بوده‌اند ..."(۲۲۷). اهمیت اسطوره و تکنولوژی و تاثیر آن‌ها در آثار گیبسون بارها مورد مطالعه قرار گرفته زیرا اسطوره و تکنولوژی و رابطه آن‌ها با یکدیگر یکی از درون‌مایه‌های اصلی داستان‌های گیبسون است. بنابراین، رمان‌های او از دیدگاه‌های مختلفی خوانده شده‌اند و هر کدام از خوانش‌ها با تمرکز بر رابطه اسطوره و تکنولوژی، مفاهیم خاصی را بررسی کرده‌اند.

دنی کاوالارو در کتاب خود، *سایبرپانک و فرهنگ سایبر (۲۰۰۰)*، بر آثار ویلیام گیبسون متمرکز می‌شود. او در بخش دوم کتاب با عنوان "سایبرپانک، تکنولوژی و اسطوره‌شناسی"، شرح می‌دهد که چگونه سایبرپانک تصویرها و موضوعات دنیای تکنولوژیکی را با درون‌مایه‌هایی از اسطوره‌ها، افسانه‌ها، و سنت‌های عرفانی در هم می‌آمیزد. بدین منظور، او پژوهش خود را از مطالعه ریشه‌های زبانشناختی کلمات اسطوره و تکنولوژی شروع می‌کند. پس از آن، شباهت‌های موجود در رویکردهای تکنولوژیکی و اسطوره‌شناختی به بدن انسان را بررسی می‌کند. به عقیده او تکنوبدن‌ها/ بدن‌های تکنولوژیکی حامل مفاهیم اسطوره‌شناختی و بدن‌های اسطوره‌ای حامل مفاهیم تکنولوژیکی هستند. سپس، سرشت تکنواسطوره‌ای شخصیت‌های رمان‌های ویلیام گیبسون را مطالعه می‌کند.

مارکوس کینشرف در رساله خود با عنوان "اسطوره، تکنولوژی، و سوژه‌پسانسانی در سه‌گانه اسپرال/پراکندگی ویلیام گیبسون" به بررسی مفاهیمی می‌پردازد که در تکنولوژی و اسطوره مشترک هستند. او بر این باور است که اسطوره‌ها، ساختارهای روایی را می‌سازند که به جهان به ظاهر بی‌معنا، معنی می‌بخشند در حالی که تکنولوژی با تولید چیزهای مادی ما را قادر به کنترل طبیعت می‌کند. از طرفی، اسطوره‌ها پیش از این، از طریق تولید روایت‌ها، فن آوری کنترل را ساخته‌اند تا جایی که نوعی دانش را به وجود می‌آورند که برای در آمیختن در ارتباطی معنا دار با طبیعت و انسان لازم است. بنابراین، اعمال کنترل بر طبیعت، انسان، و خود در تکنولوژی و اسطوره مشترک هستند.

1. Markus Keinscherf

علاوه بر این، کینشرف به این مسئله می‌پردازد که چگونه مفاهیمی چون سایبرگ و نت در رمان‌های ویلیام گیبسون، آمیزش تکنولوژی و اسطوره را نشان می‌دهند. برای این منظور، او از نظریه‌های لکان و ژیتک بهره گرفته است.

نیوتن ریبرو روکا جونیر<sup>۱</sup> در رساله اش، "خالق و مخلوق در رمان نورومنسر ویلیام گیبسون: بن مایه پرومتئوسی در داستان‌های علمی-تخیلی"، به ویژگی‌های مشترک اسطوره پرومتئوس و داستان‌های علمی-تخیلی می‌پردازد. به عقیده او، جست‌وجوی دانش توسط بشر اساس اسطوره پرومتئوس و داستان‌های علمی-تخیلی است. در واقع، هر دو بازنمود سرشت دوگانه دانش هستند، دانشی که در حین مفید بودن برای انسان می‌تواند باعث نابودی بشریت شود. او بیان می‌کند که داستان‌های علمی-تخیلی بازنمایی نوینی از اسطوره پرومتئوس هستند، به ویژه بخش‌هایی که به رابطه خالق و مخلوق می‌پردازند. او با تمرکز بر موجود هیولوار/غول پیکر رمان *فرانکنشتین اثر مری شلی*<sup>۲</sup> و هوش‌های مصنوعی خداگونه در رمان نورومنسر ویلیام گیبسون نشان می‌دهد که چگونه رابطه خالق و مخلوق در داستان‌های علمی-تخیلی به رابطه‌ای نو و پیچیده تبدیل شده است. هدف او در این رساله، یافتن واکنش عصر معاصر به سرشت دوگانه دانش است، و همچنین به تصویر کشیدن ترس بشر از این مسئله که مخلوقاتی که توسط انسان برای خدمت به او ساخته شده‌اند ممکن است روزی بر او چیره شوند.

همچنین محسنی و سهیل در مقاله خود با عنوان "چشم طوفان: پوچی هویتی و شناختی سوژه پسانسانی در داستان‌های علمی-تخیلی سایبرپانک" نشان می‌دهند که شخصیت‌های سایبر هویتی چندگانه داشته و "هر شهروند می‌تواند برای خود چندین تعریف داشته باشد که به همه آنها به طور همزمان تعلق و عدم تعلق دارد" (Mohseni 1). همان طور که مطالعات ذکر شده نشان می‌دهد، رابطه نزدیکی میان تکنولوژی و اسطوره در رمان‌های ویلیام گیبسون وجود دارد. با وجود این که هر یک از خوانش‌ها این رابطه را به شیوه‌ای خاص بازنمایی کردند، هیچ یک از آنها به بررسی دگردیسی انسان به پسا انسان به عنوان بازنمایی از سیر قهرمان در دنیای تکنولوژیکی نمی‌پردازند. بنابراین، مقاله حاضر با بهره‌گیری از نظریه‌های جوزف کمبل در خصوص "تک اسطوره" و "سیر قهرمان" در پی آشکار کردن ردپاهای مراحل گوناگون "سیر قهرمان" در فرآیند تغییر ماهیت شخصیت‌های اصلی رمان‌های ویلیام گیبسون،

1. Newton Ribeiro Rocha Junior

2. Marry Shelly's *Frankenstein*

نورومنسر (۱۹۸۴)، کانت زیرو (۱۹۸۶) و فرامونالیزا (۱۹۸۸) است.

## سیر قهرمان در رمان‌های ویلیام گیبسون عزیمت

بنا به نظر کمبل، "اولین مرحله از سیر اسطوره‌ای، فراخوان به خطرگری است" که "حاکمی از آن است که سرنوشت/تقدیر قهرمان را فراخوانده و کانون نیروی قدسی و ماورایی‌اش را از حد و مرز جامعه (خارج کرده و) به فضایی/مکانی ناشناخته می‌برد" (قهرمان هزار چهره ۵۳). در واقع، این مرحله، یعنی "فراخوان به خطرگری" نقشی بسیار مهم در هر خطرگری ایفا می‌کند زیرا "از راز تغییر ماهیت پرده بر می‌دارد. این فراخوان می‌تواند یک آیین یا یک لحظه از گذر روحانی/معنوی باشد و زمانی که به پایان می‌رسد نوعی مرگ و نوعی تولد را به همراه دارد. افق‌های آشنای زندگی کنار زده می‌شوند، تصورات، ایده‌آل‌ها و الگوهای عاطفی گذشته دیگر مناسب نیستند. بنابراین، زمان گذر از آستانه است" (کمبل، قهرمان هزار چهره ۴۷). در نتیجه، فراخوان با نشان دادن نمونه‌هایی از دنیای ناشناخته توجه ما را به آن جلب می‌کند. "ممکن است ما از روی میل خود و مشتاقانه این مسیر را انتخاب کنیم یا ناخواسته و بر خلاف میل خود در این مسیر قرار گیریم. فراخوان ممکن است آشکارا و به عنوان "دگرگونی ماهیتی"، یعنی یک تغییر هول انگیز ناگهانی در زندگی ما نمود پیدا کند یا به صورت پنهانی و تدریجی ما را غافلگیر کند. به طوری که درک اولیه ما از آن احساس نارضایتی، ناسازگاری و ناهماهنگی در زندگی است" (هریس ۱۳). در واقع، قهرمان ممکن است فراخوان را با میل و خواسته خودش بپذیرد یا ناخواسته مجبور به پذیرش آن شود. از نقطه نظر دیگر، خطرگری با ظهور "پیام رسان" آغاز می‌شود که ماموریتش اعلام "فراخوان به خطرگری" است. در رمان‌های گیبسون، ظهور شخصیت پیام‌رسان به صورت‌های مختلفی نشان داده شده است. در رمان نورومنسر، مولی به عنوان پیام‌رسانی است که کیس را به خطرگری دعوت می‌کند. در آغاز داستان، مولی به محل زندگی کیس، اتاقکی در هتل، می‌رود و می‌گوید: "می‌خواهم تو را پیش مردی ببرم که برایش کار می‌کنم. او فقط می‌خواهد با تو صحبت کند. فقط همین. هیچ کس نمی‌خواهد به تو صدمه بزند" (گیبسون ۱۶). سپس، کیس به همراه مولی به دیدن آرمیتیج می‌رود. اگرچه کیس فوراً فراخوان را نمی‌پذیرد؛ "من هرگز سیستم امنیتی دیگری را هک نمی‌کنم، نه برای شما و نه برای هیچ

کس دیگر" (گیبسون، نورومنسر ۱۷)، خطرگری او با پذیرفتن پیشنهاد آرمیتیج شروع می‌شود؛ "چه می‌گویی اگر به تو بگویم که ما می‌توانیم مشکل سیستم عصبی‌ات را معالجه کنیم، کیس؟" (گیبسون، نورومنسر ۱۷). در حقیقت، پیش‌نهاد آرمیتیج، کیس را بر میانگیزد تا فراخوان را بپذیرد. در کانت زیرو، خطرگری انجی به صورت پیچیده‌تری آغاز می‌شود به طوری که پدرش قصد دارد تا او را به ژاپن بفرستد تا بتواند از او حمایت کند؛ "او مرا از آن جا دور کرد زیرا می‌دانست که آن‌ها می‌خواهند به من آسیب برسانند، شاید می‌خواهند به خاطر رویاها یم مرا بکشند" (گیبسون ۱۰۴)، اما انفجار مانع از ادامه راه او شد. بعد از انفجار، انجی، ترنر را می‌بیند و چون پای انجی در انفجار آسیب دیده است، ترنر، او را بر پشت خود تا خانه رودی<sup>۱</sup> می‌برد. این بخش‌ها نشان می‌دهند که انجی ناخواسته به سمت خطرگری کشیده شده است. حضور ترنر اولین نشانه از ظهور پیام رسان تلقی می‌شود و دومین نشانه ظهور لگبا<sup>۲</sup> (خدایی وودویی) در رویای انجی در میان راه به سوی خانه رودی است. لگبا گفت:

'فرزندی بیمار در قلمرو من است. هنگامی که ترنر صدا را از دهان انجی شنید، صدایی که عمیق، آرام و به طور عجیبی اغراق آمیز بود، هواناو تقریباً زمین را ترک کرده بود. 'من صدای تقدیر را شنیده‌ام که برای او پیراهنی خونی رقم زده است. ای گماشته! امشب دست‌هایی بسیار قبری برایش حفر می‌کنند. و هم‌چنین قبر تو را. دشمنان برای مرگ شما دعا می‌کنند. آن قدر دعا می‌کنند تا خسته شوند، دعا‌های آن‌ها همچون رودخانه‌ای جوشان است.' و بعد صدای قهقهه‌ای به گوش رسید. ترنر با ترس نگاهی انداخت و دید آب دهان انجی از میان لب‌های به هم فشرده‌اش جاری شده است. عضلات درونی منقبض صورتش جلوه‌گر صورتکی بودند که ترنر نمی‌شناخت. 'تو کیستی؟'  
'من فرمانروای راه‌ها هستم.'  
'چه می‌خواهی؟'

'این فرزند را به عنوان خدمتگزار خود که در میان مردم پیش رود. بهتر است که به سمت شرق حرکت کنید. او را به شهر خودت ببر. من دوباره او را هدایت می‌کنم. و ای مرد مسلح! سمدی<sup>۳</sup> همراه شما خواهد بود. او شما را هدایت می‌کند. او که فرمانروای گورستان‌ها است، فرمانروایی بی‌ثبات است حتی اگر خدمتگزار شایسته‌ای برایش باشید.' (گیبسون، کانت زیرو ۱۴۹)

1. Rudy

1. Legba

3. Samedi

در حقیقت، خطرگری انجی دارای دو بخش است: بخش اول در کانت زیرو و بخش دوم در فرامونا لیزا آشکار شده است. از این رو، دومین بخش از خطرگری با ظهور ممن/مامن بریگیتی<sup>۱</sup> (خدایی وودویی) در رویای انجی آغاز می شود. او به انجی در مورد دشمنانش هشدار می دهد؛ "تو دشمنانی داری که علیه تو دسیسه چیده اند. . . نمی توانی این جا بمانی. ماندن در اینجا مرگ را به همراه دارد" (گیبسون، *فرا مونا لیزا* ۲۰). زنده ماندن انجی مستلزم پذیرش فراخوان و ترک آن مکان است. بنابراین، از سوئیت می خواهد که به او اجازه دهد تا آن جا را ترک و شروع به کار کند؛ "می خواهم کار کنم. تعطیلات به پایان رسیده است" (گیبسون، *فرا مونا لیزا* ۴۰). این بخش نشان می دهد که انجی فراخوان را پذیرفته و می خواهد آن مکان را ترک کند تا زنده بماند. بنا به عقیده هریس "فراخوان" شکل هایی گوناگون دارد:

- چیزی که متعلق به ما، خانواده ما، یا جامعه ما بوده است از ما گرفته شده و جست و جوگری ما بازستاندن آن است.
- ما فقدان چیزی را در زندگی خود حس می کنیم و باید به دنبال آن برویم.
- ما باید عزت و شرف خود، خانواده خود یا کشور خود را حفظ یا دوباره زنده کنیم.
- ما آگاه می شویم حق چیزی از جامعه ما دریغ شده است و باید این حقوق را برای مردم بدست آوریم. (۱۳)

قهرمان ممکن است با نوعی خاص از فراخوان یا با تلفیقی از انواع آن روبه رو شود. برای مثال، فراخوان برای هنری کیس که سیستم عصبی اش توسط کارفرمایان سابقش از طریق "کیسه های سمی" روسی درون بدنش، آسیب دیده و دیگر نمی تواند به فضای سایبر وصل شود، می تواند نوع اول در نظر گرفته شود. به طوری که کیس قصد دارد خطرگری را به منظور بازستاندن توانایی اش برای اتصال به فضای سایبر انجام دهد زیرا تنها در صورت اتصال به فضای سایبر احساس می کند که زنده است. در خصوص خطرگری انجی، به نظر می رسد فراخوان او فقط فراخوانی برای زنده ماندن است، اما خوانشی دقیق تر از رمان ها نشان می دهد که خطرگری کیس و انجی، هر دو از نوع دوم هستند. در واقع، آن ها به دنبال چیزی هستند که کمبودش را در زندگی شان در دنیای تکنولوژیکی حس می کنند. همان طور که پیش تر گفته شد، خطرگری قهرمان

1. Mamman Brigitte



به دنیای ناشناخته است. "این مکان مقدر که گنج و رنج / خطر را توأمأ به همراه دارد به شکل‌های مختلفی نمود پیدا می‌کند: سرزمینی دورافتاده، جنگل، قلمروی زیر زمین، زیر آب‌ها، یا در آسمان‌ها، جزیره ای ناشناخته، قله کوه‌های مرتفع یا رویایی عمیق، اما همیشه مکانی از موجودات گوناگون، عجیب و غریب، رنج‌هایی غیرقابل تصور، کنش‌های فراانسانی و خوشی غیر قابل وصفی است" (کمبل، *قهرمان هزار چهره ۵۳*). در رمان‌های گیبسون، این دنیای ناشناخته در فضای سایبر نمود پیدا کرده، جایی که پر از موجودات شبیه‌سازی شده همچون هوش‌های مصنوعی، خدایان وودویی و غیره است. کمبل بیان می‌کند، "کسانی که فراخوان را می‌پذیرند، در اولین مرحله از سیرشان با شخصیتی حمایت‌کننده (بیشتر اوقات، یک پیرزن یا پیرمرد) رو به رو می‌شوند،" او کمک‌های (فرا انسانی) و طلسم‌هایی مهیا می‌کند تا قهرمان بتواند بر موانع و نیروهای مخالف موجود در مسیرش غلبه کند (*قهرمان هزار چهره ۶۳*). این یاری‌دهنده فرا انسانی می‌تواند مرشد، معلم یا ناخدا باشد (کمبل، *قهرمان هزار چهره ۶۶*). در این هنگام، یاری‌دهندگان و مرشدان حضور می‌یابند که ماموریتشان کمک و هدایت قهرمان در طول خطرگری است. در رمان *نورومنس*، مولی یاری‌دهنده‌ای است که برای کمک به کیس در طول ماموریت ویلاستریلایت 'استخدام شده، و آرمیتیج/وینترمیوت مرشدی است که آن‌ها را هدایت می‌کند. آرمیتیج/وینترمیوت، کیس را برای جراحی سیستم عصبی اش به کلینیکی می‌فرستد تا دوباره بتواند به فضای سایبر وصل شود. بنابراین، کمک فرا انسانی / طلسم برای کیس همان جراحی است. در *کانت زیرو و فرا مونالیزا*، انجی توسط خدایان وودویی نظیر لگبا، سمدی، ممن/مامن بریگیتی هدایت می‌شود. آن‌ها به عنوان مرشدانی در طول گذر انجی حضور می‌یابند. دو یاری‌دهنده؛ ترنر در اولین بخش خطرگری انجی در *کانت زیرو و مولی* در دومین بخش در *فرامونالیزا*، همراه انجی هستند. انجی ریز تراشه‌ای در سر دارد که از طریق آن به طور مستقیم می‌تواند به فضای سایبر وصل شود. این ریز تراشه، طلسم/کمک فرا انسانی به او است که انجی می‌تواند توسط آن به دنیای وودویی یا فضای سایبر دسترسی پیدا کند.

با کمک یاری‌دهنده، مرشد و طلسم، "قهرمان در طول خطرگری‌اش پیش می‌رود تا در آستانه ورود به نهایت قدرت، با "نگاهبانان آستانه" رو به رو می‌شود. . . فراسوی آن‌ها، دنیای تاریک، ناشناخته و پر خطر است" (کمبل، *قهرمان هزار چهره ۱۸*). در واقع،

آستانه "پلی میان دنیای شناخته شده و دنیای ناشناخته است" (هریس ۱۳). از این رو، قهرمان باید نگاهبانان را پشت سر بگذارد و وارد دنیای ناشناخته شود. در آغاز رمان نورومنس، کارفرمایان سابق کیس که به سیستم عصبی اش آسیب رسانده بودند همچون بازدارندگانی ترسیم شده‌اند که مانع ورود کیس به فضای سایبر هستند. بعد از جراحی کیس می‌تواند به فضای سایبر وصل شود، یا به عبارتی دیگر، او می‌تواند با گذر از نخستین آستانه یعنی جراحی، دنیای شناخته شده را ترک کند و وارد دنیای ناشناخته شود. بازدارنده‌ای دیگر که کیس با او در ماموریت ویلا استریلایت مواجه می‌شود، تسیر-اشپول<sup>۱</sup> است. اما کیس با برنامه نفوذی اش<sup>۲</sup> (سیستم حفاظتی اشپول را هک می‌کند)، از او می‌گذرد و کلید و رمز مورد نیازش را پیدا می‌کند. در کانت زیرو، نگاهبانان، مردان هوساکا<sup>۳</sup> هستند که انجی و ترنر را تعقیب می‌کنند و در مسیرشان به سوی کلوب جمرب<sup>۴</sup> به آن‌ها حمله می‌کنند. اما انجی و ترنر با انفجار هلی کوپتر هوساکا و مرگ مردان هوساکا فرار می‌کنند. سپس، انجی از طریق ریز تراشه به صورت ناخودآگاه یا در رویایی به فضای سایبر وصل می‌شود. در حقیقت، او وارد دنیای ناشناخته شده و از نخستین آستانه می‌گذرد. در رمان *فرا مونالیزا*، هیلتون سویفت بازدارنده‌ای است که با نگه داشتن انجی تحت نظارت پیوسته خود مانع از اتصال او به فضای سایبر شده، اما انجی او را پشت سر می‌گذارد و آن مکان را ترک می‌کند.

به زعم کمبل، "نظریه گذر از آستانه ماورای طبیعی که گذاری به عالمی است که در آن تولدی دوباره روی می‌دهد به صورت نمادین در سرتاسر جهان همچون تصویر زهدان نهنگ نشان داده شده است. قهرمان به جای شکست و یا سازش با نیروی آستانه، در دنیای ناشناخته غرق می‌شود،" بنابراین، "این نقش مایه رایج به این نکته تاکید می‌کند که گذر از آستانه به نوعی، نابودی خویش است. . . . قهرمان به درون می‌رود تا دوباره متولد شود" یا "جسم قهرمان قربانی، تکه تکه و سراسر زمین و دریا پراکنده می‌شود" (قهرمان هزار چهره ۸۳-۸۶). به این معنا که برای ورود به دنیای ناشناخته، قهرمان باید از بدن مادی اش بگذرد و در دنیای ناشناخته غرق شود. این عمل منجر به نوعی مرگ و تولدی دوباره می‌شود. در شروع نورومنس، گیبسون نشان می‌دهد که

1. Tessier- Ashpool
2. Intrusion program/icebreaker
3. Hosaka
4. Jammer

کیس از عدم توانایی‌اش برای اتصال به فضای سایبر ناراحت است؛ "برای کیس که لذت غیرجسمانی فضای سایبر دلیل زندگی‌اش بود، این ناتوانی، حکم یک شکست را داشت. . . . بدن برایش همچون تکه‌ای گوشت بود. کیس در زندان بدن خودش اسیر شده بود" (۳). بعد از پذیرفتن ماموریت، کارفرمایان جدید کیس را برای جراحی سیستم عصبی‌اش به کلینیکی فرستادند تا بتواند به فضای سایبر وصل شود. بنابراین، او می‌توانست از طریق "درماترود" برای ساعت‌ها در فضای سایبر بماند. ظاهراً، گیبسون با توصیف حضور کیس برای ساعت‌های متوالی در فضای سایبر نشان می‌دهد که کیس در فضای سایبر غرق شده است به طوری که دچار مرگ مغزی<sup>۲</sup> می‌شود یا به عبارتی دیگر نوعی از مرگ را در فضای سایبر تجربه می‌کند. به بیانی دیگر، او در فضای سایبر می‌میرد و با خارج‌شدن از فضای سایبر، در دنیای مادی دوباره متولد می‌شود. تجربه انجی از فرایند مرگ و تولدی دوباره بسیار پیچیده‌تر است به طوری که وقتی همراه ترنر در کانت زیرو یا همراه مولی/سالی در *فرا مونا لیزا* است، ناگهان به طور مستقیم به فضای سایبر وصل می‌شود و با موجوداتی که در فضای سایبر هستند از طریق ریزتراشه موجود در سرش ارتباط برقرار می‌کند؛ "انجی پشت خود را راست کرد، دهانش را با پشت دستش پاک کرد، و شروع به لرزیدن کرد. . . . فقط سفیدی چشمانش دیده می‌شد. . . . رنگش پریده بود. . . . اصلاً صدای ترنر را نمی‌شنید. دندان‌هایش به هم می‌خوردند. . . ." (گیبسون، کانت زیرو ۱۴۹)، "تقریباً، انجی انجا نبود. . . صداهای گوناگون. . . آن صداها. . . که از طریق انجی صحبت می‌کردند و وقتی آن‌ها صحبت می‌کردند، انجی رنج می‌کشید، عضلاتش منقبض شده و از بینی‌اش خون می‌آمد" (گیبسون، *فرا مونا لیزا* ۱۹۸). گیبسون تجربه انجی در فضای سایبر را چنان توصیف می‌کند که گویی در دنیای مادی حضور ندارد. به عبارت دیگر، عدم حضور انجی در دنیای مادی و توصیف حالت‌های بدنش هنگامی که در فضای سایبر است به نوعی تجربه مرگ اشاره می‌کند. تجربه‌ای که در قسمت‌های پایانی رمان به اوج خود می‌رسد زمانی که انجی جسم‌اش را در کارخانه جنتری ترک می‌کند و در فضای سایبر دوباره ظاهر یا متولد می‌شود. این گونه، قهرمان از طریق تجربه نوعی دگردیسی و یا گذر از نخستین آستانه وارد دنیای ناشناخته می‌شود.

1. Dermatodes
2. Flatlined

### تشریف/تغییر ماهیت

هنگامی که قهرمان آستانه را پشت سر می‌گذارد، وارد دنیای ناشناخته می‌شود "جایی که باید از آزمایشات پی در پی سربلند بیرون آید" (کمبل، قهرمان هزار چهره ۸۹). در این مرحله قهرمان با آزمایش‌ها و چالش‌های بسیاری مواجه می‌شود. مرحله آزمایش‌ها و چالش‌ها می‌تواند به شکل‌های گوناگونی نمود پیدا کند. یکی از مهم‌ترین آزمایش‌ها تمیز دادن یاری دهندگان راستین از اغواکنندگانی است که سعی دارند قهرمان را از مسیر اصلی‌اش منحرف کنند (هریس ۱۶). در رمان *نورو منسر*، کیس با کسانی رو به رو می‌شود که می‌خواهند او را دستگیر کنند. آن‌ها به او می‌گویند: "همین الان آماده می‌شوی و با ما می‌آیی... در غیر این صورت تو را می‌کشیم" (گیبسون ۹۶). کیس همراه آن‌ها می‌رود، به بیانی دیگر، او دزدیده می‌شود اما میان راه فرار می‌کند. بنابراین، آن‌ها اغواکنندگانی هستند که قصد دارند کیس را از مسیر اصلی‌اش منحرف کنند، اما کیس فرار می‌کند و به مکانی می‌رود که باید از آن جا به فضای سایبر وصل شده تا بتواند ماموریتش را انجام دهد. علاوه بر این افراد، لیندا لی شبیه سازی شده<sup>۱</sup> (دوست سابق کیس) که هر از گاهی در فضای سایبر ظاهر می‌شود نیز نمادی از اغواکننده است که قصد دارد مانع کیس شده و او را منحرف کند؛ "او می‌تواند کیس را ضعیف کرده و به جسمش بازگرداند، جسمی که هرکها به سخره می‌گیرند" (گیبسون، *نورو منسر* ۱۱۴). علیرغم وسوسه‌های لیندا لی، کیس او را نادیده می‌گیرد و به ماموریتش ادامه می‌دهد. این نمونه‌های تعقیب توسط اغواکنندگان در رمان‌های گیبسون تکرار می‌شوند. برای مثال، انجی توسط مردان هوساکا که می‌خواهند سد راه او شوند در رمان *کانت زیرو* تعقیب می‌شود، اما سرانجام موفق می‌شود به کمک ترنر آن‌ها را شکست دهد و به راهش به سوی کلوب جمر ادامه دهد. در رمان *فرامونالیزا*، هیلتون سویفت جلوه گر اغواکننده است و انجی توسط صدایی که از طریق ریز تراشه داخل سرش با او صحبت می‌کند متوجه این موضوع می‌شود:

'می‌شنوی؟ تو دشمنانی داری. آن‌ها علیه تو دسیسه چیده‌اند. خطر بزرگی است.

فرزندم! از زهر بترس!

او به دست‌هایش نگاه کرد. خون شفاف و تازه بود. صدای وزوز بلندتر شد. شاید

در سرش بود. 'خواهش می‌کنم! کمک کن! توضیح بده!'

1. The simulated Linda Lee

نمی‌توانی این‌جا بمانی. ماندن مرگبار است.<sup>۱</sup> (گیبسون ۲۰)

اعلام خطر توسط آن صدا منجر به آگاهی انجی شد که که ماندن در آن مکان برایش خطرناک است و باید آنجا را ترک کند. سپس، انجی به همراه پورفایر<sup>۱</sup> و دیگر دستیارانش به نیویورک پرواز می‌کند. هنگامی که آن‌ها به اسپرال<sup>۲</sup> می‌رسند، به هتل می‌روند و مولی، انجی را از هتل می‌رباید تا او را به کارخانه جنتری<sup>۳</sup> ببرد. در واقع انجی برای امری شبیه به پیوندی مقدس به کارخانه جنتری برده می‌شود. در نتیجه، آزمایش دیگری که انجی و کیس پشت سر می‌گذارند، آدم ربایی است.

همان‌طور که ذکر شد، قهرمان با آزمایش‌ها و چالش‌های متفاوتی در طول خطرگری اش رو به رو می‌شود. "هنگامی که تمام موانع پشت سر گذاشته می‌شوند، معمولاً خطرگری نهایی به صورت پیوند مقدس روح قهرمان فاتح با ایزد بانوی جهان، نماد وعده کمال، است" (کمبل، قهرمان هزار چهره ۱۰۰). از این رو، آخرین مرحله از خطرگری به صورت پیوند مقدس قهرمان با ایزد بانو، نماد پیروزی قهرمان، ترسیم می‌شود. کمبل آخرین مرحله را در بافتی اسطوره‌شناختی این‌چنین توضیح می‌دهد:

زن، در زبان اسطوره‌ای نماد تمامیت چیزی است که باید شناخته شود و قهرمان کسی است که باید او را بشناسد. همان‌طور که قهرمان به آرامی در حال گذار از تشریف است، نقش ایزد بانو برای قهرمان تجلی‌های متفاوتی پیدا می‌کند. او هرگز نمی‌تواند برتر از قهرمان باشد. اگرچه همیشه امری فراتر از درک قهرمان را وعده می‌دهد. او اغوا می‌کند، هدایت می‌کند، باعث می‌شود قهرمان بر موانع غلبه کند، و اگر قهرمان در شان ایزد بانو باشد هر دو، فاعل شناسنده و ابژه مورد شناسایی، از تمام محدودیت‌ها آزاد می‌شوند. زن، هدایت‌کننده به سوی نقطه کمال لذات نفسانی و تنانی است... قهرمانی که بتواند بدون ایجاد تنش و با مهربانی و اطمینان مورد نیاز ایزدبانو، همان‌گونه که هست، او را بپذیرد در واقع نماد پادشاه و خدای دنیای اوست. (قهرمان هزارچهره ۱۵۶)

بنابراین، رابطه‌ای میان شناخت شخصیت زن در اسطوره که نماد ایزد بانو است و

1. Porphyre
2. Sprawl
3. Gentry

به پایان رساندن خطرگری وجود دارد. کمبل معتقد است "ملاقات ایزدبانو (هر زنی می تواند نمادی از او باشد) آخرین مرحله آزمایش توانایی قهرمان برای به دست آوردن موهبت است... موهبتی که همان لذت زندگی در ابدیت است" (قهرمان هزارچهره ۱۱۰). ظاهراً، قهرمان بدون ملاقات ایزد بانو نمی تواند سیر خودش را کامل کند. در نورومنسر، مولی نماد ایزد بانویی است که کیس در طول خطرگری اش او را می شناسد. در واقع، فضای سایبر برای کیس امکان مشاهده کارهای مولی، احساسات او و مکانهایی که می رود را فراهم می کند:

او برنامه سیمستیم<sup>۱</sup> را فعال کرد و وارد سیستم حسی مولی شد... او در کنار دیواری از آینه های طلاکوب شده در لابی بزرگ ساختمانی ایستاده بود، آدامس می جوید، ظاهراً جذب تصویر خودش در آینه ها شده بود... به جایی خیره شده بود و با سرو صدا آدامس می جوید. کیس می خواست بخندد. او می توانست وجود ریز تراشه، دستگاه کوچک مسطح زیر آن، دستگاه سیمستیم و دستگاه رمز پرداز را روی قفسه سینه مولی حس کند. میکروفونی به گردن مولی وصل شده بود... بر اثر فشارهای عصبی، دست هایش در جیب های کت صورتی اش منقبض شده بودند. چند ثانیه طول کشید تا کیس متوجه شود که حس خاص نوک انگشتان مولی به دلیل خنجرهایی بود که در زیر ناخن هایش کار گذاشته شده بودند و تا حدی باز شده و دوباره بسته شده اند. (گیبسون، نورومنسر ۳۶)

از این بخش چنین می توان دریافت که فضای سایبر به کیس این امکان را می دهد که وارد بدن مولی شود و تمام احساسات، امیال، دردها و عواطفش را حس کند. همان طور که کاوالارو اشاره می کند، "کیس چیزها را از طریق بدن مولی تجربه می کند و بنابراین، درکی از ماهیت زن پیدا می کند" (۱۳۱) یا به گفته اسماهان سلاح<sup>۲</sup>، کیس "درک تازه ای از دیگری را از نقطه نظر مولی" تجربه می کند (۱۵۵). این امر دلیلی است که بعد از وصل شدن به سیستم حسی مولی، کیس را به فکر در مورد ماهیت مولی برمی انگیزد. در نورومنسر، بخش های بسیاری وجود دارد که احساسات مولی را به گونه ای توصیف می کند که کیس آن ها را حس می کند. برای مثال، بخشی وجود دارد که پای مولی شکسته و گیبسون درد مولی را آن گونه که کیس حس می کند و هم چنین احساسات خود کیس

1. The Simstim
2. Asmahan Sallah

را توصیف می‌کند:

کیس برنامه سیمستیم را روشن کرد و درد و رنج شدید شکستگی استخوان را حس کرد. مولی کنار دیوار خاکستری کم‌رنگ راهرو تکیه داده بود، نفس‌هایش بریده بریده بودند. کیس به ماتریکس بازگشت. به تدریج، دردی شدید را در پای چپش حس می‌کرد. . . . نفسی کشید و دوباره وصل شد. مولی یک قدم برداشت، سعی می‌کرد که سنگینی بدنش را به دیوار راهرو تکیه دهد. در اتاق زیر شیروانی، کیس ناله می‌کرد. (مولی) به کمک دستش توانست قدم دوم را بردارد. . . . از درد صدایش گرفته بود. سرفه کرد. . . . کیس خودش را وادار کرد دوباره برگردد. مولی به دیوار تکیه داده بود و سعی می‌کرد تمام سنگینی بدنش را روی پای راستش تکیه دهد. کیس به ماتریکس بازگشت و تروود را از سرش باز کرد. خیس عرق شده بود. پیشانی‌اش را با حوله‌ای پاک کرد و جرعه‌ای آب از قمقمه‌اش نوشید. (نورومنسر ۳۹)

چنان‌که متن بالا نشان می‌دهد، به محض وارد شدن به سیستم حسی مولی، مرزهای میان بدن‌های مولی و کیس از بین می‌روند. به این معنا که کیس در ضمن اینکه درد را از طریق بدن مولی حس می‌کند، در همان حال درد را در بدن خودش هم حس می‌کند گویی که درد متعلق به خودش است. از بین رفتن مرزهای میان بدن‌هایشان حاکی از آن است که کیس می‌تواند با مولی یکی شود. در واقع فاعل شناسنده (کیس) و ابژه مورد شناسایی (مولی) با هم متحد می‌شوند. این اتحاد قدرت‌شان را افزایش داده و آن‌ها را به آزمایش‌هایی هدایت می‌کند و از تمام محدودیت‌ها رها می‌سازد. اتحاد کیس با مولی به کیس کمک می‌کند تا از موانع موجود در خطرگری‌اش عبور کرده و به آزمایش‌هایی برسد. آزمایشی که همان اتحاد هوش‌های مصنوعی (وینترمیوت و نورومنسر) به کمک کیس است. با عبور از این مرحله، کیس در فضای سایبر دچار مرگ مغزی می‌شود، به بیانی دیگر، او نوعی از مرگ را تجربه می‌کند و در دنیای مادی دوباره متولد می‌شود. می‌توان ادعا کرد که قهرمان بدون تجربه نوعی مرگ و تولد دوباره نمی‌تواند خطرگری را به پایان برساند. بنابراین، قهرمان با گذر از این مرحله، می‌تواند غایت خوشی زندگی یعنی ابدیت را به دست آورد.

از طرف دیگر، کمبل ادعا می‌کند "هنگامی که قهرمان . . . مرد جوانی نیست و یک زن است، در آن صورت با ویژگی‌هایش، زیبایی‌اش و اشتیاقش، خود شایسته

است تا به جاودانگی بپیوندد. سپس همراه/شوهری مقدس بر او نازل می‌شود و او را به سوی بستر هدایت می‌کند - و این امر بدون توجه به میل و رضایت قهرمان زن انجام می‌شود. اگر قهرمان زن از آن مرد دوری گزیند، پرده‌ها کنار رفته و حقیقت آشکار می‌شود و اگر قهرمان زن در طلب آن مرد بوده می‌شود "قهرمان هزار چهره (۱۱۰). بنابراین، اگر قهرمان یک زن باشد، ملاقات ایزد بانو جای خود را به پیوند قهرمان با همراهی مقدس یا جاودانگی می‌دهد. برای مثال، صحنه پیوند انجی و بابی نیومارک<sup>۱</sup> نشان می‌دهد که انجی قهرمانی است که همراهی مقدس بر او نازل شده است. از طرف دیگر، این صحنه آزمایش نهایی انجی را به تصویر می‌کشد، او باید با ناپدید شدن/نابودی بدن اصلی خودش بهایی را بپردازد تا به یک سازه اطلاعاتی در فضای سایبر تغییر ماهیت بدهد. در اینجا است که انجی نوعی مرگ (ناپدید شدن جسم‌اش) و تولدی دوباره (ظهور دوباره به عنوان انجی شبیه‌سازی شده در دنیای مادی و تغییر ماهیتش به سازه اطلاعاتی در فضای سایبر) را تجربه می‌کند و موهبت زندگی یعنی جاودانگی را به دست می‌آورد. در واقع، بخش پایانی رمان *فرا مونا لیزا* نشان می‌دهد که انجی میشل و بابی نیومارک با فضای سایبر آمیخته شده و در حالی که بدن هایشان بی جان در کارخانه جنتری روی زمین افتاده‌اند، خودشان به سازه‌های اطلاعاتی تبدیل شده و در فضای سایبر به جاودانگی می‌رسند. ورهولسدانک<sup>۲</sup> از این امر به عنوان اثرات تکنولوژی یاد می‌کند، "تکنولوژی حتی پس از مرگ جسمانی هم بر افراد تاثیر می‌گذارد به گونه‌ای که ضمیر خود آگاه هر فرد در فضای سایبر به صورت داده محض دوباره متولد می‌شود" (۸۱). با توجه به این نظریه، جسم انجی نماد مرگ و سازه اطلاعاتی‌اش نماد تولد دوباره ضمیر خود آگاهش است. ویژگی مهم دیگر صحنه پایانی رمان، ترسیم ماهیت خداوندگار شدن انجی است. انجی هنگامی خداگونه می‌شود که به کارخانه جنتری برای پیوند مقدس برده می‌شود. گیبسون صحنه را این چنین توصیف می‌کند؛ "انجی آنجا بود. روی زمین کنار مرد بی جانی که روی برانکار بود. پاهایش زیر بدنش جمع شده بودند و او هم چون تندیس دست‌هایش را دور او (بابی) حلقه زده بود" (*فرا مونا لیزا* ۲۱۰). در بخش‌های پایانی رمان، انجی این گونه ترسیم می‌شود؛ هم چون "تندیس" یا "شمایلی" که دیگر شخصیت‌ها به دورش گرد آمده‌اند و گویی او را تکریم می‌کنند. این صحنه، جایگاه انجی را به عنوان نمادی خداگونه روشن می‌سازد

1. Bobby Newmark

2. Verhulsdonck



که توسط دیگر شخصیت‌ها پرستش می‌شود. شایان ذکر است که توصیف گیبسون از خدا شدن/ ماهیت خدایی کیس از انجی متفاوت است. کیس خدا گونه می‌شود زیرا او تنها کسی است که می‌تواند به وینترمیوت کمک کند تا با نورومنسر متحد شده و قدرت خود را افزایش دهند. ماهیت خدایی کیس با توضیح نظریه‌های کمبل در خصوص "یکی شدگی" واضح تر می‌شود. کمبل معتقد است که قهرمان با کامل کردن خطرگری‌اش، "خودش در جایگاه پدر قرار می‌گیرد" (قهرمان هزار چهره ۱۲۶). در حقیقت، قهرمان و پدر (مقدس) یکی می‌شوند یا با هم متحد می‌شوند. در رمان نورومنسر، همه چیز تحت نظارت و کنترل وینترمیوت، هوش مصنوعی است که کیس را وادار می‌کند تا به وینترمیوت به منظور پیوستن به نورومنسر برای افزایش قدرتش کمک کند. بنابراین، وینترمیوت به کیس نیاز دارد تا بتواند با نورومنسر متحد شود زیرا "هوش‌های مصنوعی به خودی خود کاملاً مستقل نیستند" (کاوالارو ۵۵). عدم استقلال آنها با توصیف کیس از ماهیت آنها روشن می‌شود:

کیس گفت: 'امشب ارواح با هم در می‌آمیزند.'

'وینترمیوت به اندازه نورومنسر قدرتمند می‌شود.'

....

من نورومنسر را دیده‌ام... فکر می‌کنم چیزی شبیه یک سازه رام<sup>۱</sup> عظیم است...  
سازه‌ها فکر می‌کنند آنجا وجود دارند، گویی واقعی است. (گیبسون، نورومنسر ۱۴۷)

اگرچه هوش‌های مصنوعی همچون صاحبان قدرت ترسیم شده‌اند که قدرت فراوان دارند، کیس با توصیف آنها هم چون "ارواح" یا "سازه‌ها" در بخش‌های پایانی رمان قدرتش را زیر سوال می‌برد. از نقطه نظر دیگر، دنی کاوالارو ادعا می‌کند که "هوش‌های مصنوعی به طور همزمان خداگونه و بازیچه هستند" یا به بیانی دیگر، ماهیتی مبهم دارند؛ از یک طرف، هوش مصنوعی هم چون وینترمیوت، کیس را کنترل و او را وادار به انجام انتظارات وینترمیوت می‌کند. از طرف دیگر، وینترمیوت نمی‌داند که برای اتحاد با نورومنسر به چه چیزی نیاز دارد، هم چنین، وینترمیوت بدون کمک کیس نمی‌تواند این کار را انجام دهد (۱۶۱-۱۶۲). ظاهراً، ماهیت دوگانه هوش‌های مصنوعی دو نکته را روشن می‌سازد؛ نخست، ماهیت خداگونگی آنها را هم چون نماد پدر (مقدس) ترسیم

#### 1. ROM construct

می کند. سپس، بازیچه بودن آنها حاکی از آن است که آنها به انسانی خدا گونه برای افزایش قدرتشان احتیاج دارند. این نظر، نشان می دهد که کیس می تواند به عنوان نماد پدر (مقدس) تلقی شود و یا قهرمانی که با خدایان متحد و تبدیل به قهرمانی خداگونه می شود. به علاوه، هنگامی که قهرمان بر موانع و چالش ها در طول خطرگری اش پیروز می شود، زمان آن است که موهبت غایی را دریافت کند. طبق نظر کمبل:

خدایان و ایزدبانویان نماد نگهبان اکسیر هستی فنا ناپذیر هستند اما خودشان به خودی خود امر غایی نیستند. بنابراین، چیزی که قهرمان در رابطه اش با آن ها جست و جو می کند، خود آن ها نیست، موهبت الهی آنها است که ماهیت پایدار و زوال ناپذیر آنها را در بر دارد. و تنها این ماهیت، امر غایی است. خدایانی که به نامها و گونه های مختلف در همه جا این ماهیت را ترسیم می کنند و گسترش می دهند ماندگار نیستند. (قهرمان هزار چهره ۱۶۸)

در واقع، اکسیر یا موهبت غایی، جاودانگی است که قهرمان در پایان خطرگری خود به آن دست می یابد. در رمان های گیبسون، تحقق جاودانگی از طریق استفاده شخصیت ها از تکنولوژی است. آن ها از تکنولوژی های گوناگون برای زنده ماندن، جاودانگی و قادر مطلق شدن در جهان استفاده می کنند. برای مثال، کیس جاودانگی جسمانی را با استفاده از اعضای مصنوعی بدست می آورد به طوری که، عضو آسیب دیده اش (لوزالمعده) را با عضو جدید و سالمی تعویض می کند. از طرف دیگر، تصویر گیبسون از فضای سایبر تحقق جاودانگی را پررنگ تر می کند به طوری که، فضای سایبر این امکان را برای انسان ها فراهم می کند که ضمیر خود آگاهشان را در فضای سایبر بار گذاری و انتقال دهند و در آن فضا جاودانه شوند (جردن ۲۸، ۱۸۵). گیبسون تحقق جاودانگی را با توصیف انجی همچون سازه های اطلاعاتی در فضای سایبر نشان می دهد. این چنین، شخصیت ها در رمان های گیبسون اکسیر یا موهبت غایی را بدست می آورند. بنابر این، هنگامی که قهرمان اکسیر یا موهبت غایی را بدست می آورد به دنیای شناخته شده بازگردد.

## بازگشت

بنا به نظر کمبل، "هنگامی که جست و جوگری قهرمان به پایان می رسد... قهرمان باید

با نشان پیروزی خود یا موهبت تغییردهنده زندگی بازگردد. سیر کامل تکاسطوره‌ای مستلزم بازگشت قهرمان و همراه آوردن موهبت (الهی) به قلمرو انسانی است، جایی که موهبت منجر به تجدید حیات مردمان یک جامعه، ملت، سیاره و یا ده هزار جهان می‌شود" (قهرمان هزار چهره ۱۷۹). در نتیجه، پس از آخرین مرحله از خطرگری، قهرمان همراه موهبت/اکسیر به جهان انسانی باز می‌گردد. ذکر انواع بازگشت دارای اهمیت است:

هنگامی که قهرمان در پیروزی‌اش، موهبت الهی خدایان و ایزدبانویان را به دست آورد و سپس به طور روشن فرمان بازگشت به جهان را مبنی بر آوردن اکسیری برای احیاء جامعه دریافت کند، در آن صورت در آخرین مرحله خطرگری‌اش توسط تمام حامیان الهی‌اش حمایت می‌شود. از طرف دیگر، اگر موهبت برخلاف میل نگهبان‌هایش بدست آید، یا اشتیاق قهرمان برای بازگشت به جهان بر خلاف میل خدایان یا شیاطین باشد، در آن حالت، آخرین مرحله سیر اسطوره شناختی تبدیل به یک تعقیب و گریز هیجان انگیز و معمولاً فکاهی می‌شود. چنین گریزی ممکن است با مظاهری از هجوم و موانع سحرآمیز دشوارتر شود. (کمبل، قهرمان هزار چهره ۱۸۹)

بنابراین، در صورتی که قهرمان، اکسیر را همچون موهبتی الهی از سوی ایزدبانویان و خدایان دریافت کند، آنها در طول مسیر بازگشت به دنیای انسانی او را حمایت می‌کنند. برای مثال در بخش‌های پایانی رمان نورومنسر، هنگامی که کیس به فضای سایبر وصل می‌شود با لیندا لی شبیه‌سازی‌شده رو به رو می‌شود اما کیس او را نا دیده می‌گیرد زیرا می‌داند که او واقعی نیست؛ "هیچ کدام واقعی نبود... او هم واقعی نبود" (گیبسون ۱۳۸). با این کار کیس رضایت هوش‌های مصنوعی را بدست می‌آورد چنان که نورومنسر بیان می‌کند؛ "تو پیروز شدی. تو پیش از این پیروز شدی... تو هنگامی که در ساحل از او روی برگرداندی، پیروز شدی" (گیبسون، نورومنسر ۱۵۲). در نتیجه، هوش‌های مصنوعی به او کمک می‌کنند و توضیح می‌دهند که چگونه می‌تواند از کیسه‌های سمی خلاص شود و به اسپرال بازگردد. آنها این کار را توسط مولی انجام می‌دهند. صدایی به مولی می‌گوید که کیس باید چه کار کند و مولی آن را بازگو می‌کند؛ "گفت: آنها تحت مراقبت بوده‌اند. گویی به طور عمیق در بافت‌های مغزت نفوذ کرده‌اند و

باعث شدند مغز، آنزیم مورد نیاز را تولید کند. بنابراین، الان رها شده اند. افراد زیونیت<sup>۱</sup> خون تو را عوض خواهند کرد و آغازی دوباره خواهی داشت" (گیبسون، نورومنسر ۱۵۵-۱۵۶). سپس، کیس "مقدار زیادی از پول سوییسی اش را خرج یک لوزالمعده و یک کبد سالم کرد، مقدار دیگر را یک اونوسندای<sup>۲</sup> جدید و یک بلیط برای بازگشت به اسپرال خرید. کاری پیدا کرد و با دختری به نام میشل آشنا شد" (گیبسون، نورومنسر ۱۵۷). همان طور که گفته شد، کیس بعد از خرید یک لوزالمعده و یک کبد سالم به اسپرال باز می‌گردد، کاری پیدا می‌کند و زندگی اش را با زنی به نام میشل شروع می‌کند. این چنین، هوش های مصنوعی در مسیر بازگشت به اسپرال کیس را حمایت می‌کنند. علاوه بر این، "قهرمان ممکن است توسط کمکی از بیرون از خطرگری فرا طبیعی اش بازگردانده شود. می‌توان گفت که دنیا او را فرا می‌خواند. . . . اگر قهرمان . . . مخالف بازگشت باشد، شخصی که برای بازگرداندن او آمده است با شوک و ضربه مهیبی رو به رو می‌شود. اما از طرف دیگر، اگر قهرمان فقط تاخیر کرده باشد . . . نجات داده شده و باز می‌گردد" (کمبل، قهرمان هزار چهره ۱۹۲). برای مثال، در پایان *فرا مونا لیزا* به نظر می‌رسد انجی در کارخانه جنتری مرده است. این صحنه دو نکته را در خصوص بازگشت انجی روشن می‌سازد؛ نخست، بازگشت او خلاف میل خدایان و ودویی است. بنابراین، آن‌ها به او اجازه بازگشت نمی‌دهند و او به یک سازه اطلاعاتی در فضای سایبر تغییر ماهیت می‌دهد. سپس، افرادی که انجی با آن‌ها کار می‌کند (افراد جامعه) او را تعقیب می‌کنند تا او را به دنیای واقعی باز گردانند اما به جای او، انجی شبیه سازی شده (مونا) را پیدا کنند. آن‌ها با پیدا کردن انجی شبیه سازی شده، فکر می‌کنند که انجی را از مرگ نجات داده‌اند و او (مونا) را به دنیای انسانی باز می‌گردانند. از یک نقطه نظر دیگر، تغییر ماهیت انجی به یک سازه اطلاعاتی در فضای سایبر و به انجی شبیه سازی شده در دنیای انسانی، تغییر ماهیت قهرمان را به موجودی جدید پس از پایان خطرگری روشن می‌سازد.

قهرمان پس از بازگشت از خطرگری‌های خود دیگر آن انسان گذشته نیست هم چنین طرز رفتارش با دنیای ناشناخته هم تغییر می‌کند. در رابطه با این نظریه کمبل می‌گوید، در ابتدای خطرگری، "دو جهان، فرا انسانی/ معنوی و انسانی،" همچون دو دنیای مجزا "ترسیم می‌شوند" اما "کلید اصلی درک اسطوره" دانستن این امر است

1. The Zionites
2. Ono-Sendia

که "هر دو قلمرو در واقع یکی هستند. قلمرو خدایان بعد فراموش شده جهانی است که برای ما شناخته شده است، و جست و جوی آن بعد چه از روی میل و چه خلاف میل خود، تمام آن چیزی است که قهرمان باید انجام دهد (قهرمان هزار چهره ۲۰۱-۲۰۲). از این رو، قهرمان در پایان سیر خود از این امر آگاه می‌شود که در حقیقت دو جهان یکی هستند و او می‌تواند به طور همزمان در هر دو حضور داشته باشد. به نظر می‌رسد گیبسون این نظریه را با برجسته‌نمایی "تله حضور" به تصویر می‌کشد. بسیاری از منتقدین هم چون ورهولسدانک و هیم<sup>۲</sup> باور دارند که انسان به محض اتصال به فضای سایبر "تله حضور" را تجربه می‌کند. "تله حضور" به صورت‌های مختلفی تعریف شده است؛ هم چون "توانایی حضور فیزیکی در یک مکان همزمان با حضور خود آگاهانه در مکانی دیگر" یا "حضور در مکانی از راه دور که به معنای حضوری مجازی است... حضور به معنای آگاهی موثر از آنچه اتفاق می‌افتد و توانایی انجام کارها توسط نظاره، دسترسی، گرفتن و حرکت دادن اشیا با دستان خود به طوری که گویی آنها نزدیک ما هستند" (ورهولسدانک، هیم ۸۷؛ ۱۱۴). تمام این تعریف‌ها به نظریه "حضور در آنجا بدون بودن در آنجا" اشاره دارند (هیم ۱۱۵). در حقیقت، فضای سایبر برای انسان‌ها امکان حضور در دو فضای مادی و سایبری را به صورت همزمان فراهم می‌کند. انجی میشل و هنری کیس دو نمونه واضح بودن همزمان در دنیای مادی و فضای سایبر هستند. کیس می‌تواند در دنیای مادی زندگی کند و به طور همزمان از طریق امکانات تکنولوژیکی به فضای سایبر وصل شود. انجی می‌تواند به عنوان انجی شبیه سازی شده (مونا) در دنیای مادی و به عنوان سازه اطلاعاتی در فضای سایبر به طور همزمان حضور داشته باشد. در اینجا است که قهرمان، فرمانروای هر دو جهان می‌شود و آزاد است که "از مرزهای هر دو بگذرد و بین هر دو جهان رفت و آمد کند" (کمبل، قهرمان هزار چهره ۲۱۲). بنابراین، حضور همزمان کیس و انجی در دنیای مادی و سایبری نشان می‌دهد که آن‌ها فرمانروایان و صاحبان هر دو جهان شده‌اند.

## نتیجه‌گیری

در انتها می‌توان ادعا کرد که تغییر ماهیت کیس و انجی در دنیای تکنولوژیکی نوعی از سیر/خطرگری قهرمان است. به عبارت دیگر گیبسون از تک اسطوره کمبل استفاده

1. Telepresence
2. Heim

کرده تا دگر دیسی انسان به پسا انسان را در داستان‌های سایبر پانک به تصویر بکشد. در واقع در رمان‌های گیبسون، اسطوره کهن شکل جدیدی به خود می‌گیرد به طوری که ایماژها، نمادها، صحنه‌ها و دیگر عناصر کهن با نمونه‌های تکنولوژیکی جایگزین شده‌اند. اگرچه سیر قهرمان در دنیای تکنولوژیکی اتفاق می‌افتد، قهرمان باید سه مرحله خطرگری؛ عزیمت، تشرف / تغییر ماهیت، و بازگشت، را طی کند. در مرحله عزیمت، شخصیت‌های رمان‌های گیبسون با پذیرفتن فراخوان به تغییر از دنیای انسانی جدا می‌شوند. سپس، مرشدها و یاری‌دهندگان را ملاقات می‌کنند و به کمک آن‌ها از اولین آستانه عبور می‌کنند و وارد دنیای ناشناخته یا همان فضای سایبر می‌شوند. در مرحله تشرف / تغییر ماهیت، قهرمانان آزمایشات و چالش‌های بسیاری از جمله آزمایش نهایی را پشت سر می‌گذارند. سپس، آن‌ها می‌توانند اکسیر و موهبت غایی را به دست آورند. تحقق جاودانگی در رمان‌های گیبسون جلوه‌گر این موهبت است. ظاهراً، شخصیت‌ها در رمان‌های گیبسون، جاودانگی را از طریق تکنولوژی‌های سایبری به دست می‌آورند. در نهایت، قهرمانان می‌توانند به خانه بازگردند، اما دیگر همان کسانی نیستند که پیش از خطرگری بودند. این نظریه از طریق دگر دیسی کیس و انجی به موجودات جدید یا به بیانی بهتر سایبرگ/ پسا انسان که می‌توانند به طور همزمان در دنیای فیزیکی و سایبری زندگی کنند توسط گیبسون به تصویر کشیده شده است.

## Reading the Selected Fiction of William Gibson in Light of Joseph Campbell's Theory: Cyberpunk and Postmodern Myths

Farid Parvaneh<sup>1</sup>, Hanieh Zaltash<sup>2</sup>

### **Abstract**

#### **Introduction**

*It could be argued that myths always have a salient role in the human's life to the extent that all the human's intentions, motives, deeds, and judgments have their roots in myths. Seemingly, the death of myths causes the annihilation of the world.*

#### **Background Studies**

*William Gibson's works have gained international recognition and*

1. Assistant Professor. Islamic Azad University, Qom Branch, Iran

2. Ph.D.candidate. IAU. Central Tehran Branch, Iran

*accordingly many critics have endeavored to analyze his works. Several recent studies have been focused on the implication of myth, technology, and their roles in William Gibson's cyberpunk fictions. In his book, Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson (2000), Dani Cavallaro investigates the technomythological essence of Gibson's characters. In 2004, Markus Keinscherf published his paper, "Myth, Technology, and the (Post)Human Subject in William Gibson's Sprawl Trilogy." In this paper, he employs Lacan's and Zizek's theories in order to scrutinize the interaction of myth and technology in Gibson's novels. Newton Ribeiro Rocha Junior, in his "Creator and Creature in William Gibson's Neuromancer: The Promethean Motif in Science Fiction" (2008), focuses on the common features of the Promethean myth and science fictions. In "The Eye/I of the Storm: The Hollowness of Identity and Knowledge of Posthuman Subjects in Cyberpunk Fiction" (2019), Hussain Mohseni and Kian Soheil investigate the cybercharacters. Although all the aforementioned studies elucidate the interconnection of myth and technology, no single research highlights the metamorphosis of the human to the post-human through cyber technologies by following Campbell's ideas of 'the adventure of the hero.'*

### **Methodology**

*This research, on the one hand, aims to divulge the portrait of myths and the hero's journey in the technological world of William Gibson's novels in order to reveal if the metamorphosis of the human to the post-human in the technological world could be considered as the adventure of the hero. On the other hand, the present study is based on the hypothesis that the traces of myths could be found in all times and in all places, today's technological world not being an exception. William Gibson, who is a significant author of cyberpunk fictions, recreates the old myths through technological features. Therefore, this paper is an attempt to critically investigate the mythical elements, including the hero and the hero's journey and examining them in William Gibson's novels, Neuromancer (1984), Count Zero (1986), and Mona Lisa Overdrive (1988) to delineate that Gibson portrays a novel picture of myths and indicates that myths underlie all the stories and narratives.*

Gibson's view has its roots in Campbell's ideas regarding the existence of myths in all places and all times. In his *The Masks of God: Primitive Mythology*, Campbell argues that the permanent presence of myths in human history demonstrates that "man, apparently, cannot maintain himself in the universe without belief in some arrangement of the general inheritance of myth" (3). Since, according to Campbell, all myths follow the same patterns, the individual can find himself and his status in regard to the myths of the world. He also claims that all the stories, narratives, and works of literature could be more comprehensible through scrutinizing 'monomyth' and 'the adventure of the hero' which are variously represented.

### **Conclusion**

It could therefore be assumed that cyberpunk fictions, particularly Gibson's novels, are the proper examples of the works which track the mythical patterns. In Gibson's cyberpunk fictions, the hero's adventure takes place in the technological world and the hero should face the three foremost stages of the adventure; departure, initiation/transformation, and return.

**Keywords:** *Monomyth, Metamorphosis, Technological World, Cyberpunk Fictions, The Adventure of the hero*

### **References:**

Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton: Princeton University Press, 2004.

Campbell, Joseph, *The Masks of God: Primitive Mythology*. London: Secker & Warburg, 1960.

Cavallaro, Dani. *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London: The Athlone Press, 2000.

Gibson, William. *Count Zero*. N.p.: Arbor House Pub Co, 1986.

Gibson, William, *Neuromancer*. N.p:N.p, [1984].



- Gibson, William, *Mona Lisa Overdrive*. N.p:N.p, [1988].
- Harris, Reg. "The Hero's Journey: Life's Great Adventure." *Harris Communications: Exploring the Hero's Journey*. Harris Communications, Napa, California, 2015. Jan. 2016.
- Heim, Michael. *Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, 1993.
- Jordan, Tim. *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*. London: Routledge, 2003.
- Junior, N. R. Rocha. "Creator and Creature in William Gibson's *Neuromancer*: The Promethean Motif in Science Fiction." Federal University of Minas Gerais. 2008.
- Keinscherf, Markus. "Myth, Technology, and the (Post)Human Subject in William Gibson's *Sprawl Trilogy*." GRIN Verlag. 2004.
- Lalbahsh, Pedram. "Re-reading the protagonist of *Nemesis* in the Mirror of the Myth of Sophocles *Oedipus the King*." *CLLS*, Vol. 13, No.17, 2016. 227-244.
- Mohseni, Hussain. and Kian Soheil. "The Eye/I of the Storm: The Hollowness of Identity and Knowledge of Posthuman Subjects in Cyberpunk Fiction." *CLLS*, Vol. 16, No. 22, 2019. 77-97.
- Sallah, Asmahan. "Chasing the Trace of the Sacred: Postmodern Spiritualities in Contemporary American Fiction." Texas A&M University. (2010). ProQuest Dissertations and Theses. Feb.2013 <<http://www.ProQuest.co.uk>>.
- Verhulsdonck, Gustav. "Cyberpunk: Ontology, Epistemology, and (Post-) Humanism in William Gibson's *Neuromancer*." New Mexico State University. 2002.