

Investigation and Analysis of the Myth of Gilgamesh Based on Joseph Campbell's hero's Journey Model

Laya Maulavi¹  | Abdullah Tolouei Azar² 

1. PhD student in Persian Language and Literature - Epic Literature, Faculty of Literature and Humanities, Urmia University, Urmia, Iran.

Email: Laya.molavi767@gmail.com

2. Corresponding Author: Assistant Professor of Persian Language and Literature, Faculty of Literature and Humanities, Urmia University, Urmia, Iran .

Email: a.tolociazar@urmia.ac.ir

Article history Received: 18 January 2025

Received in revised form: 10 March 2025

Accepted: 10 March 2025

Published online: 21 March 2026

Abstract

The Epic of Gilgamesh is one of the earliest literary works of humanity, recounting the life and adventures of a king named Gilgamesh. Initially a selfish and powerful individual, Gilgamesh faces an existential crisis and a contemplation of death following the death of his loyal friend, Enkidu. In his quest to discover the secrets of immortality, he encounters numerous challenges and trials, each revealing different facets of his character. The main aim of this research is to examine and analyze the Gilgamesh myth according to Campbell's Hero's Journey model, using a descriptive-analytical method. The findings of this research show that the narrative of Gilgamesh fully aligns with Campbell's Hero's Journey framework. From the call to adventure to the return of the hero with wisdom, Gilgamesh undergoes all stages of this model. He begins the journey in search of the meaning of life and immortality. Throughout his journey, he faces various obstacles and trials that ultimately lead him to discover the truth about immortality, realizing that physical immortality is unattainable, and that human legacy, such as wisdom and experiences, holds the true value. This journey culminates in Gilgamesh's return to Uruk, where he passes on his inner wisdom to future generations.

Keywords: Myth, Gilgamesh, Hero's Journey, Joseph Campbell.

1. Introduction

The Epic of Gilgamesh is one of the oldest and most prominent literary works in the world, dating back to around 2700 BC. Written on clay tablets in cuneiform script, this epic originated in the ancient land of Mesopotamia and tells the story of the life and travels of Gilgamesh, the king of Uruk. Gilgamesh, who is two-thirds god and one-third human, is initially a selfish and arrogant king, but during his travels he becomes a transformed and conscious character. As one of the first written examples of the hero's journey, the Epic of Gilgamesh provides a suitable basis for analysis based on Joseph Campbell's model. In today's world, rereading these myths can help contemporary man rebuild his connection to identity and the meaning of life. The fundamental question is how can the myth of Gilgamesh be analyzed based on the hero's journey model within the framework of Campbell's theory? This research seeks to not only demonstrate the conformity of Gilgamesh with Campbell's model, but also to analyze why this model continues to be used as a universal model in the study of myths.

2. Research Method

This research is considered qualitative in nature and has been conducted using a descriptive-analytical method. Also, the method of collecting information was using written and library sources and the World Wide Web (Internet).

Journal of Subcontinent Researches, Vol. 18, No.50, 2026, pp. 397-412.

DOI: 10.22111/JSR.2025.50840.2476



© Maulavi, L; Tolouei Azar, A.

Publisher: University of Sistan and Baluchestan

3. Discussion

According to the descriptions given at the beginning of the Epic of Gilgamesh, his privileged position is quite evident. He lives in a place that is, on the one hand, strong and stable, and on the other hand, next to a sacred temple. This temple well highlights the spiritual and transcendental aspect of Gilgamesh. Next to this sacred space, there is also a grain granary, which is a symbol of blessing and abundance. These two elements, namely holiness and blessing, are considered prominent features of this place. The first stage of the hero's journey corresponds to the starting point of the Epic of Gilgamesh. The hero faces the unknown, and this encounter is a turning point that moves his narrative forward. The invitation to travel here can appear in an internal and hidden form. This invitation is a message that reaches him from the depths of the hero's unconscious and promises change and transformation. Such messages usually manifest in the form of dreams, imaginations, or visions, leading the hero into an unknown path. The invitation can be a physical movement, or a call to inner growth and transformation.

4. Conclusion

His return to Uruk at the end of the story, which corresponds to the "return with the treasure" stage of Campbell's hero's journey, is not only a physical return home, but a return to self-awareness and wisdom. Once seeking physical immortality, he has now come to a profound understanding of human nature and its limitations. This inner wisdom, in addition to introducing him as a historical hero, shows that any person can achieve inner growth and transformation through the risky path that Gilgamesh has traveled. This model shows that the heroic journey is still applicable in the modern world and can be observed in the daily life of every person. Human life, similar to Gilgamesh's journey, is full of challenges, crises, and moments of loneliness that ultimately lead to a deeper understanding of existence and the meaning of life. In this regard, Gilgamesh, as an exemplary hero, can be a model for humans to benefit from every failure and obstacle they encounter in life as an opportunity to grow and achieve wisdom and self-awareness.

5. Reference

- Bahar, Mehrdad. (2002). Research on Iranian Myths, Tehran: Tous.
- Bastid, Roger. (1996). The Knowledge of Myths, translated by: Jalal Sattari, Tehran: Tous.
- Bazgir, Nooroddin; Heydari, Ali; Hasani Jalilian, Mohammad Reza; Noori Khatonbani, Ali. (2018). Review and Analysis of the Objectives and Characteristics of Five Spiritual Travelogues (Gilgamesh, Ardavirafnameh, The Myth of Er in Plato, Sira al-Ibad by Sana'i, Divine Comedy by Dante), Literary Text Research. 22 (76): 33-60.
- Burckhardt, Giyork & Smith, George. (1954). The Epic of Gilgamesh, translated by: Davood Manshizadeh, Tehran: Jajerami.
- Campbell, Joseph. (2016). The Hero with a Thousand Faces, translated by: Shadi Khosropanah, 7th edition, Mashhad: Gol Aftab.
- Dadvar, Abolghasem & Roozbehani, Roya. (2019). Reflection of Nature in the Scope of Iranian Myths, Jelveh Honar, Vol. 11, No. 1(22): 63-72.
- Eliade, Mircea. (2013). Myth, Dream, and Mystery. 3rd edition, translated by: Roya Monajem, Tehran: Elm.
- Khodakermi, Fatemeh. (2013). A Study of Archetypes in the Epic of Gilgamesh from Jungian Perspective, Language and Persian Literature, Islamic Azad University of Sanandaj, 16(5): 46-68.
- McCall, Henrietta. (2010). Mesopotamian Myths, translated by: Abbas Mokhber, Tehran: Markaz.
- Modarresi, Fatemeh. (2011). Descriptive Culture - Criticism and Literary Theories, Tehran: Research Institute for Humanities and Cultural Studies.
- Naqashzadeh, Masoud & Seyed Mostafa, Mokhtabad. (2015). Analyzing the Structure of Epic Films Based on the Hero's Journey Model, Communication Research, Vol. 22, No. 2: 65-85.
- Sanders, N. K. (1997). The Epic of Gilgamesh, translated by: Esmail Falazi, Tehran: Hirmand.
- Sattari, Jalal. (2001). A Study on the Myth of Gilgamesh and the Legend of Alexander, Tehran: Markaz.
- Shabandar, Somayeh. (1999). The Epic of Gilgamesh, translated by: Mahdi Maghsoudi, Mashhad: Gol Aftabgardan.
- Vogler, Christopher. (2008). The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers, translated by: Mohammad Gozar Abadi, Tehran: Minavi Kharad.
- Zhiran, F. et al. (2003). Encyclopedia of Assyrian and Babylonian Mythology, translated by: Abolghasem Esmailpour, Tehran: Fekr-e-Rooz.

Cite this article: Maulavi, L; Tolouei Azar, A. (2026). Investigation and Analysis of the Myth of Gilgamesh Based on Joseph Campbell's hero's Journey Model. *Journal of Subcontinent Researches*, 18(50), 397-412.

DOI: [10.22111/JSR.2025.50840.2476](https://doi.org/10.22111/JSR.2025.50840.2476)

بررسی و تحلیل اسطوره «گیل گمش» بر اساس الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپبل

لعیا مولوی^۱ | عبدالله طلوعی آذر^۲

۱. دانشجوی دکترای زبان و ادبیات فارسی، ادبیات حماسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه ارومیه، ارومیه ایران.

رایانامه: Laya.molavi767@gmail.com

۲. نویسنده مسئول: استادیار زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه ارومیه، ارومیه ایران.

رایانامه: a.toloeiazar@urmia.ac.ir

چکیده

هدف اصلی این پژوهش، بررسی و تحلیل اسطوره «گیل گمش» بر اساس الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپبل است که به روش توصیفی-تحلیلی صورت گرفته است. این پژوهش، با سودجستن از کهن الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپبل، به تحلیل و تفسیر حماسه گیل گمش می پردازد. نتیجه گیری پژوهش نشان می دهد که در روایت گیل گمش جز مرحله رد دعوت، باقی مراحل با الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل هم خوانی دارد. ابتدا با فراخوان به جست و جوی معنای زندگی و جاودانگی سفر آغاز می کند. در این سفر، با موانع و آزمون های مختلف روبه رو می شود که در نهایت او را به کشف حقیقت جاودانگی می رساند. جایی که درک می کند جاودانگی جسمی، دست نیافتنی است و میراث انسانی، همچون حکمت و تجربه ها، ارزشی واقعی دارد. این سفر در نهایت به بازگشت گیل گمش به «اوروک» و انتقال حکمت درونی اش به نسل های آینده منجر می شود.

کلیدواژه ها: اسطوره، گیل گمش، سفر قهرمان، جوزف کمپبل.

۱- مقدمه

اسطوره گیل گمش، یکی از کهن ترین و مهم ترین آثار ادبی به دست آمده از سرزمین بابل است و حماسه ای شگرف از جستجوی انسان برای معنا، جاودانگی و شناخت خود را روایت می کند. این حماسه به عنوان یکی از بنیادی ترین داستان های طول تاریخ، مورد توجه محققان، ادیبان و فیلسوفان بسیاری قرار گرفته است.

به نظر می رسد الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپبل، ابزاری مناسب برای تحلیل آثار اسطوره ای با ساختار پیچیده و نمادین است. این الگو، یکی از روش های نوین و تأثیرگذار در بررسی اسطوره ها به شمار می آید. کمپبل، در کتاب «قهرمان هزار چهره»، به الگوی مشترک سفر قهرمان در اسطوره های مختلف بشری پرداخته و مدعی است که بسیاری از قهرمانان اسطوره ای، در قالب یک فرآیند مشابه از مراحل چون: فراخوان به سفر، آزمایش ها، دستیابی به هدایای معنوی و در نهایت بازگشت به دنیای

مطالعات شبه قاره، دوره ۱۸، شماره ۵۰، ۱۴۰۵، صص ۴۱۲-۳۹۷.

تاریخ انتشار: ۱۴۰۵/۰۱/۰۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۲/۲۰

تاریخ ویرایش: ۱۴۰۳/۱۲/۲۰

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱۰/۲۹

استناد: مولوی، لعیا؛ طلوعی آذر، عبدالله. (۱۴۰۵). بررسی و تحلیل اسطوره «گیل گمش» بر اساس الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپبل، مطالعات

شبه قاره، ۱۸(۵۰)، ۳۹۷-۴۱۲.

DOI: [10.22111/JSR.2025.50840.2476](https://doi.org/10.22111/JSR.2025.50840.2476)

ناشر: دانشگاه سیستان و بلوچستان

© مولوی، لعیا؛ طلوعی آذر، عبدالله.



معمولی می‌گذرند. این الگو، در اسطوره گیل‌گمش، به‌وضوح قابل‌مشاهده است و به تحلیل عمیق‌تر و فهم بهتر ابعاد مختلف آن کمک می‌کند.

در این پژوهش، هدف آن است که با استفاده از الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپبل، ساختار اسطوره گیل‌گمش مورد بررسی و تحلیل قرارگیرد. از این طریق می‌توان به ابعاد پیچیده‌تر سفر گیل‌گمش، چالش‌ها، تکامل شخصیت او و در نهایت پیام‌های انسانی نهفته در این حماسه پی‌برد. پژوهش حاضر، تلاش خواهد کرد تا با تحلیل روایت گیل‌گمش، به درک عمیق‌تری از این حماسه و تأثیر آن در شکل‌دهی به اسطوره‌های دیگر و در نهایت شناخت بهتر از هویت انسانی و جایگاه انسان در جهان دست‌یابد.

۱-۱- بیان مسئله و سؤالات تحقیق

اسطوره در میان ملت‌ها و اقوام مختلف، به‌عنوان بخشی از فرهنگ مردم یک جامعه منعکس‌کننده اعتقادات، باورها، آیین‌ها و بینش اجتماع در بستر تاریخ است. در تعریف اصطلاحی «اسطوره» می‌توان گفت: «اسطوره، اصطلاحی است کلی و برگزیده باورهای مقدس انسان در مرحله خاصی از تصورات اجتماعی که در عصر جوامع به‌اصطلاح ابتدایی شکل می‌گیرد و باورداشت مقدس همگان می‌گردد که معمولاً درباره خدایان، موجودات فوق بشری و وقایع شگفت‌آوری که در زمان‌های آغازین، با کیفیاتی متفاوت از زمان عادی ما رخ داده و به خلق جهان و اداره آن انجامیده است و یا در دوران‌های دوردست آینده رخ خواهد داد» (بهار، ۱۳۸۱: ۳۷۱). باستید در تحلیل تاریخچه پیدایش اسطوره‌ها، آن‌ها را با ذات انسانی مرتبط دانسته و معتقد است، اساطیر با دین و مذهب پیوند دارند، اما جوهره اصلی اسطوره، پدیدآمدن آن از تخیل است که برای مقاصد چون تبیین پدیده‌های طبیعت، قصه‌های سرگرم‌کننده و افسانه‌های پهلوانی شکل گرفته‌اند و در مجموع، اساطیر، زاده طبع شاعران، نویسندگان و تخیلی انسانی است (باستید، ۱۳۷۵: ۲۱). نظریه «سفر قهرمان» به‌عنوان یکی از مهم‌ترین بخش‌های «کهن‌الگوی سفر قهرمان» تحولی جدید در حوزه مطالعات نقد اسطوره‌گرایی پدید آورد. جوزف کمپبل، اسطوره‌شناس آمریکایی، از شاگردان مکتب یونگ بود که با طرح الگوی اسطوره‌های سفر قهرمان، دریچه‌ای تازه به‌روی تحلیل آثار ادبی جهان گشود. «ژوزف کمپبل، سفر دوری انسان را در قالب قهرمانان اساطیری طرح می‌کند و نشان می‌دهد که کهن‌الگوی سفر در قصه‌ها و افسانه‌های جهان، در زمان‌ها و مکان‌های مختلف، در قالبی نو تکرار می‌شود تا انسان بتواند با سیروسلوک درونی، نفس خویش را بشناسد. در این نظریه، اسطوره‌ها و روایت‌های عامیانه ملت‌ها، پیرنگی یگانه دارند» (عبدالله‌زاده و ریحانی، ۱۳۹۶: ۷۲). کمپبل برای این الگو، هفده مرحله می‌شمارد؛ اما در بیشتر اسطوره‌ها، تمام مراحل الگوی کمپبل دیده نمی‌شود. مراحل سفر قهرمان در نظریه کمپبل شامل: «عزیمت»، «آیین تشرف» و «بازگشت» است. هر یک از این بخش‌ها خود دارای زیربخش‌هایی است. در مرحله عزیمت، قهرمان از دنیای عادی به دنیای ناشناخته سفر می‌کند؛ مرحله تشرف، شرح ماجراهای او در دنیای ناشناخته‌هاست و بالاخره در مرحله بازگشت، او دوباره به دنیای عادی برمی‌گردد. در کنار این اصل، مفاهیمی چون: چگونگی روند دگردیسی قهرمان، حل شدن‌ها، بکرزایی و . . . نیز مطرح شده است (کمپبل، ۱۳۹۵: ۲۶۳-۲۴۸). در ابتدا، قهرمان در حال زندگی روزمره-ای است که به‌سوی ناشناخته‌ها دعوت می‌شود.

روایت گیل‌گمش، به‌عنوان یکی از نخستین نمونه‌های مکتوب سفر قهرمان، بستری مناسب برای تحلیل بر اساس الگوی جوزف کمپبل را فراهم می‌آورد. گیل‌گمش در این سفر، از مرحله «عزیمت» و گسستن از زندگی روزمره همچون (نبرد با خومبابا)، عبور از آزمون‌های دشوار (مرگ انکیدو و جستجوی جاودانگی) و در نهایت، با پذیرش محدودیت‌های انسانی و درک معنای حقیقی زندگی، به جهان خویش بازمی‌گردد؛ لذا مسئله اصلی این پژوهش، بررسی این است که چگونه حماسه گیل‌گمش می‌تواند به‌عنوان نمونه‌ای کامل از الگوی سفر قهرمان تفسیر شود و این تطابق چه پیام‌هایی برای درک عمیق‌تر این اسطوره دارد؟ با وجود این که الگوی کمپبل به‌طور گسترده‌ای در تحلیل اسطوره‌ها و داستان‌ها به‌کار گرفته شده است، همچنان تحلیل برخی اسطوره‌ها، به‌ویژه متون باستانی، نیازمند بازنگری و دقت بیشتری است. از طرفی، حماسه گیل‌گمش که یکی از اولین

نمونه تلاش‌های انسان برای جست‌وجوی معنا و بازنمایی مفاهیمی مانند: دوستی، مرگ و جاودانگی است، می‌تواند دریچه‌ای برای بازخوانی مفاهیم بنیادین زندگی انسان ارائه دهد؛ بنابراین، پرسش اساسی این است که اسطوره گیل گمش چگونه در چارچوب نظریه کمپبل و الگوی سفر قهرمان بازنمایی می‌شود و چه ابعادی از این سفر را می‌توان در روایت آن شناسایی کرد؟

۱-۲- اهداف و ضرورت تحقیق

تحلیل اسطوره‌هایی مانند گیل گمش، نه تنها برای درک تاریخ ادبیات و اندیشه بشر ضروری است، بلکه می‌تواند الهام‌بخش بررسی‌های معاصر در حوزه‌هایی چون: روان‌شناسی، فلسفه و جامعه‌شناسی باشد. امروزه، بازخوانی این اسطوره‌ها می‌تواند به انسان معاصر در بازسازی ارتباط با هویت و معنای زندگی کمک کند. پژوهش حاضر، با استفاده از چارچوب نظری جوزف کمپبل قصد دارد، با بازخوانی اسطوره گیل گمش به شکلی تحلیلی، به درکی عمیق‌تر از این اثر حماسی و الگوهای جهانی آن دست یابد.

۳-۱- پیشینه تحقیق

درخصوص حماسه گیل گمش پژوهش‌های فراوانی صورت گرفته است که در ذیل به تعدادی از آن‌ها اشاره می‌شود. بازگیر، حیدری، حسنی جلیلیان و نوری خاتونبانی (۱۳۹۷)، پژوهشی با عنوان: «بررسی و تحلیل اهداف و ویژگی‌های پنج سفرنامه روحانی (گیل گمش، ارداویراف‌نامه، افسانه ار افلاطون، سیرالعباد سنایی، کمدی الهی دانتِه)» انجام داده‌اند. در این مطالعه، پژوهشگران نشان داده‌اند که سفرنامه‌های تخیلی به جهان پس از مرگ، در بسیاری از فرهنگ‌ها و تمدن‌ها حضور داشته و به عنوان پاسخی به ترس‌ها و پرسش‌های بشر درباره مرگ و زندگی پس از آن شکل گرفته‌اند. این متون، در جنبه‌های سیاسی، اجتماعی، دینی، تعلیمی و فلسفی اشتراک دارند. همچنین، از ویژگی‌های ساختاری و محتوایی، مانند: حضور راهنما، کهن‌الگوها، نمادپردازی و توصیف دقیق جهان پس از مرگ، برخوردارند.

خداکریمی (۱۳۹۲)، پژوهشی با عنوان: «بررسی آرکی‌تایپ‌های حماسه گیل گمش از منظر یونگ» انجام داده است. در این پژوهش، آرکی‌تایپ‌ها یا کهن‌الگوهای متعددی در حماسه گیل گمش از دیدگاه یونگ بررسی شده‌اند پژوهشگر تأکید می‌کند که بسیاری از این نمادها و آرکی‌تایپ‌ها، علی‌رغم اهمیت و معنای عمیقشان، ممکن است برای انسان مدرن، به دلیل فاصله گرفتن از مفاهیم اسطوره‌ای، کمتر قابل درک باشند. مقاله با تحلیل نقش مرگ و بررسی آرکی‌تایپ‌های موجود در آن، این اثر را بازتابی از دغدغه‌های مشترک بشر درباره مرگ، زندگی، جاودانگی به‌شمار می‌آورد.

با وجود پژوهش‌های متعدد درباره حماسه گیل گمش، تاکنون این اثر در چارچوب نظری الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپبل بررسی نشده است. پژوهش حاضر با تکیه بر مطالعات پیشین، درصدد است تا این خلأ را برطرف کرده و با بررسی حماسه گیل گمش در نظریه کمپبل، ابعاد جدیدی از روایت اسطوره‌ای آن را آشکار سازد.

۲- بحث و یافته‌های تحقیق

در این بخش با سودجستن از کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل، به تحلیل و تفسیر حماسه گیل گمش خواهیم پرداخت و سعی خواهیم داشت تا با استناد به این نظریه و همچنین رمزگشایی نمادها، مفاهیم اصلی و ظرایف پنهان را استخراج کنیم.

۲-۱- عزیمت

در لوح اول چنین آمده است: «گیل گمش پهلوان پیروزمند، گرداگرد اوروک حصاری می‌کشد. در شهر دیواردار، پرستشگاه مقدس، مانند کوهی بلند بود. پایه بنا محکم و استوار است، چنان‌که گویی از سرب ریخته. در پناه خانه جلیلی که خدای آسمان در آن منزل دارد، انبار گندم شهر، زمین پهناوری را فراگرفته. قصر شاه با سنگ‌های نمای خود در روشنی می‌درخشند. پاسبانان همه روز را بر دیوار ایستاده‌اند. همچنین شب را نگهبانان پاس می‌دارند» (بورکهارت و همکاران، ۱۳۳۳: ۲۲-۲۱). در ابتدای

حماسه گیل‌گمش، جایگاه ممتاز او به‌وضوح آشکار است. زندگی گیل‌گمش در مکانی مستحکم و در کنار پرستشگاهی مقدس قرار دارد که جنبه معنوی و متعالی او را برجسته می‌کند. این ارتباط مداوم با فضای مقدس، نشان‌دهنده جنبه‌های روحانی شخصیت گیل‌گمش است. در کنار این فضای مقدس، انبار گندم نیز نمادی از برکت و فراوانی است که به‌همراه تقدس، از ویژگی‌های اصلی این مکان به‌شمار می‌آید. محافظت شبانه‌روزی از این حریم، مبین اهمیت و شایستگی مورد نیاز برای ورود به این مکان است.

گیل‌گمش در قصر خود در آسایش کامل زندگی می‌کند. روایت لوح نخست حماسه، زندگی او را پر از شادکامی، موفقیت و خوش‌گذرانی نشان می‌دهد. او ترکیبی از انسان و خداست که با زیبایی، قدرت و تنومندی‌اش، به دیگران برتری دارد. گیل‌گمش صاحب گله‌ها و زمین‌های بسیاری است و از هیچ مشکلی نمی‌ترسد. نیروی بی‌همتا و فرمانش در شهر مانند قانون است. همه‌چیز در تعادل و آرامش است و هیچ عاملی نمی‌تواند این تعادل را بر هم بزند. «دنیای خاص داستان در صورتی خاص محسوب می‌شود که بتوان تضادش را با دنیای پیش‌پاافتاده روزمره‌گی دید. از این دنیا است که قهرمان حرکت می‌کند. دنیای عادی، بطن، پایگاه و پس‌زمینه رشد قهرمان است» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۱۶). این تضاد در گذر زمان، چهره‌ای متفاوت از خود نشان می‌دهد. مردم اوروک در معرض ستم گیل‌گمش قرار دارند و از رفتارهای خودکامانه او رنج می‌برند. خطاهای گیل‌گمش، نه تنها آزاردهنده، بلکه غیرقابل چشم‌پوشی است. احترام ظاهری مردم اوروک گویای نارضایتی آنان است. در لوح نخستین می‌خوانیم: «شما گاو نر وحشی آفریدید و شیر بالدار، گیل‌گمش، سلطان ما از آن‌ها نیرومندتر است. وی همتای خود را نمی‌یابد. قدرت او بر سر ما بسیار زیاد است. او معشوقه را به‌نزد محبوب راه نمی‌دهد و دختر پهلوان را به‌مرد خود راه نمی‌دهد» (بورکهارت و همکاران، ۱۳۳۳: ۲۲). مرحله اول سفر قهرمان با نقطه آغازین حماسه گیل‌گمش تطبیق دارد.

۲-۱-۱- دعوت به آغاز سفر

در این مرحله، دست سرنوشت قهرمان را با ندایی به خود می‌خواند و او را از زندگی عادی به‌سوی قلمرویی ناشناخته می‌کشاند. این قلمرو سرنوشت می‌تواند در یک کوه یا جنگل، در آسمان یا زیرزمین و یا سرزمینی در رؤیا باشد. «جهان ماجرا هم جایگاه خطرناک است که شکنجه‌هایی غیرقابل‌تصور در آن اعمال می‌شود و هم سرشار از گنج‌هاست که لذت‌هایی غیرممکن را در خود جای‌داده است» (کمپبل، ۱۳۹۵: ۶۶). در حماسه گیل‌گمش، این مرحله با تغییر تدریجی امنیت دنیای عادی قهرمان همراه است. صدای ناله‌های مردم اوروک به گوش خدای آسمان، «آنو»، می‌رسد. او از آورو، الهه بزرگ قالب‌پرداز، می‌خواهد همتایی قدرتمند و رقیبی برای گیل‌گمش خلق کند و از این طریق آرامش را به اوروک بازگرداند. با خلق این موجود قدرتمند روایتی تازه شکل می‌گیرد. داستان از این نقطه به‌سمت ماجراهایی پیش می‌رود. آن‌چنان‌که در لوح اول آمده‌است، صیاد به‌گیل‌گمش می‌گوید: «از کوهستان‌های دور مردی آمده، بنیه او قوی است مانند سپاه آسمانی. قدرت او در سراسر دشت عظیم و دائماً در صحرا می‌چرخد. پاهای او پیوسته با گله در کنار آب‌شخورند» (بورکهارت و همکاران، ۱۳۳۳: ۲۴-۲۵).

این تصویری وحشتناک از همتای اوست. گیل‌گمش ویژگی‌های یک انسان عادی را ندارد. دو قدرت، دو هم‌آورد که نشانه‌های پهلوانی را با خود دارند؛ با این تفاوت که یکی سرشتی خدایی دارد و دیگری سرشتی انسانی.

انکیدو پس از ورود به اوروک، به مردم نشان می‌دهد که گیل‌گمش حریفی قوی و شایسته یافته است. نبردی میان انکیدو و گیل‌گمش آغاز می‌شود که در نهایت به دوستی و ارتباطی عمیق بین آن‌ها منجر می‌گردد. این دوستی به‌عنوان نقطه چرخشی در سفر قهرمانی گیل‌گمش عمل می‌کند. انکیدو نماینده کهن‌الگوی پیک، او را از مرزهای محدود خود فراتر می‌برد تا بتواند بر ترس‌هایش غلبه کرده و به ذات پنهان خود دست‌یابد. حضور انکیدو موجب برهم‌زدن نظم دنیای قدیم شده و گیل‌گمش را به سوی ساخت دنیای جدیدی سوق می‌دهد.

۲-۱-۲- رد دعوت

در آغاز سفر، اندیشه جاودانگی، مانند اشتیاقی سوزان، گیل گمش را به جنگ با خومبابا می‌برد، آرزوی نام و شهرت دارد، اما سیر روایت به گونه‌ای پیش می‌رود که این اشتیاق سوزان به دردی جانکاه تبدیل می‌شود که مقدمه‌ای برای سفر دشوار گیل گمش در جستجوی پاسخی شگرف و عمیق است. گیل گمش در پاسخ انکیدو درباره علت نبرد چنین می‌گوید: «وقتی تقدیر مرا تعیین کردند من هنوز نام خویش را بر سنگ نگاشته بودم؛ بنابراین به سرزمینی که سدر در آن است خواهم‌رفت. عزم آن دارم تا نام خود را در مکانی که نام مردان بلندآوازه دنیا را در آن نوشته‌اند، بنگارم» (بورکهارت و همکاران، ۱۳۳۳: ۷۴). ابتدا انکیدو از رودرو شدن با خومبابا سر بازمی‌زند، زیرا قدرت ویرانگر او را به چشم دیده است و قلمرو فرمانروایی او را می‌شناسد. گیل گمش او را برمی‌انگیزد تا بدین ترس غلبه کند.

در لوح سوم گیل گمش به انکیدو چنین می‌گوید: «ضعیف نباش، ترسو و بی‌غیرت نباش رفیق من! باید فراتر برویم و با خومبابا روبرو شویم. مگر ما پاسبان او را نکشتیم؟ مگر هر دو اهل پیکار نیستیم؟ برخیز تا به کوه خدایان برویم! توکل به شمش کن. مرگ را فراموش کن! دیگر ترس وجود نخواهد داشت. در جنگل بپاییم؛ تا آن زورمند از کمین خود به ما حمله نکند. سرزمین‌های این خاک نام ما را خواهند ستود» (بورکهارت و همکاران، ۱۳۳۳: ۴۴). انکیدو می‌پذیرد تا گیل گمش را همراهی کند.

در سفر گیل گمش، سه رؤیا روایت می‌شود که دو خواب اول بدشگون هستند ولی انکیدو آن‌ها را به‌طور مثبت تعبیر می‌کند. سپس گیل گمش رؤیای سوم می‌بیند که پر از هشدار است و پیچیدگی سفر او را بیشتر می‌کند. در لوح ششم، گیل گمش و انکیدو با ورزای آسمانی مقابله می‌کنند. انکیدو پس از خواب ناخوشایندی که دیده نگران و پریشان می‌شود. رد دعوت از سوی انکیدو پذیرش آن از جانب گیل گمش نشان‌دهنده دو نگرش متفاوت در برابر سرنوشت و خطر است. انکیدو که به درک واقع‌بینانه‌تری از محدودیت‌های انسانی رسیده، با دیدن خواب هشداردهنده، از همراهی گیل گمش منصرف می‌شود، چرا که دل‌تنگی، ترس از خومبابا و احساس ناتوانی او را از ادامه مسیر بازمی‌دارد. در مقابل، گیل گمش با جاه‌طلبی و میل به جاودانگی هشدارها را نادیده می‌گیرد و برای ادامه سفر پافشاری می‌کند. این تصمیم نشان‌دهنده مرحله گذر از آستانه قهرمان است. در نهایت، انکیدو با اصرار گیل گمش همراهی را می‌پذیرد اما این انتخاب به نابودی او ختم‌شده و سرانجام، گیل گمش را به درکی عمیق‌تر از مفهوم مرگ و جاودانگی سوق می‌دهد.

۲-۱-۳- امداد غیبی

قهرمان به ندای درون پاسخ‌داده، تمام نیروهای ناخودآگاه را در کنار خود، یار و همراه می‌یابد و در «اولین مرحله سفر با موجودی حمایتگر، روبه‌رو می‌شود که در برابر نیروهای هیولایی از او محافظت می‌کند» (کمپبل، ۱۳۹۵: ۷۵). کهن‌الگوی استاد، به‌عنوان یک عنصر مهم در سفر قهرمان نقش حیاتی در تحول قهرمان ایفا می‌کند. گیل گمش در طول سفر خویش چند مرشد یا رهنما دارد.

- در آغاز سفر، گیل گمش، در پی دستیابی به جاودانگی است. این جست‌وجو برای بی‌مرگی، به‌طور نمادین از طریق دستیابی به قدرت‌های فراطبیعی و درگیری با نیروهای عظیم آغاز می‌شود. در این مسیر، شمش، خداوند آفتاب، او را به سمت جنگل سدر، مکانی مملو از خطر و موجودات افسانه‌ای هدایت می‌کند که نماد و رویارویی قهرمان با چالش‌ها و تهدیدهاست.
- در مبارزه با ایشتر نیز، خدای شمش او را یاری می‌کند همچنان که انکیدو نیز وفاداری‌اش را ثابت می‌کند. در پایان به‌رسم پیشکش، دل گاو را برای شمش می‌برند. قهرمان با استاد یا پیر دانا ملاقات می‌کند تا به اعتماد و اطمینان برسد.
- در لوح نهم که آغاز سفر گیل گمش برای یافتن بی‌مرگی و نامیرایی است، خواسته درونی او؛ یعنی یافتن اکسیر و یا پاسخی برای مرگ، رهنما و مرشد اوست.

- در ادامه روایت، به کوهستان ماشو می‌رسد، کژدم - انسان راه را به او نشان می‌دهد.
- در لوح دهم، سیدوری، مهمان‌خانه‌دار، ابتدا او را به بازگشت ترغیب می‌کند و زندگی، شادی‌ها و نعمت‌های آن‌را برایش برمی‌شمارد. گیل‌گمش، همچنان برای یافتن پاسخ خود پافشاری می‌کند. نهایتاً سیدوری او را به سوی اورشانابی، کشتیان اوت‌نایشتم، هدایت می‌کند.
- در پایان لوح دهم، اورشانابی، تلاش می‌کند گیل‌گمش را از ادامه مسیر بازدارد، اما چون در این کار موفق نمی‌شود، به او می‌آموزد با استفاده از یکصد و بیست تنه درخت قیراندوده نیزه بر سر، برکشتی بنشیند و آب‌های مرگ‌زا را پشت سر بگذارد.
- در فصل چهارم، اوت‌نایشتم، به‌عنوان یک پیر فرزانه، دریچه دنیای باطنی را با آزمونی به‌ظاهر ساده به‌روی گیل‌گمش می‌گشاید. از آن‌جا که گیل‌گمش در این آزمون شکست می‌خورد، باید به سرزمین خود بازگردد، اما طبق رسم مهمان‌داری، به‌پاس تلاش‌های او، به پیشنهاد همسر اوت‌نایشتم هدیه‌ای دریافت می‌کند.
- در ادامه سفر اورشانابی، چون خدمتکار و ملازمی وفادار او را همراهی می‌کند و به‌نوعی راهنما و مرشد اوست.
- آخرین مرحله سفر، با نوعی حکمت و شناخت دردناک و نومیدانه، گیل‌گمش را به‌جایی می‌رساند که با دریافت‌های درونی خود، درمی‌یابد که باید سرنوشت محتوم را بپذیرد و به سرزمینش اوروک بازگردد.

۲-۱-۴- عبور از نخستین آستان

قهرمان با ظهور پیام‌آوران سرنوشت، قدم در جاده سفرها نهاده در مقابل در ورود به سرزمین قدرت اعلا، با «نگهبان آستانه» مواجه می‌شود که در محدوده افق زندگی و آسمان کنونی قهرمان به نگاهبانی می‌پردازند. موجوداتی چون: اژدها، شیر، قهرمان دیوکش با شمشیرهای آخته، کوتوله‌های نفرت‌انگیز، گاوهای بالدار و... (کمپبل، ۱۳۹۵: ۸۹).

در حماسه گیل‌گمش، با چهره‌های مختلفی از نگهبانان آستانه روبه‌رو می‌شویم. بجز خومبابا که نگهبان جنگل سدر با منش کاملاً خصمانه است، سایر نگهبانان دروازه‌ها چنین ویژگی‌هایی ندارند. کژدم-انسان، نگهبان دروازه کوهستان، ابتدا دشواری راه را هشدار می‌دهد و او را منع می‌کند، اما در نهایت به او اجازه عبور می‌دهد و با دعای خیر به او می‌گوید: «برو گیل‌گمش، به تو اجازه می‌دهم وارد کوهستان ماشو و مسیرهای مرتفع آن شوی، باشد که پاهایت تو را سالم به خانه بازگرداند» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۱۰۱). سیدوری در آستانه باغ‌های خدایان، سعی دارد او را از رفتن بازدارد، اما چون نمی‌تواند مانع او شود، تسلیم می‌شود و می‌گوید: «گیل‌گمش، هیچ‌کسی پیش از این از دریا برنگذشته است، مگر شمش‌نیرومند که به‌واقع از دریا بگذشت، اما دیگر کیست مگر شمش‌ش که چنین تواند کرد؟ دریا دشوار است و بی‌آرام و چه می‌توانی کرد چون‌که به آب‌های ژرف مرگ در رسی؟ اما گیل‌گمش! اورشانابی آن‌جاست. طلسم‌های سنگی پیش اوست و اکنون در جنگل گیاه می‌چیند، شاید که او را بتوانی یافت؛ او را اگر بیفتی، از دریا همراه او برگذر، یا که به خانه بازگرد» (شبندر، ۱۰۲: ۱۳۷۸-۱۰۱). سیدوری نیز همانند کژدم-انسان، نگاهبانی همراه و پشتیبان است. در آستانه آب‌های مرگ‌زا، اورشانابی آخرین نگهبان آستانه است. او نیز وقتی خواسته او را برای گذر از آب‌های مرگ‌زا می‌شنود، می‌گوید: گذشتن از آب‌ها ناممکن است، اگر قصد گذشتن از آب‌های مرگ‌زا را دارد باید یک‌صد و بیست درخت را ببرد و از آن تیر چوبی بسازد و قیراندود کند، اورشانابی، اگرچه او را به کاری دشوار وامی‌دارد، اما یاری‌اش می‌کند تا به سکونت‌گاه اوت‌نایشتم برسد.

در حماسه گیل‌گمش، نگهبانان آستانه نه تنها موانعی فیزیکی، بلکه چالش‌هایی روانی و معنوی برای قهرمان ایجاد می‌کنند که به رشد و تحول او می‌انجامد. خومبابا، نگهبان جنگل سدر، با نیرویی وحشی و تهدیدی فیزیکی، گیل‌گمش را به نبردی مرگبار وادار می‌کند که در آن، قهرمان برای اولین بار با مفهوم قدرت، خشونت و پیامدهای اعمال خود مواجه می‌شود؛ این رویارویی آزمونی برای شهامت و جنگاوری اوست. کژدم-انسان که در آستانه کوهستان ایستاده، به‌جای مبارزه مستقیم، قهرمان را با محدودیت و هشدار روبه‌رو می‌کند و او را در آزمونی از جنس استقامت روانی قرار می‌دهد؛ او باید بین بازگشت و ادامه مسیر

تصمیم بگیرد و همین پذیرش سختی، نشانه پختگی درونی اوست. سیدوری، در آستانه باغ‌های خدایان، آزمونی فلسفی پیش پای گیل گمش می‌گذارد: او را به لذت‌های زندگی دعوت می‌کند و از بیهودگی تلاش برای جاودانگی سخن می‌گوید، اما قهرمان که در پی معنای عمیق‌تری از حیات است، از این وسوسه عبور می‌کند و نشان می‌دهد که به مرحله‌ای از رشد معنوی رسیده است. سرانجام، اورشانی، گیل گمش را وادار می‌کند تا با حل یک مشکل عملی، شایستگی خود را اثبات کند؛ او باید تیرهای چوبی بسازد و با آن‌ها از آب‌های خطرناک بگذرد. این سفر نه تنها مسیر فیزیکی، بلکه سفری درونی است که گیل گمش را از یک پادشاه مغرور به قهرمانی آزموده و دانا بدل می‌کند. نگهبان آستانه در چند مرحله، در حماسه گیل گمش تکرار شده و با این مرحله از سفر قهرمان انطباق دارد.

۲-۲-۲- آیین شرف

برای بزرگوار شدن و بزرگی یافتن، قهرمان، آیین و رسمی به‌جامی آورد. «این مرحله از سفر شامل سلسله آزمون‌هایی است که در ظاهر برای نابودی قهرمان پدیدآمده‌اند، سر راه او قرار می‌گیرند. قهرمان برای کسب شهرت و اعتبار لازم برای رهبری، بایستی این آزمون‌ها را از سر بگذراند» (نقاش‌زاده و مختاباد، ۱۳۹۴: ۷۷). کمپل معتقد است، سفر همیشه و همه‌جا، عبور از حجاب دانسته‌ها به سوی ناشناخته‌هاست. «نیروهای نگهبان مرزها خطرناک‌اند و روبه‌رو شدن با آن‌ها مخاطره‌انگیز است؛ ولی برای آن‌کس که شایستگی و شجاعت لازم را دارد، خطری وجود نخواهد داشت» (کمپل، ۱۳۸۸: ۹۰). مراحل عبارت‌اند از:

۲-۲-۱- جاده آزمون‌ها

هنگامی که قهرمان از آستان عبور می‌کند، قدم به چشم‌انداز رؤیایی اشکال مبهم و سیال می‌گذارد، جایی که باید یک سلسله آزمون را پشت‌سرگذارد (کمپل، ۱۳۹۵: ۱۰۵). گیل گمش و انکیدو به جنگل‌های سدر می‌روند و با خومبابا پیکار می‌کنند. این نبرد چند مرحله دارد. با بریدن درختان سدر خومبابا هفت بار شکوه خویش را بر آن‌ها می‌نمایاند، سپس از گیل گمش تقاضا می‌کند که او را آزاد بگذارد تا همه عمر خدمتگزارش باشد. انکیدو او را به کشتن خومبابا ترغیب می‌کند. گیل گمش در پاسخ می‌گوید: «اگر ما به او دست زنیم، درخشش و شکوه نور در تیرگی خواهد افسرد» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۸۶). این جمله به‌عنوان نقطه‌ای تعیین‌کننده در داستان گیل گمش است که رفتار قهرمانان می‌تواند به‌عنوان پیش‌درآمدی برای خشم خدایان و آغاز مصائب انسانی تلقی شود. عمل گیل گمش و انکیدو در کشتن خومبابا، ممکن است نقطه آغاز تغییرات سرنوشت‌ساز انسان باشد. پس از کشتن خومبابا و آوردن سرش، ائلیل خدا برآشفته، می‌گوید: باید عواقب اعمال‌شان را در آتش تحمل کنند. به نظرمی‌رسد این رویداد نقطه عطفی در داستان باشد که منجر به حوادث و تغییرات جدید در مسیر قهرمانان می‌شود.

پس از پیروزی و شکرگزاری، گیل گمش رخت پادشاهی بر تن می‌کند و هنگامی که تاج بر سر می‌گذارد، ایشتر، ایزدبانو، شیفته او می‌شود و تلاش می‌کند با وعده‌های اغواگرانه او را به دام اندازد. گیل گمش سرنوشت عشاق نگون‌بخت ایشتر را به یاد می‌آورد و از پذیرفتن پیشنهاد او خودداری می‌کند. ایشتر از این ناکامی برآشفته می‌شود و به پدرش، آنو، شکایت می‌کند. او از آنو می‌خواهد گاو آسمان را به او بدهد تا از گیل گمش انتقام بگیرد. ابتدا آنو مخالفت می‌کند، اما ایشتر وی را به شکستن دروازه‌های دوزخ و آزاد کردن شیاطین زیر زمین، تهدید می‌کند. «آنو دهان باز کرد و با دختر نیرومند، با ایشتر، گفت: اگر من، آن-چه تو می‌جویی، بکنم، هفت سال گرسنگی پدید خواهد آمد». خدای آسمان سخنان او را شنید و آنو خواهش او را اجابت کرد. از کوه، خدایان، گاو آسمان را فروفرستاد، او را به شهر اوروک رسانید. وی روی دانه‌ها و کشتزارها تاخت‌وتاز می‌کند، زمین‌های بیرون حصار شهر را ویران می‌کند. (بورکهارت و همکاران، ۱۳۳۳: ۵۳).

در اینجا، گیل گمش با آزمون‌ها و چالش‌های جدیدی مواجه می‌شود که علاوه بر سنجش او فرصت‌هایی برای رشد و تکامل درونی وی به‌شمار می‌روند. این آزمون‌ها شامل موانع بیرونی و فشارهای روانی هستند که شخصیت‌های مختلفی، از جمله

دشمنان، رقبا و پشتیبان‌ها، در آن‌ها نقش دارند. دشمنان و رقبا نمایانگر تهدیدات خارجی هستند و پشتیبان‌ها به عنوان راهنمایان معنوی یا فیزیکی عمل می‌کنند. فشارهای روانی قهرمان وارد می‌شود نشان‌دهنده کشمکش‌های درونی اوست. گیل‌گمش باید بر مشقت‌ها فائق‌آید تا گوهر وجودی‌اش نمایان شود. ایشتر، از گیل‌گمش آزرده است، با ارسال گاو آسمانی به- دنبال ایجاد آشوب جهانی است. گاو آسمانی نماد قدرت و تخریب است و گیل‌گمش در برابر ایشتر قرار می‌گیرد. این مواجهه نمایانگر تضادهای درونی و بیرونی است که گیل‌گمش باید با آن‌ها روبه‌رو شود. در این جا ایشتر به عنوان یک شخصیت اغواگر و قدرتمند، تمایلات انسانی را نمایندگی می‌کند و همچنین نقش سایه‌ای درونی دارد که گیل‌گمش را از مسیر خود بازمی‌دارد. این تضاد درونی او را به موقعیتی دشوار می‌کشد، جایی که باید تصمیمی دشوار بگیرد و به مرحله‌ای بالاتر از خود دست‌یابد. در نهایت، تصمیم ایشتر که نماد نیروی «اغواگر است»، منجر به مرگ انکیدو می‌شود و به عنوان حادثه‌ای تعیین‌کننده در حماسه ظاهر می‌شود.

گیل‌گمش به دروازه کوه بلند ماشو می‌رسد و با خطراتی چون شیرها و تاریکی روبه‌رو می‌شود. این سفر علاوه بر مواجهه با دشمنان خارجی، به رویارویی با جنبه‌های منفی درون خود نیز اشاره دارد. شیرها نماد غرور و خودپرستی گیل‌گمش و چالش‌هایی برای غلبه بر آن‌ها هستند. گیل‌گمش با رسیدن به دروازه‌ای که نگهبانان کژدم‌نما از آن محافظت می‌کنند، با آزمونی مهم روبه‌رو می‌شود. او با بی‌باکی خواسته‌اش را ابراز می‌کند و اجازه عبور می‌یابد، درحالی‌که این نگهبانان نیز همچون راهنما مسیر را به او نشان می‌دهند. پس از عبور، چالش‌های جدیدی او را تهدید می‌کنند، اما اندیشه غلبه بر مرگ انگیزه ادامه راه را در او زنده نگه می‌دارد. دیگر فتوحات قهرمانی برای تسکین هراس از مرگ کافی نیست و تنها آرمانش، گریز از سرنوشت انسان‌ها و دستیابی به جاودانگی است. این آرزو نه تنها نیروی محرک او در این سفر، بلکه تلاشی برای یافتن معنای واقعی زندگی است.

۲-۲-۲- راه‌یابی به ژرف‌ترین غار

در نظریه سفر قهرمان ژوزف کمپبل، مرحله «راه‌یابی به ژرف‌ترین غار» به بخشی از سفر قهرمان اطلاق می‌شود که در آن قهرمان به سمت بزرگترین چالش و آزمایش خود حرکت می‌کند. «این مرحله، معمولاً با ورود به دنیای ناشناخته یا نمادین، جایی که قهرمان باید با بزرگ‌ترین ترس‌ها و خطرات درونی یا بیرونی خود روبه‌رو شود، هم‌زمان است. غار، نماد پیچیدگی‌ها، ترس‌ها و چالش‌های درونی است که قهرمان باید آن‌ها را بپذیرد و بر آن‌ها فائق‌آید» (کمپبل، ۱۳۹۵: ۱۲۵).

گیل‌گمش در تالار قصر جشن می‌گیرد، اما سرنوشت و خدایان در پی رقم‌زدن حادثه‌اند. «خدایان انتقام‌جو، گیل‌گمش را پاس می‌دارند، چون دو سومش ایزدی است اما انکیدو آفریده خدایان است و مخلوقی بینوا چون او جسارت کرده و خومبابا و ورزای آسمانی را کشته است. پس به عقوبت این گناه باید بمیرد» (ستاری، ۱۳۸۰: ۳۷). انکیدو خوابی می‌بیند. این خواب، بازتابی از واقعیت‌های جهان است. خواب انکیدو به‌طور خاص بازتابی از وضعیت مستمر هستی و تصویرمعدناری از جهان بیرونی است. در پی این خواب، انکیدو بیمار می‌شود و دوازده روز با بیماری می‌جنگد. گیل‌گمش مراقب اوست، اطمینان دارد دوستش زنده خواهد ماند، اما روز سیزدهم در آغوش گیل‌گمش جان می‌سپارد. پس از مرگ انکیدو، گیل‌گمش احساسات پیچیده انسانی چون طعم تلخ و شیرین، شادی و سوگ، خودستایی و غرور، شرم و ترس را عمیق‌تر تجربه می‌کند. «گیل‌گمش دست بر قلبش نهاد، قلبش نمی‌زد. رنگ‌پریده از برابر جسد برخاست و از کاخ بیرون آمد و روانه شهر شد. مردم از او پرسیدند: از چه ناتوان شده‌ای، چرا چهره‌ات رنگ‌پریده است؟ قلبت را اندوه فرا گرفته، سیمایی آشفته‌حال داری؟ اندوه در درونت رخنه کرده است و چهره‌ات غمگین و سوگوار می‌نماید» (ستاری، ۱۳۸۰: ۳۷). گیل‌گمش پس از پیروزی بر خومبابا در اوج شادمانی است، اما مرگ ناگهانی انکیدو، این شادی را از او می‌گیرد. مرگ برای گیل‌گمش به نیرویی اجتناب‌ناپذیر تبدیل می‌شود. او درمی‌یابد که فرار از مرگ ممکن نیست و زندگی‌اش تحت سلطه سایه مرگ قرار گرفته است.

در تحلیل سفر قهرمان گیل گمش و تحول فکری او، مرگ انکیدو به عنوان نقطه عطفی در داستان نقش حیاتی ایفا می‌کند. انکیدو که نمادی از انسان اولیه و ارتباط نزدیک با طبیعت است، در خواب خود به حقیقت مرگ پی می‌برد. این خواب نه تنها نشان‌دهنده آغاز آگاهی از سرنوشت محتوم انسان‌هاست، بلکه از نظر فلسفی به نوعی نمایانگر درک عمیق‌تر از واقعیت‌های جهان و چرخه زندگی و مرگ است. خوابی که انکیدو، پیش از مرگش می‌بیند، به گیل گمش و همچنین مخاطب داستان پیامی اساسی در مورد ناپایداری و گذرابودن هستی دارد. با مرگ انکیدو، گیل گمش ناگهان با جنبه تاریک و غیرقابل انکار زندگی روبه‌رو می‌شود. پیش از این، گیل گمش که به دنبال شهرت و نام بود، اصلاً به جست‌وجوی بی‌مرگی و معانی فراتر از قدرت‌های زمینی نمی‌اندیشید. اما مرگ انکیدو، او را به مرحله‌ای از آگاهی و تحولی فلسفی می‌رساند که در آن می‌فهمد هیچ‌چیز در برابر مرگ ایستادگی نمی‌کند. در این مرحله، گیل گمش از یک قهرمان صرفاً فیزیکی به شخصیتی فلسفی‌تر تبدیل می‌شود، چرا که او دیگر صرفاً به دنبال پیروزی در نبردهای جسمانی نیست بلکه به جست‌وجوی معنای زندگی و مرگ می‌پردازد. این تحول در آرزوها و اهداف گیل گمش از تمایل به شهرت و نام به جست‌وجوی بی‌مرگی و کشف حقیقت جاودانگی منعطف می‌شود. رؤیای انکیدو به عنوان بازتابی از واقعیت‌های جهان، پایه‌گذار این تغییر در نگاه گیل گمش است. این رؤیا به گیل گمش می‌آموزد که هر موجودی، حتی قوی‌ترین و شجاع‌ترین‌ها، با مرگ روبه‌رو می‌شود و هیچ‌کس نمی‌تواند از آن فرار کند. این امر باعث می‌شود که گیل گمش علاوه بر اندیشه شهرت، به فکر معنای عمیق‌تری از زندگی و مرگ باشد. جست‌وجوی بی‌مرگی دیگر تنها دغدغه‌ی فیزیکی او نیست بلکه درونی‌ترین آرزوی گیل گمش، تبدیل شدن به شخصیتی حکیم و آگاه از مرگ و زندگی است.

این تحول فکری در سیر داستان گیل گمش، او را به نقطه‌ای می‌رساند که به‌طور عملی به دنیای مرگ و پس از آن سفر می‌کند و تلاش می‌کند تا راز مرگ را از انکیدو، که حالا تبدیل به سایه‌ای از جهان مردگان شده است، بیاموزد. سفر به دنیای مردگان، یکی از نمودهای مهم سفر قهرمان کمپبل است، جایی که قهرمان در پی کشف حقیقتی بزرگ‌تر از آن چیزی است که در زندگی معمولی به آن پرداخته است. با این تحولات، گیل گمش نه تنها به عنوان یک قهرمان فیزیکی بلکه به عنوان قهرمانی فلسفی که در پی معنای حقیقی زندگی است، ظاهر می‌شود.

۲-۲-۳- آزمون بزرگ

گیل گمش پیش از این از بسیاری آزمایش‌ها سربلند بیرون آمده، اما در این آزمایش بزرگ شکست می‌خورد و نمی‌تواند بر تقدیر چیره‌شود. گیل گمش در تلاش است تا بر زندگی ابدی غلبه کند، اما خدایان با نگاهی بی‌رحمانه به او و نوع انسان می‌نگرند. او در آزمون شش شبانه‌روز بی‌خوابی، به دنیای خواب وارد می‌شود، گویی که مرده است. اوت‌نایشیم به او نگاه تحقیرآمیز می‌کند و از مرگ گیل گمش به عنوان نمادی از شکست آرزوهایش یاد می‌کند. گیل گمش در این آزمون بزرگ، شکست می‌خورد و به عمیق‌ترین ترس‌های خود از مرگ و نیستی پی می‌برد. او نمی‌تواند مرگ را نادیده بگیرد و از زندگی لذت ببرد. گیل گمش از درون دچار گسیختگی می‌شود. این شکست، نماد گم‌شدن در مرز میان زندگی و مرگ است. گیل گمش در این آزمون با واقعیت‌های غیرقابل تغییر هستی روبه‌رو می‌شود. آزمون‌ها او را به بازسازی و تجدید حیات در سطح روحانی و معنوی سوق می‌دهند. در نهایت، گیل گمش در برابر مرگ تسلیم می‌شود و تجربه‌ای نو در مواجهه با آن پیدامی‌کند که به او امکان می‌دهد به شکلی جدید و عمیق‌تر به زندگی نگاه کند.

در جایی از جنازه‌هایی صحبت می‌شود که بر روی آب فرات می‌روند، اجساد مردم اوروک که نگرانی و رنج گیل گمش را برمی‌انگیزند. در لحظه‌ای که به‌نظر می‌رسد همه‌چیز به سمت پیروزی پیش می‌رود، چهره سخت‌گیرانه و نکته‌سنجانه خدایان آشکار می‌شود. افتخارات گیل گمش نادیده گرفته می‌شود و ناکامی و شکست به سراغش می‌آید. چالش داستان، جایی که قهرمان با بزرگ‌ترین ترس خود روبه‌رو می‌شود و با مرگ مبارزه می‌کند. راز این آزمایش دشوار، مردن و دوباره زاده شدن است.

گیل‌گمش بارها مرگ را تجربه کرده‌است. هر بار چیزی در قهرمان می‌میرد و چیز جدیدی در او زاده می‌شود. در هر قدمی که قهرمان برمی‌دارد، ترس‌ها و خستگی‌های او را احساس می‌کنیم و تلاش نستوه او را می‌بینیم. شباهت‌های حماسه گیل‌گمش با مراحل سفر قهرمان در این‌جا نیز به‌وضوح قابل‌مشاهده است.

۲-۲-۴- برکت نهایی

این بخش از داستان گیل‌گمش به‌زیبایی، درون‌مایه‌های اصلی حماسه را نشان می‌دهد: جستجوی انسان برای جاودانگی، آگاهی از مرگ و پذیرش حقیقت هستی. گیل‌گمش که به‌دنبال جاودانگی است، در مواجهه با اوت‌نایشتم با حقیقتی عمیق‌تر روبه‌رو می‌شود. اوت‌نایشتم به‌عنوان یک شخصیت بی‌مرگ، در حقیقت تجربه‌ای نمادین از بی‌نهایت‌بودن را به‌نمایش می‌گذارد. او نشان می‌دهد که این بی‌مرگی نه به‌خاطر اراده یا انتخاب شخصی، بلکه به‌عنوان عطیه‌ای از سوی خدایان است. او به گیل‌گمش توصیه می‌کند که اندوه خود را بر مرگ نیفزاید، چرا که مرگ بخشی از طبیعت انسانی است و از این‌نظر نمی‌توان آن را تغییر داد. «کتیبه یازدهم (که به اصطلاح کتیبه توفان نامیده می‌شود) در حالی آغاز می‌گردد که گیل‌گمش در حیرت است که چگونه او و اوت‌نایشتم کاملاً شبیه یکدیگرند، اما یکی می‌رنده و دیگری جاودانه است» (مک کال، ۱۳۸۹: ۶۵).

اوت‌نایشتم، پیش از عزیمت گیل‌گمش، به درخواست همسرش، راز شگفت‌آوری را بر او فاش ساخت و آن این بود: «در ته اقیانوس، گیاهی خاردار که همچون تمشک جنگلی دست را می‌آزارد، هست، اما نامش این است: «پیر-مرد-جوان-شود»؛ و هر که آن را بخورد جوانی‌اش را بازیابد» (ژیران، ۱۳۸۲: ۱۰۵). گیل‌گمش پس از سختی‌ها و ترس‌هایش، با توصیه همسر اوت‌نایشتم گیاه جاودانگی را می‌یابد. این، نقطه اوج سفر اوست، جایی که پاداش تلاش‌ها و مبارزات بی‌وقفه‌اش را دریافت می‌کند و عزم راسخ او به اوج خود می‌رسد. مخاطب نیز با او به اوج شادی می‌رسد و پس از طی هیجانات، آرامش خیال می‌یابد و احساس غرور و موفقیت روح مخاطب را نیز در بر می‌گیرد، گویی پیروزی گیل‌گمش پیروزی خود اوست.

گیل‌گمش به توصیه اوت‌نایشتم، باید در برکه‌ای خنک بدنش را از کثافات بشوید و زیبایی جسمانی‌اش آشکار شود. گیاه را در جایی می‌گذارد، می‌خواهد جامه‌ای نو بپوشد تا سفرش به پایان برسد، اما مار بوی گیاه را استنشاق می‌کند و گیاه را می‌بلعد، پوست می‌اندازد و جوان می‌شود. گیل‌گمش مایوس به‌جا می‌ماند. ناگهان تمامی رنج‌ها و دشواری‌ها و زمان و مکان در او از بین می‌رود، اندیشه‌اش روشنی می‌گیرد و حکمت در درونش جاری می‌شود. او درمی‌یابد که درست‌ترین کنش تسلیم است! مار ایفاکننده نقش نیرنگ‌باز است. او از جایی که نمی‌دانیم کجاست، ناگهان بیرون می‌جهد و همه‌چیز را در هم می‌ریزد و نتیجه سفر قهرمان را دگرگون می‌کند.

۲-۳- بازگشت

کمپبل، دومین وظیفه قهرمان را پس از درک قلمرو خدایان، بازگشت به دنیای پیشین خود می‌داند. مرحله‌ای که مستلزم مرگ در یک سطح و تولد دوباره در سطحی دیگر است. «قهرمان به‌عنوان انسانی مدرن می‌میرد ولی چون انسانی کامل و متعلق به تمام جهان است دوباره متولد می‌شود» (کمپبل، ۱۳۹۵: ۳۰). تا در این حیات مجدد با درمیان‌گذاشتن استعدادها، آموخته‌ها و ارزش‌های سفر که نتیجه «همه‌انگهی وضعیت و مرام درونی او با حقایق بیرون است» (کمپبل، ۱۳۹۵: ۱۰۸). همانند انسانی دگرگون‌ساز، خدمت‌کند. او با دریافت فضل و برکتی که به‌واسطه آن، می‌تواند زندگی را متحول و به تجدید حیات جامعه انسانی کمک کند، باید بازگردد و حتی ممکن است به‌جای بازگشت، با کناره‌گیری از جهان قبلی از انجام مسئولیتی که برعهده دارد، سر باز زند.

اوت‌نایشتم او را برای یافتن اکسیر جوانی به‌سوی گذرگاه‌های عمیق آب روانه می‌کند. بنا به امر اوت‌نایشتم، اورشانابی او را همراهی می‌کند و مشوق و همراه اوست. گیل‌گمش گیاه جادویی را ازدست می‌دهد به اورشانابی می‌گوید: «اوه، اورشانابی، در طلب همین، دست‌هایم را رنجه کردم و برای خاطر همین، دلم غرقه خون شد. برای خود چیزی به‌چنگ نیاوردم، نه من، بلکه

این جانور زمین از بهره آن شاد است. حال دیگر جریان آب آن را بیست فرسنگ به سوی گذرگاهی که در آن یافتنش پسرانده- است. گنجی یافتم و اینک آن را از کف دادم. بگذار کشتی را به ساحل رهاکنیم و برویم» (بورکهارت و همکاران، ۱۳۳۳: ۱۱۸). درک گیل گمش از سرنوشت انسانی و رنج های وی، او را به حقیقتی روحانی رهنمون می شود که به او کمک می کند تا بار هستی را تحمل کند. این حقیقت باعث می شود که او جهان را به عنوان یک سفر برای بشر ببیند و نامیرایی را در حکمت و نواندیشی انسان جستجو کند.

۲-۳-۱ دست یابی به آزادی در زندگی

برای کامل و بی عیب و نقص بودن داستان، مخاطب باید بار دیگر لحظه مرگ و بازایی، مشابه مرحله آزمایش سخت و مافوق طبیعی را تجربه کند. «این لحظه، نقطه اوج و (نه بحران)؛ یعنی آخرین و خطرناک ترین لحظه مواجهه با مرگ است. قهرمان باید قبل از ورود مجدد به دنیای عادی تزکیه و تصفیه دیگری را از سر بگذراند و تحول یابد» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۶۴). در جایی که اوت ناپیشتیم به اورشانی می گوید: «مردی که در برابرش گام می زنی، او را به این جا بیاور، کسی که بدنش از چرک پوشیده شده و لطافت اندامش از پوست جانوران وحشی آزرده گشته است. او را به مکان شستشو بیاور و... سربند تازه ای به او بده و لباس هایی نو تا بدن برهنه اش را بپوشاند. تا هنگامی که او به شهر خود بازنگشته و سفر او به پایان نرسیده این لباس ها کهنه نخواهد شد و چون جامه نوی خواهد بود که بر تن کرده باشند» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۱۱۶). گیل گمش در برکه ای خنک غوطه ور می شود و خود را از کثیفی ها که نماد تعلقات و صفات منفی است، پاک می کند. آب، با ویژگی تزکیه کننده خود به نوعی نماد نوزایی است که در آن مرگ و زندگی با هم ترکیب می شوند. قهرمان در درون خود می میرد و سپس با وجودی پاک از تمام خودخواهی ها از نو زاده می شود این زاده شدن بازتابی از جنبه های روحانی و لطیف، شخصیت قهرمان را به نمایش می گذارد. آب نمادی از تطهیر و تولدی دوباره و رمز حکمت است. «آب راز خلقت، تولد، مرگ، رستخیز، تطهیر و رستگاری، باروری و رشد» (مدرسی، ۱۳۹۰: ۳۹۴). گویی گیل گمش در چشمه ای از حکمت شست و شو می کند. او با این شعور آرامش می یابد، آشوب درونیش به «معرفتی خاموش» بدل می شود و از طریق رویارویی با خویشتن جدید خود، مرگ و زندگی را دو روی یک سکه می بیند.

۲-۳-۲ ارباب دو جهان

قهرمان، با تجربه متناقض یکی بودن دو جهان، آشنا شده و به واسطه رهایی از تمام محدودیت های فردی و رسیدن به فنای خویشتن، پیش شرط تولد مجدد، به درک حقیقت نائل می شود، شاهد گذری بسیار ژرف و ارباب گونه در دو سوی آستان جهان می گردد. «آزادی عبور و مرور در دو بخش آن است، حرکت از سوی تجلیات زمان، به سوی اعماق سبب ساز و بازگشت از آن، آن هم به طوری که قواعد هیچ یک از این دو سو، به دیگری آلوده نشود، ولی درعین حال، ذهن بتواند یکی را از دریچه دیگری بنگرد...» (کمپل، ۱۳۹۵: ۲۳۷). این جاست که قهرمان با ذهنی آزاد شده و بدون محدودیت می اندیشد.

گیل گمش که پس از مرگ انکیدو غمگین و جستجوگر معنای مرگ و جاودانگی است، تصمیم می گیرد به دنیای مردگان سفر کند تا از انکیدو درباره مرگ بپرسد. این سفر به نوعی نمادی از «ارباب دو جهان» است، چرا که گیل گمش باید همزمان با تجربه مرگ و زندگی روبه رو شود و به درک جدیدی از هستی و مرگ دست یابد.

در سفر به دنیای مردگان، گیل گمش با سایه انکیدو ملاقات می کند که به او درباره واقعیت مرگ و محدودیت های انسانی می گوید؛ اما به دلیل محدودیت های انسانی، سایه نمی تواند حقیقت مرگ را به طور کامل و واضح به گیل گمش منتقل کند. این تجربه به گیل گمش کمک می کند تا به واقعیت مرگ و حقیقت محدودیت های انسانی پی ببرد و درک کند که زندگی و مرگ به طور جدایی ناپذیر با یکدیگر مرتبط هستند.

پس از بازگشت به اوروک، گیل‌گمش به این جایگاه می‌رسد که دیگر به‌دنبال جاودانگی از طریق فتوحات و قدرت نیست، بلکه به‌جای آن به حقیقت زندگی و مرگ رسیده و به آگاهی جدیدی از هستی دست یافته است. در این مرحله، گیل‌گمش به‌طور نمادین به ارباب دو جهان تبدیل می‌شود، چرا که توانایی درک و عبور از مرزهای زندگی و مرگ را پیدا کرده‌است. گیل‌گمش با توانایی درک هر دو جنبه زندگی و مرگ، به فردی حکیم تبدیل می‌شود.

پایان داستان، عطوفت و حس مسئولیت فرمانروای خوشگذران و خودکامه ظالم آغاز داستان را به‌خوبی نمایش می‌دهد. آن‌جا که پس از رسیدن به اروک می‌گوید: «اورشانبی، به بالای دیوار اوروک برو، پی ایوان را نظاره‌کن و آجرکاری آن‌را ببین. آیا از آجر پخته نیست و آیا هفت مرد خردمند بنیان‌گذار آن نبوده‌اند؟ یک‌سوم آن شهر است. یک‌سوم باغ است و یک‌سوم آن دشت است؛ به‌همراه قلمرو ایزدبانو ایستر. این بخش‌ها و آن قلمرو همگی جزء اوروک هستند» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۱۱۸).

گیل‌گمش «درد جاودانگی» را برای همیشه با خود داشت، اما در آشتی‌بودن با خود و جهان و این که ارزش زندگی و بودن را نادیده نینگارد، سبب‌شد، مردم و سرزمین اوروک پس از مرگ گیل‌گمش در عزای او در فغان شدند و هدایایی به ارش کیگال، ملکه مرگ به نام و یاد گیل‌گمش تقدیم داشتند و برای دیگر خدایان، نان پیشکش کردند. جشن برای شولپای، خدای جشن و برای ساماکان، خدای گله‌ها و در محل شرب خدایان، شراب ریختند و بر او درود فرستادند. «پادشاه بر زمین غنوده و هرگز برنخواهدخاست/ خداوندگار کولاب هرگز برنخواهدخاست / او بر شر غلبه‌کرد، هرگز برنخواهدآمد/ او خردمند بود و چهره‌ای دلپذیر داشت، هرگز باز نخواهدآمد» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۱۱۹).

این مرحله از سفر قهرمان و حماسه گیل‌گمش نیز با هم منطبق هستند. مرگ او با دریغ و حسرت برای مخاطب همراه است. مرگ او در کمال آرامش، در مکانی مطمئن و امن درنهایت درخشنده‌گی اتفاق افتاد.

۳- نتیجه‌گیری

سفر گیل‌گمش سفری بیرونی است که برای جست‌وجوی جاودانگی و غلبه بر ترس از مرگ آغاز می‌شود. این سفر پس از مرگ انکیدو، و آگاهی او از فانی بودن انسان شکل می‌گیرد. او بی‌درنگ تصمیم می‌گیرد برای یافتن راز جاودانگی سفری پرخطر آغاز کند. در این مسیر، گیل‌گمش از حمایت خدای خورشید (شمش) بهره‌مندی می‌شود. نخستین آستانی که گیل‌گمش باید از آن عبور کند، نبرد با هومبابا، غول نگهبان جنگل سدر است. او را شکست می‌دهد و راه خود را ادامه می‌دهد.

در مرحله «تشریف»، گیل‌گمش با آزمون‌های متعددی روبه‌رو می‌شود. او از کوهستان‌های خطرناک عبور می‌کند و دریای مرگ را پشت سر می‌گذارد تا به اوتنایشیم، تنها انسان جاودانه، برسد. او در این مرحله با نیایش و پرسش از اوتنایشیم به‌دنبال راز جاودانگی است و موفق به یافتن گیاهی می‌شود که می‌تواند جاودانگی را به ارمغان آورد؛ اما در بازگشت، این گیاه را ماری می‌رباید و گیل‌گمش مجبور به پذیرش شکست خود در دستیابی به جاودانگی می‌شود.

در مرحله «بازگشت»، گیل‌گمش بدون امتناع به شهر خود، اوروک، بازمی‌گردد. او درمی‌یابد که جاودانگی واقعی نه در زندگی جاودانه، بلکه در ایجاد آثار ماندگار و خدمت به مردم است. با این آگاهی، گیل‌گمش به پادشاهی فرزانه تبدیل می‌شود و تلاش می‌کند تا اوروک را آباد کند و میراثی جاودانه از خود برجای بگذارد. این آگاهی او را به ارباب دو جهان تبدیل می‌کند: جهان فانی و جهان معنوی گیل‌گمش مطابق با نظریه کمپل پس از پشت‌سرنهادن رنج سفر، قهرمانی است که از تمام محدودیت‌های فردی، خصوصیت‌های اخلاقی، وحشت‌ها و امیدها رهایی‌شود و دیگر از فنای خویشتن هراسی ندارد. جاه‌طلبی‌ها را کنار گذاشته و با رضای کامل، قانون زندگی در او متجلی می‌شود. به این ترتیب تمام مراحل الگوی کمپل جز رد دعوت در سفر گیل‌گمش نمود یافته‌است.

۴- منابع

- الیاده، میرچا. (۱۳۹۲). اسطوره، رؤیا، راز. چاپ سوم، ترجمه: رویا منجم، تهران: علم.
- بازگیر، نورالدین؛ حیدری، علی؛ حسنی جلیلیان، محمدرضا؛ نوری خاتونبانی، علی. (۱۳۹۷). بررسی و تحلیل اهداف و ویژگی‌های پنج سفرنامه روحانی (گیل گمش، ارداویراف‌نامه، افسانهٔ ارفلاطون، سیرالعباد سنایی، کمدی الهی دانتِه، متن-پژوهی ادبی. ۲۲ (۷۶): ۳۳-۶۰.
- باستید، روژ. (۱۳۷۵). دانش اساطیر، ترجمه: جلال ستاری، تهران: توس.
- بورکهارت، گیورک و اسمیت، جورج. (۱۳۳۳). حماسهٔ گیل گمش، ترجمه: داوود منشی‌زاده تهران: جاجرمی.
- بهار، مهرداد. (۱۳۸۱). پژوهشی در اساطیر ایران، تهران: توس.
- خداکرمی، فاطمه. (۱۳۹۲). بررسی آرکی‌تایپ‌های حماسهٔ گیل گمش از منظر یونگ، زبان و ادب فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی سنندج، ۱۶(۵): ۶۸-۴۶.
- دادور، ابوالقاسم و روزبهانی، رؤیا. (۱۳۹۸). بازتاب طبیعت در گستره اساطیر ایران، جلوهٔ هنر، دوره ۱۱، شماره (۲۲): ۷۲-۶۳.
- ژیران، ف و دیگران. (۱۳۸۲). فرهنگ اساطیر آشور و بابل. ترجمه: ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: فکر روز.
- ساندرز، ن. ک. (۱۳۷۶). حماسهٔ گیل گمش. ترجمه: اسماعیل فلزی، تهران: هیرمند.
- ستاری، جلال. (۱۳۸۰). پژوهشی در اسطورهٔ گیل گمش و افسانه اسکندر، تهران: مرکز.
- شبندر، سمیه. (۱۳۷۸). حماسهٔ گیل گمش. ترجمه: مهدی مقصودی، مشهد: گل آفتابگردان.
- کمپبل، جوزف. (۱۳۹۵). قهرمان هزارچهره، ترجمه: شادی خسرو پناه، چاپ هفتم، مشهد: گل آفتاب.
- مدرسی، فاطمه. (۱۳۹۰). فرهنگ توصیفی - نقد و نظریه‌های ادبی، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
- مک کال، هنریتا. (۱۳۸۹). اسطوره‌های بین‌النهرینی، ترجمه: عباس مخبر، تهران: مرکز.
- نقاش‌زاده، مسعود و سیدمصطفی، مختاباد. (۱۳۹۴). تحلیل ساختار فیلم‌های حماسی بر اساس الگوی سفر قهرمان، پژوهش‌های ارتباطی سال ۲۲، شماره ۲: ۸۵-۶۵.
- ووگلر، کریستوفر. (۱۳۸۷). سفر نویسنده؛ ساختار اسطوره در خدمت نویسندگان، ترجمه: محمد گذر آبادی، تهران: مینوی خرد.

