

بررسی سفر قهرمان در حماسه‌ی گیل‌گمش با تاکید بر نظریه‌ی کریستوفر وگلر

میترا شجاعی مقدم، دانش آموخته دانشگاه پیام نور بجنورد
(Mitra.shojaee.m@gmail.com)

چکیده

هدف اصلی این نوشتار، بررسی و تطبیق حماسه‌ی گیل‌گمش با نظریه‌ی سفر قهرمان کریستوفر وگلر است. وگلر، با بهره گرفتن از نظریه‌ی تک اسطوره‌ی کمبل، ساختار سفر قهرمان را از هفده مرحله به دوازده مرحله تغییر داد. الگوی سفر قهرمان، جهانشمول است و در هر عصر فرهنگی رخ می‌دهد. از این الگو می‌توان برای تحلیل و تفسیر متون ادبی و آشکار ساختن مفاهیم و ظرایف پنهان در متن سود جست. هم‌چنین، با نگرش اسطوره‌ای به سفر قهرمانانه‌ی گیل‌گمش که در جست‌وجوی راز جاودانگی و نامیرایی است، به وضوح می‌توان مرگ اندیشی را در این حماسه دید. تلاش خستگی‌ناپذیر او برای رسیدن به اکسیر جاودانگی، ماجرای سفر را رقم می‌زند. او در این مسیر، با کهن‌الگوها و صورت‌های مثالی مواجه می‌شود و در هر مرحله، با آزمون‌های مختلف، پالایش می‌شود. رمز‌گشایی نمادهای موجود در حماسه، قابلیت گسترده‌تر شدن مفهوم را فراهم می‌آورد و بر زیبایی اثر می‌افزاید. از دیگر مواردی که باید به آن اشاره کرد، تغییر آرام و تدریجی شخصیت گیل‌گمش است که در روند روایت و مراحل سفر رخ می‌دهد. گذر او از خودکامگی و غرور و رسیدن به خرد، حکمت و تواضع آشکار است. رنج او را صیقل می‌دهد و تحمل دشواری‌ها در طول سفر، او را فراتر از منیت‌های خود می‌برد و تسلیم در برابر تقدیر گریزناپذیر به او می‌آموزد که کردار خویش را تغییر دهد و از وجوه پنهان درونش بهره‌مند گردد. این حماسه با نظریه‌ی سفر قهرمان وگلر به درستی منطبق است. این پژوهش جزء تحقیقات توصیفی و تحلیلی می‌باشد و از نظر هدف، در گروه تحقیقات نظری قرار دارد.

واژگان کلیدی: گیل‌گمش، حماسه، سفر قهرمان

مقدمه

این پژوهش با روش توصیفی و با بهره از نقد اسطوره‌ای با هدف شناخت بیشتر حماسه‌ی گیل‌گمش، به بررسی اولین

حماسه‌ی بشری بر مبنای ساختار سفر قهرمان و شناخت نظریه سفر در حماسه‌ی گیل‌گمش و تاثیر آن بر روند شکل‌گیری و تحول نگرش شخصیت اصلی می‌پردازد و با پیروی از نظریه وگلر، نشان می‌دهد که آیا حماسه‌ی گیل‌گمش در این مورد از الگویی ثابت پیروی می‌کند؟ « هر اثر ادبی مهم ناظر به آموزشی معنوی است و تعبیری از معنای جهان از رهگذر تصویر، تشبیه و تمثیل، عبارت یا اشارت به دست می‌دهد. » (بری، ۱۳۸۵: ۱۶)، همان‌که وگلر و دیگران آن را سفر استعاره‌ی قهرمان می‌دانند، سفری که با آن قهرمانان هم‌چون اسطوره‌هایی در جست‌وجوی اکسیری جان بخش از مراحل خاص عبور می‌کنند.

اسطوره یا حماسه‌ی گیل‌گمش، سومری الاصل است و پیش از هزاره‌ی سوم میلاد نوشته شده است (ستاری، ۱۳۹۰: ۴) دارای دوازده لوح شکسته است که از کتاب‌خانه‌ی آشوربانی‌پال به دست آمده. از ایلید هومر قدمت بیشتری دارد و کیفیت و درون‌مایه‌ی این منظومه، در ادبیات جهان مقامی ممتاز دارد. این حماسه، آمیزه‌ای از ماجراجویی، اخلاق

و تراژدی محض است. (ساندرز، ۱۳۷۶: ۹) گیل‌گمش نمونه‌ی ازلی "انسان در جست‌وجوی معنا" است و به سرنوشت مشترک تمامی انسان‌ها می‌پردازد.

شناخت بیشتر این حماسه از آن رو دارای اهمیت است که قدیمی‌ترین سند مکتوب انسان است و اغلب حماسه‌ها، داستان‌ها و افسانه‌های جهان از آن زاده شده‌است. آنچه این اثر را بی‌همتا و ارزشمند می‌کند، اندیشه‌ی فلسفی مرگ‌اندیشی، جست‌وجو برای یافتن معنا و مفهوم مرگ و زندگی، میل به جاودانگی و فناپذیری است. جست‌وجوی خستگی‌ناپذیر گیل‌گمش برای یافتن اکسیر زندگی جاوید، منجر به سفری طولانی و دشوار می‌گردد. در این سفر کهن‌الگوهای مختلف، رموزها و نمادهای گوناگون وجود دارد که به قوت اثر افزوده است. هم‌چنین سفر، به عنوان سلوکی برای رسیدن به کمال و تعالی و به فراخود رفتن در این اثر مطرح می‌شود. تنهایی بی‌مرز انسان، عصیان در برابر سرنوشت محتوم، تلاش نستوه و خستگی‌ناپذیر و در پایان، پی بردن به چاره‌ناپذیری مرگ، همه و همه می‌تواند "درد مشترک" نوع بشر باشد.

از آن‌جا که این اثر به سرچشمه‌های اولین تلاش‌های آدمی بازمی‌گردد پرداختن به آن می‌تواند دریچه‌های نو و تازه‌ای به روی مخاطب بگشاید تا با اعتنا و توجه به آن‌ها، برای یافتن ریشه‌های فرهنگی مشترک که بین ابنای بشر وجود دارد به ادراک و دریافت ارزشمندی برسد. هم‌چنین بررسی این اثر می‌تواند، ساختار جامعه، نوع زندگی، فعالیت، روابط اجتماعی و نحوه‌ی شکل‌گیری تمدن و تمامی مواردی که در بردارنده زندگی انسان است را روشن و آشکار کند.

در جست‌وجویی که در میان آثار منتشر شده انجام شد، اغلب آثار با نظریه‌ی سفر قهرمان جوزف کمبل تطبیق داده شده است، لذا بر آن شدم با الگویی نو، سفر قهرمان را در حماسه‌ی گیل‌گمش بررسی کنم تا از دستاوردهای آن بتوانم به این پاسخ برسم که، آیا نظریه‌ی سفر قهرمان کریستوفر وگلر قابل تعمیم به متون این چنینی هست؟ این الگو قابلیت آن‌را دارد که به بررسی هر اثری، خواه فیلم، خواه اسطوره و حماسه و خواه افسانه و داستان بپردازد.

کهن‌الگوی سفر قهرمان

«قهرمان یکی از قدیمی‌ترین کهن‌الگوهاست که همواره محور اصلی مباحث اسطوره‌ای بوده‌است و سایر کهن‌الگوها نظیر استاد، منادی و... در ارتباط با قهرمان معنای خود را به‌دست می‌آورند. قهرمان^۲ واژه‌ای یونانی از ریشه‌ای به معنای محافظت‌کردن و خدمت‌کردن است. مفهوم قهرمان در ارتباط با مفهوم ایثار و فداکاری است.» (وگلر، ۱۳۸۷: ۵۹)

از نظر یونگ، «کار اصلی کهن‌الگوی قهرمان کشف خودآگاه خویشتن فرد است، یعنی آگاهی به ضعف‌ها و توانایی‌های خودش به گونه‌ای که بتواند با مشکلات زندگی روبرو شود. به محض این‌که فرد توانست آزمایش اولیه را پشت سر بگذارد و وارد مرحله‌ی پختگی شود اسطوره قهرمان مناسب خود را از دست می‌دهد. گویی مرگ نمادین قهرمان سرآغاز دوران پختگی اوست.» (یونگ، ۱۳۸۶: ۱۶۴)

داستان حماسه‌ی گیل‌گمش

حماسه‌ی گیل‌گمش، کهن‌ترین روایت است که رنج انسان را در درک معنای مرگ و نیز حسرت جان‌سوز جاودانگی، بیان می‌کند. گیل‌گمش، قهرمان نستوه و نامداری است که هم از نظر توان و هم از نظر دانایی، بی‌همتا است. ارور (الهه‌ی بزرگ‌قالب پرداز)، انسان اولیه‌ای را با نام انکیدو می‌آفریند، اما بر خلاف هدف آفرینش، که باید به ستیز با گیل‌گمش برخیزد با او طرح دوستی می‌ریزد و با هم، پیمان می‌بندند که برادروار، در کنار هم باشند؛ آن‌ها، به اتفاق هم، دست به رشادت‌های گوناگون می‌زنند. سرانجام انکیدو با همه‌ی توانمندی‌هایی که دارد، گرفتار

^۱ عنوان کتابی از دکتر ویکتور فرانکل

سرنوشت می‌شود که خدایان برای آدمیان رقم زده‌اند؛ یعنی مرگ؛ از ادامه داستان به نظر می‌رسد، مرگ حرب‌های است که خدایان آن را برای ستیزه و مقابله با انسان به کار می‌گیرند چون زمانی که الهه‌ی ایشتر از توهین‌های گیل-گمش به ستوه آمده، نزد آنو می‌رود و برای راضی کردن او به دادن ورزای آسمانی برای کشتن گیل‌گمش تهدید می‌کند که اگر با خواسته او موافقت نکند، گلون دروازه ورودی دنیای زیرین را می‌شکند و در را باز می‌کند و کاری می‌کند که مردگان، همه برخیزند و به دنیای زندگان بروند.

پس از کشتن گاو آسمانی، انکیدو در خواب می‌بیند که خدایان بزرگ گرد هم نشسته‌اند و آنو به انلیل می‌گوید: «چون گیل‌گمش و انکیدو خومبابا و ورزای آسمانی را کشته‌اند، باید بمیرد. و انلیل در پاسخ او می‌گوید: «گیل-گمش نباید بمیرد؛ اما گیل‌گمش، در سوگ از دست دادن انکیدو مرگ را هر چه کریه‌تر می‌یابد. به منظور رهایی از مرگ و یافتن زندگی، راهی انکیدو باید بمیرد.» (روزنبرگ، ۱۳۷۹ ج ۲: ۳۶۹)

سفری دشوار و طاقت فرسا می‌شود که از محتوای آن، می‌توان، رنج انسان را در مقابل سرنوشت محتوم دریافت. «گیل‌گمش نخست به کوه ماشو روانه شد. یکی از کژدم-مردمان که گوشت ایزدی را در تن گیل‌گمش یافته بود، به ناگزیر راه را بدو نشان داد. پس، پهلوان به ژرفای کوهستان رهسپار شد. خود را در بوستانی شگفت یافت. در این منزل‌گاه، ایزدبانو سیدوری-سایتو سکنی داشت. چون گیل‌گمش حدیث سفر خویش باز گفت، سیدوری به بیهودگی این کار هشدارش داد و چون نتوانست بر سرسختی پهلوان فایق آید، او را به جست‌وجوی اورشانابی، زورق بان اوت‌نایپشتیم فرستاد که تنها او می‌توانست گیل‌گمش را در سفر مخاطره‌آمیزش راهنمایی کند.» (ژی‌ران، ۱۳۸۲: ۱۰۸-۱۰۷)

«وی به یاری اورشانابی (قایقران اوت‌نایپشتیم) از آب‌ها گذر می‌کند و آن‌گاه که اوت‌نایپشتیم را شخصی به شکل خویش می‌یابد، به شکوه درد خویش را بازمی‌گوید که از مرگ بیم‌زده است، از او خواهش می‌کند تا راز زندگی را با او در میان بگذارد. وی داستان توفان بزرگ را برای گیل‌گمش تعریف کرده و می‌گوید: از آن سبب که مورد حمایت خدایان قرار گرفته از مرگ مصون مانده است. سپس از وی می‌پرسد: «کدام‌یک از خدایان بر تو رحمت خواهد آورد؟» با اصرار گیل‌گمش در افشای راز زندگی، اوت‌نایپشتیم بر آن می‌شود تا در آزمونی رازآموزانه او را بیازماید.» (وارنر، ۱۳۸۰: ۴۵) به این ترتیب که او شش شب و هفت روز نخواست. اما گیل‌گمش در این آزمون مردود می‌شود. پس از این ماجرا گیل‌گمش مایوس و افسرده تصمیم می‌گیرد جست‌جو برای جاودانگی را رها کند. اورشانابی و گیل‌گمش عازم بازگشت از آب‌های مرگ‌بار می‌شوند، اما او دست‌خالی باز نمی‌گردد. هدیه‌ی خداحافظی اوت‌نایپشتیم به گیل‌گمش، یکی از «رازهای خدایان»، گیاه جوانی دوباره است. گیل‌گمش بر اساس رهنمودی که می‌گیرد، این گیاه را در قعر دریا پیدا می‌کند، آن را برمی‌گیرد و پای در راه سفر خود به اوروک می‌نهد. اما هنگامی که در برکه‌ی آب‌خنک بدن خود را می‌شوید، ماری که بوی این گیاه معطر به مشامش خورده‌است آن را می‌برد. «گیل‌گمش بر زمین می‌نشیند و زار می‌گرید.» او درمی‌یابد که جاودانگی نصیب او نیست: «من باید بمیرم.» (مک‌کال، ۱۳۸۹: ۶۶-۶۵)

آن‌گاه گیل‌گمش خسته، سرشار از بیهودگی و اندوهناک از سفر ناکام خود به اوروک باز می‌گردد. به نزد دروازه‌بان مرگ می‌رود و از او می‌خواهد که انکیدو را به وی نشان دهد تا راز مرگ را از او جویا شود. دروازه‌بان سایه‌ای از انکیدو را به وی می‌نماید سایه با زبانی نامفهوم، میرایی انسان و غبار شدنش را برای او بازمی‌گوید. آن‌گاه قهرمان به پوچی رسیده به سرنوشت خود تسلیم می‌گردد. بر زمین تالار می‌خوابد و به جهان مرگ می‌شتابد.» (وارنر، ۱۳۸۰: ۴۵)

کریستوفر وگلر و ساختار اسطوره‌ای در فیلم‌نامه

از جمله کسانی که با اثرپذیری از کمبل، تلاش کرد دستاورد او را به حوزه نمایش بکشاند، کریستوفر وگلر (۱۹۴۹م) است. ارزش کار وگلر، در همین گسترش ایده اسطوره یگانه و سفر قهرمان است، به گونه‌ای که بتوان هر روایتی را

با آن ساخت یا نقد کرد. به عقیده کریستوفر وگلر، «بسیاری از آثار ادبی و هنری امروزی از الگوی سفر قهرمان پیروی می‌کنند و در این ژانرها نیز می‌توان عناصر ساختاری مشترکی مانند اسطوره‌ها یافت. البته نباید پنداشت که مراحل سفر قهرمان در هر ژانری اعم از اسطوره، قصه، شعر، داستان و فیلم‌نامه یکسان است و همه از ساختار کلاسیک سفر قهرمان پیروی می‌کنند، بلکه الگوی سفر قهرمان انعطاف‌پذیر است و ممکن است در هر اثری، تغییر منحصر به فردی نسبت به دیگر آثار دیده شود و شامل اشکال و زنجیره‌های متنوعی از مراحل باشد که با توجه به هر اثر می‌توان آن‌ها را حذف، تکرار یا جابه‌جا کرد.» (وگلر، ۱۳۹۰: ۱۵)

کریستوفر وگلر ساختار اسطوره‌ای کمبل را با اعمال اصلاحات و تغییراتی الگویی از هفده مرحله سفر به دوازده مرحله کاهش می‌دهد. «و مراحل سفر را به سه پرده و هر پرده را به بخش‌هایی فرعی تقسیم می‌کند: پرده اول: ۱- دنیای عادی ۲- دعوت به ماجرا ۳- رد دعوت ۴- ملاقات با راهنما ۵- عبور از آستانه اول پرده دوم: ۱- آزمون‌ها، یاریگران، دشمنان ۲- ورود به درونی ترین غار ۳- آزمون دشوار ۴- پاداش پرده سوم: ۱- مسیر بازگشت ۲- تجدید حیات ۳- بازگشت با اکسیر» (وگلر، ۱۳۸۶: ۳۱۲)

کریستوفر وگلر سفر را به هفت کهن الگو و دوازده مرحله تقسیم می‌کند. هفت کهن الگویی که او ارائه می‌کند عبارتند از: ۱- قهرمان ۲- استاد ۳- نگهبان آستانه ۴- منادی ۵- متلون ۶- سایه ۷- دغلباز (همان، با تلخیص ۱۳۸۶: ۲۳-۲۰)

تحلیل و بررسی سفر قهرمان و نظریه‌ی کریستوفر وگلر در حماسه‌ی گیل‌گمش

در این بخش با سود جستن از کهن‌الگوی سفر قهرمان وگلر، به تحلیل و تفسیر حماسه‌ی گیل‌گمش خواهیم پرداخت و سعی خواهد شد تا با استناد به این نظریه و هم‌چنین رمزگشایی نمادها، مفاهیم اصلی و ظرایف پنهان را استخراج کنیم.

پرده اول: عزیمت

۱- دنیای عادی: خانه و مامن قهرمان، جایی که در آن احساس آرامش و آسودگی می‌کند. «گیل‌گمش پهلوان پیروزمند، گرداگرد اوروک حصار می‌کشد. در شهر دیوار دار، پرستش‌گاه مقدس، مانند کوهی بلند بود. پایه‌ی بنا محکم و استوار است، چنان که گویی از سرب ریخته. در پناه خانه‌ی جلیلی که خدای آسمان در آن منزل دارد، انبار گندم شهر زمین پهناوری را فرا گرفته. قصر شاه با سنگ‌های نمای خود در روشنی می‌درخشند. پاسبانان همه‌ی روز را بر دیوار ایستاده باشد. هم‌چنین شب را نگهبانان پاس می‌دادند.» (بورکهارت. گیورک و اسمیت. جورج، ۱۳۳۳: ۲۲-۲۱)

روژ باستید در دانش اساطیر چنین آورده‌است: «پرستش‌گاه‌ها، قصرها و زیارت‌گاه‌ها همه تقدس دارند، چون بر پایه‌ی مکاشفه‌ی آن‌چه که در زمان اساطیری آشکار و پدیدار شده، بنیاد می‌شوند. محراب یا حرم مقدس به منزله‌ی تکرار الگوی مثالی "مرکز جهان" است که در آن، ناسوت با لاهوت پیوند می‌یابد.» (باستید، ۱۳۷۴: ۵۶) با توجه به گفته‌ی باستید می‌توان وجه‌ی آسمانی سکونت‌گاه گیل‌گمش را که در پناه خانه‌ی خداوند منزل دارد دریافت. به نوعی او در "مرکز جهان" قرار دارد و الوهیت او بر همه آشکار است.

با توصیفی که در ابتدای حماسه آمده‌است، جایگاه ممتاز گیل‌گمش قابل توجه است، او در مکانی زندگی می‌کند که از سویی محکم و استوار است، از سویی دیگر در کنار پرستش‌گاهی مقدس است، پرستش‌گاه، اشاره‌ی ظریفی به وجه معنوی و متعالی گیل‌گمش دارد. روح او در تماس مداوم و مستقیم با مکانی قدسی است و انبار گندم که نشانه برکت و فراوانی است در جوار آن است. دو عنصر تقدس و برکت از مختصات این مکان است و نگهبانانی که شبانه‌روز پاس می‌دهند به ما یادآوری می‌کنند، ورود به این حریم آسان نیست! گیل‌گمش در آن‌چه ساخته و پرداخته، در قصری که خانه و مامن اوست، در امنیت و عافیت به سر می‌برد.

روایت زندگی گیل‌گمش در لوح اول همراه با شادخواری و موفقیت و عیش است. یک سوم او انسان و دو سومش خداست. در شهر سخن و کلام او تعیین کننده و قانون است. در این بخش از زندگی گیل‌گمش چیزی وجود ندارد که باعث بر هم خوردن تعادل و توازن ریتم زندگیش گردد.

« دنیای خاص داستان در صورتی خاص محسوب می‌شود که بتوان تضادش را با دنیای پیش پا افتاده روزمرگی دید. از این دنیاست که قهرمان حرکت می‌کند. دنیای عادی بطن، پایگاه و پس‌زمینه‌ی رشد قهرمان است.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۱۱۶) این تضاد در چرخشی دیگرگون خود را نشان می‌دهد. دنیای عادی برای گیل‌گمش به راستی دنیایی عادی است به دور از تلاطم اما مردم اوروک در معرض ظلم و ستم گیل‌گمش هستند. خطاهای او در جایگاه شاه اوروک آزاردهنده و غیرقابل اغماض است و احترام توام با ترس مردم مشهود و واضح است. مرحله اول سفر قهرمان با نقطه‌ی آغازین حماسه‌ی گیل‌گمش تطبیق دارد.

۲- دعوت به ماجرا: « در این مرحله قهرمان با ناشناخته‌ها مواجه شده و به این ترتیب حرکت داستانی آغاز می‌گردد. دعوت ممکن است صرفاً ندایی درونی باشد. پیامی از ناخودآگاه قهرمان که خبر از فرا رسیدن زمان تغییر می‌دهد این پیام‌ها گاهی در قالب رؤیاهای، تخیلات یا تصورات ظاهر می‌شوند.» (وگلر، ۱۳۸۷: ۱۳۰)

در این مرحله، امنیت دنیای عادی قهرمان اندک اندک دستخوش تغییر و تلاطم می‌گردد. خدای آسمان، آنو، ناله‌های مردم اوروک را می‌شنود و از آرورو، می‌خواهد تا همتایی برای گیل‌گمش بیافریند، موجودی قدرتمند تا با او رقابت کند و از این طریق اوروک آرام شود. آن‌چنان که در لوح اول چنان‌که توصیف شده است، همتای گیل‌گمش یک انسان عادی و معمولی نیست. در او ویژگی‌هایی را می‌بینیم که در یک انسان عادی وجود ندارد. دو قدرت، دو هم‌اورد که نشانه‌های پهلوانی را با خود دارند، با این تفاوت که یکی سرشتی خدایی دارد و دیگری سرشتی انسانی. در ادامه انکیدو به کنیزک ایشتر می‌گوید: « من آمده‌ام تا نظم دنیای قدیم را به هم بریزم.» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۷۲) انکیدو وارد اوروک می‌شود و با گیل‌گمش نبرد می‌کند. « وقتی انکیدو به زمین افکنده شد به گیل‌گمش گفت: قدرت تو فراتر از قدرت همه‌ی مردان است. به این ترتیب انکیدو و گیل‌گمش یک‌دیگر را در آغوش گرفتند و دوستی آن‌ها اساسی محکم گرفت.» (همان: ۷۳-۷۲)

انکیدو "نماینده‌ی کهن الگوی پیک است" و چون متفقی وفادار و قدرتمند از این پس گیل‌گمش را همراهی می‌کند، او را فراتر از محدودیت‌ها و مرزهای ناممکن روانیش می‌برد و این امکان را به او می‌دهد تا بر ترس‌هایش غلبه کند و به تمامی، خویشتن نهفته‌اش را متجلی کند. روند حرکت روایت حماسه با وجود انکیدوست که شکل می‌گیرد و معنا می‌یابد و همان‌طور که خود گفته بود، "نظم دنیای قدیم" گیل‌گمش را به هم می‌ریزد و به خلق دنیایی جدید با ساختاری متفاوت می‌پردازد!

در این مرحله، دعوت به ماجرا، مطابق الگوی وگلر است و این بخش حماسه منطبق با آن است.

۳- رد دعوت: «قهرمان در این مرحله، یعنی در آستانه‌ی ماجرا دچار تردید است و دعوت را رد یا عدم تمایلش را اعلام می‌کند. به هر حال او با عظیم‌ترین ترس، یعنی وحشت از ناشناخته‌ها، مواجه شده است. قهرمان هنوز کاملاً متعهد به این سفر نشده و احتمال بازگشت وی هست.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۳-۲۲). قهرمان در ابتدا به خاطر ترس و ناامنی سفر از پذیرش دعوت سرباز می‌زند.

گیل‌گمش در جست‌وجوی جاودانگی و زنده نگاه‌داشتن نام خویش است. آغاز سفر او از این نقطه شکل می‌گیرد. جایی که اندیشه جاودانگی چون اشتیاقی سوزان او را بر آن می‌دارد تا به جنگ خومبابا برود، زیرا سودای نام دارد اما سیر روایت حماسه به گونه‌ای پیش می‌رود که اشتیاق سوزان را در او به دردی جانکاه مبدل می‌کند. دردی که خود مدخلی است بر سفری سخت و دشوار برای یافتن پاسخی شگرف.

گیل‌گمش در پاسخ انکیدو که از او درباره‌ی علت نبرد سوال می‌کند چنین می‌گوید: «عزم آن دارم تا نام خود را در مکانی که نام مردان بلند آوازه دنیا را در آن نوشته‌اند، بنگارم.» (بورکهارت. گیورک و اسمیت. جورج، ۱۳۳۳: ۷۴)

لوح ششم ماجرای جنگ و مقابله گیل‌گمش و انکیدو با ورزای آسمانی است. گیل‌گمش به دنبال عمل قهرمانانه است. او می‌خواهد با خومبابا بجنگد، زیرا خوی قهرمانیش نمی‌پذیرد که تسلیم قدرت‌های بیرونی شود و از انکیدو می‌خواهد که او را در این مبارزه یاری کند. انکیدو به دو دلیل دعوت او را رد می‌کند، یکی این که دلتنگ جایی است که آن را ترک کرده است و دیگر این که خومبابا را بیشتر از گیل‌گمش می‌شناسد، قدرت و ویرانگر او را به چشم دیده است و قلمرو فرمانروایی او را می‌شناسد و در خود این توان را نمی‌یابد که با او برابری کند و این نبرد را ناعادلانه برمی‌شمارد. او خطر را با شدت احساس می‌کند و منطقی است که تردید کند و دعوت گیل‌گمش را برای نبرد با خومبابا نپذیرد. رد دعوت فرصتی برای "تمرکز مجدد ماجراست"، مرحله‌ای است که مخاطب را به تامل وا می‌دارد و خطرات و چالش پیش رو را برای مخاطب برجسته می‌کند. گیل‌گمش بالاخره موفق می‌شود تا انکیدو را همراه خویش کند. چنان که دیدیم این مرحله نیز با الگوی وگلر مطابقت دارد.

۴- **ملاقات با استاد:** «یکی از کهن‌الگوهایی که در بیشتر روایاها، اسطوره‌ها حضور دارد، مُرشد است که معمولاً شخصیتی مثبت و نیز راهنما و استاد قهرمان به شمار می‌رود. این کهن‌الگو در قالب شخصیتی که به قهرمان آموزش و هدیه می‌دهد و از وی محافظت می‌کند، تجسم می‌یابد.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۳) کهن‌الگوی استاد آن‌گونه که وگلر می‌گوید، می‌تواند همانند رفتاری باطنی شده و درونی و یا به صورت شخصیتی حقیقی ظاهر شود. کارکرد استاد در سفر قهرمان این است، که ذهن قهرمان را تغییر می‌دهد و خودآگاهی را دگرگون می‌کند و به آن جهت می‌دهد. در واقع انرژی روانی کهن‌الگوی استاد است که باعث می‌شود قهرمان به تمامی ترس‌ها و اضطراب‌ها و تردیدهایش غلبه کند و به مرحله‌ی بعدی سفر وارد شود. گیل‌گمش در طول سفر خویش چند مرشد یا راهنما دارد. قهرمان با استاد یا پیردانا ملاقات می‌کند تا به اعتماد و اطمینان برسد.

۱- در ابتدای سفر که در طلب جاودانگی است، شَمَش او را به سمت جنگل سیدر هدایت می‌کند.
 ۲- در مبارزه با ایستر نیز این خدای شَمَش است که او را یاری می‌کند هم‌چنان که انکیدو نیز رفاقت و وفاداریش را ثابت می‌کند.

۳- در لوح نهم، خواسته‌ی درونی او، یعنی یافتن اکسیر و یا پاسخی برای مرگ، راهنما و مُرشد اوست.
 ۴- در ادامه‌ی روایت، در لوح نهم آن‌گاه که به دروازه‌ی کوهستان ماشو می‌رسد، کژدم - انسان راه را به او نشان می‌دهد.

۵- در لوح دهم، سیدوری مهمان‌خانه‌دار او را به سمت اورشانی، کشتیان اوت‌نایشتیم هدایت می‌کند.
 ۶- در پایان لوح دهم، اورشانی، به او می‌آموزد که چگونه برکشتی بنشیند و آب‌های مرگ‌زا را پشت سر بگذارد.
 ۷- در فصل چهارم، اوت‌نایشتیم، چون پیر فرزانه‌ای؛ دریچه‌ی دنیای باطنی را با آزمونی به ظاهر ساده به روی او می‌گشاید و او را راه می‌نماید که به قعر آب‌های عمیق برود و گیاه بی‌مرگی را بیابد.
 ۸- در ادامه‌ی سفر، اورشانی، چون خدمتکار و مُلازمی وفادار او را همراهی می‌کند و به نوعی راهنما و مرشد اوست.

۹- آخرین مرحله‌ی سفر که با نوعی حکمت و شناخت دردناک و نومیدانه همراه است، گیل‌گمش با دریافت‌های درونی خویش درمی‌یابد که باید سرنوشت محتوم را بپذیرد و به سرزمینش اوروک بازگردد. راهنما و مُرشد او در این مرحله، خرد درونی اوست.

در مرحله‌ی چهارم، نیز می‌بینیم که حماسه‌ی گیل‌گمش در جای‌جای روایت با سفر قهرمان وگلر منطبق است.
 ۵- **عبور از نخستین آستانه:** «قهرمان در سفر پرماجرایی خود با موانع روبه‌رو می‌شود. در کنار هر دروازه‌ی ورود به دنیای جدید، نگهبانی قدرتمند مستقر است تا مانع ورود این موجود بی‌ارزش شود. نگهبان آستانه، چهره‌ی

خشمناکی به قهرمان می‌نمایاند، اما اگر به درستی شناخته شود، می‌توان بر او چیره شد یا حتی او را به پشتیبان تبدیل کرد.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۷۳)

در حماسه‌ی گیل‌گمش ما با چهره‌های مختلفی از نگهبانان آستانه رودرو می‌شویم. به جز خومبابا که نگهبان جنگل سِدر است و چهره و مَنشی صددرصد خصمانه دارد و با گیل‌گمش و انکیدو به نبرد می‌پردازد، بقیه‌ی نگهبانان دروازه این‌گونه نیستند. کژدم- انسان، نگهبان دروازه‌ی کوهستان، درباره‌ی دشواری راه به او هشدار می‌دهد، اما در نهایت به گیل‌گمش اجازه‌ی عبور می‌دهد. سیدوری در آستانه‌ی باغ‌های خدایان، نیز همانند کژدم - انسان، نگهبانی همراه و پشتیبان است.

در پایان و در آستانه‌ی آب‌های مرگ‌زا، اورشانبی کشتیبان، را می‌بینیم که آخرین نگهبان آستانه است. اگرچه اورشانبی گیل‌گمش را به کاری دشوار وامی‌دارد اما به نوعی مُرشد او نیز هست و یاریش می‌کند تا به سکونت-گاه او تنپیشتم برسد. « در بسیاری از این افسانه‌ها، قدرت‌های پشتیبان یا "نگهبانان" ناتوانی اولیه‌ی قهرمان را جبران می‌کنند و وی را قادر می‌سازند تا عملیات خود را که بدون یاری گرفتن از آن‌ها نمی‌تواند انجام دهد به سرانجام برساند.» (یونگ، ۱۳۷۷: ۱۶۴) همان‌گونه که از سخن یونگ برمی‌آید، "نگهبانان"، کاستی‌های قهرمان را جبران می‌کنند. در این بخش هم این مطلب به وضوح دیده می‌شود.

نگهبان آستانه در چند مرحله، در حماسه‌ی گیل‌گمش تکرار شده و با این مرحله از سفر قهرمان انطباق دارد.

پرده دوم: تشریف

۶- **آزمون‌ها، متحدان، دشمنان:** «قهرمان با عبور از آستانه‌ی اول با چالش‌های جدید مواجه می‌شود و آزمون می‌دهد و شروع به یادگیری قواعد این دنیای خاص می‌کند. طی این آزمون‌ها، پشتیبانان و دشمنان به وجود می‌آیند.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۵)

گیل‌گمش و انکیدو به جنگل‌های سِدر می‌روند و با خومبابا پیکار می‌کنند. انکیدو او را به کشتن خومبابا ترغیب می‌کند. گیل‌گمش و انکیدو خومبابا را می‌کشند و سرش را برای انلیل می‌آورند. انلیل با دیدن سر خومبابا برآشفته می‌شود و بر آن‌ها خشم می‌گیرد. « چرا چنین کردید؟ اینک سزاست که جایگاه شما در آتش باشد.» (همان: ۸۳) به نظر می‌رسد که این رویداد رقم‌زننده‌ی حوادث دیگری خواهد بود.

گیل‌گمش به شکرانه‌ی پیروزی، ردای پادشاهی به تن می‌کند و آن هنگام که تاج بر سر می‌گذارد، ایزدبانو ایشتر او را می‌بیند و شیفته‌اش می‌گردد و سعی می‌کند با لطف او را به دام اندازد، گیل‌گمش سرنوشت عشاق نگون‌بخت ایشتر را برمی‌شمارد و ناپایداری این عشق را گوشزد می‌کند. ایشتر از درد رسوایی، خشمگین نزد پدر خود آنو می‌رود و از او می‌خواهد گاو آسمان را به او بدهد تا در مقام انتقام‌جویی از گیل‌گمش برآید. آنو خواهش او را اجابت کرد. از کوه، خدایان گاو آسمان را فرو فرستاد. (همان: ۵۸)

اینک به آزمون‌ها و چالش‌های دیگر قهرمان نزدیک می‌شویم. آزمون‌هایی که برای سنجش قهرمان اتفاق می‌افتد تا او را آبدیده کند و به سوی آزمون‌های دشوارتر ببرد. در این آزمون‌ها نوعی تعلیم وجود دارد و دشمنان، رُقا و گاه پشتیبان‌هایی که هر یک از آن‌ها نقشی را ایفا می‌کنند به ما امکان می‌دهد که انسان‌ها را تحت فشارهای روانی شدید ببینیم، که این فشارها برملاکننده‌ی شخصیت حقیقی افراد می‌شود. و این حقیقت بیان‌کننده این مطلب، که آیا به راستی او قهرمان است؟ گیل‌گمش در صورتی ردای قهرمانی بر تن خواهد کرد که از پس آزمون‌های دشوار برآید. راه رستگاری او از دل آزمون‌های پیاپی می‌گذرد. جایی که او سرانجام بر همه‌ی مشقت‌ها فایز می‌آید و آن بخش از وجودش وضوح می‌یابد که چون گوهری گرانبار در اعماق روح او مسکن دارد، رود رو شدن با نوعی تحول. ایشتر در این بخش حماسه، به دنبال خلق "آشوب جهانی" است اگر، پدرش گاو آسمانی را به او ندهد. زیرا از گیل‌گمش آزرده است و شعله‌ی انتقام‌جویی در او فروزان گشته است.

علاوه بر این، می‌توان اشاره کرد که قهرمان با شخصیتی که معمولاً از نظر جنسی مخالف اوست رودررو می‌شود، که اشاره دقیقی به کهن‌الگوی ملون و مطرح کردن نرینه جان و مادینه جان است. در این‌جا مخاطب در اضطراب پاسخ گیل‌گمش به خواهش ایشتر است، نقش ملون این است که قهرمان را گیج کند و او را از ادامه مسیر بازدارد. ایشتر نقشی دو گانه دارد. از طرفی به کهن‌الگوی ملون اشاره دارد و از سویی دیگر سایه. در این بخش، ما با شخصیت شرور حماسه رودررو می‌شویم. ایشتر شخصیتی ضد قهرمان دارد و در واقع تصمیم اوست که حادثه‌ی اصلی، یعنی مرگ انکیدو را رقم می‌زند.

در سفر قهرمان، روبه‌رویی با کهن‌الگوی سایه رایج‌ترین شکل آزمایش است. ناامیدی و بازدارندگی، تجلی منفی سایه است. گیل‌گمش در مرحله‌ی آزمون با سایه برخورد می‌کند که تجلی شهوت و خواهش جسمانی است. گیل-گمش با پاسخ منفی راه نفوذ را بر او می‌بندد و همین باعث رنجش ایشتر می‌شود. گیل‌گمش مانند یک قهرمان کهن-الگویی عمل می‌کند، «زیرا در این مسیر والا کسی موفق می‌شود که از وسوسه‌هایش دست بشوید و از مسیر اصلی هدف منحرف نشود.» (نامور مطلق و فخاری زاده، ۱۳۹۳: ۷۶) پاسخ منفی گیل‌گمش عملی قهرمانانه است زیرا برخلاف خواسته‌ی ایشتر رفتار می‌کند و بر وسوسه‌های نیرومند تن و غریزه غلبه می‌کند. این‌جا، اولین گام گیل-گمش برای فراتر رفتن از خود است، زیرا پیش از این، او از زنان و دختران ناجوانمردانه بهره‌مند می‌شده است، بدان‌گونه که مردم سرزمینش از رفتار او در رنج و سختی بوده‌اند.

بالاخره آنو گاو آسمانی را به ایشتر می‌دهد، انکیدو و گیل‌گمش با گاو رودررو می‌شوند، گیل‌گمش سر گاو را از تن حیوان جدا می‌کند. ایشتر بر دیوار شهر اوروک رفت. بر کنگره‌ی آن پرید و فریاد و نفرین کشید. حماسه آستن مصیبت بزرگی است و جهت تازه‌ای به خود می‌گیرد. نفرین ایشتر را نباید نادیده گرفت. در این‌جا مخاطب با بیم و هراس منتظر است تا ببیند چه در کمین گیل‌گمش نشسته است. این مرحله نیز با مرحله آزمون‌های سفر قهرمان و گُلر هم‌خوانی دارد.

کتیبه‌ی شماره‌ی ۸، گیل‌گمش را نشان می‌دهد که آشفته و ترسان از مرگ، آواره‌ی بیابان‌ها است. او تصمیم می‌گیرد نزد اوت‌نایپشتیم برود که راز زندگی جاوید را می‌داند. این سفر خطرناک است. در این مرحله، گیل‌گمش با سایه‌ها رودررو می‌شود.

کهن‌الگوی سایه می‌تواند هم منفی و هم مثبت ظاهر شود. سفر پر مخاطره‌ی گیل‌گمش اگر چه در عالم واقع اتفاق می‌افتد و او را در مقابل خطرات و موانع جهان بیرون قرار می‌دهد، اما هم‌زمان می‌تواند سفری درونی باشد، سفری که در دو وجه مختلف روی می‌دهد. همان‌گونه که گیل‌گمش در طول مسیر به مقابله و شکست دشمنان خویش می‌پردازد، در سیری درونی نیز جنبه‌های منفی و آزاردهنده وجودش را کشف می‌کند و بر آن‌ها نیز می‌تازد، روند حماسه از ابتدا تا انتها این تغییر شخصیت و تحول درونی را به خوبی نشان می‌دهد. او در این مسیر نقایص خویش را نیز به دام می‌اندازد.

کژدم- انسان‌ها وقتی بی‌باکی گیل‌گمش را می‌بینند و اکسیر خدایی را در او مشاهده می‌کنند اجازه می‌دهند که از دروازه بگذرد. در این‌جا کژدم- انسان‌ها نیز مُرشد او هستند. این‌جا آستانه است، مدخل مسیری که می‌توان انسان نامیرا را ملاقات کرد، انسانی که دارنده راز است و مشخص نیست که این راز را با دیگری نیز سهیم می‌شود یا نه!

«کتیبه‌ی شماره‌ی ده با معرفی سیدوری آغاز می‌شود. گیل‌گمش از زن آبجوخانه‌دار می‌خواهد که راه رسیدن به اوت‌نایپشتیم را به او نشان دهد، ابتدا سیدوری از این امر سرباز می‌زند.» (همان: ۶۲) اما بالاخره اجازه‌ی عبور می‌دهد گیل‌گمش پیش می‌تازد و در هر مسیر با دشمنان، نگاهبانان و حیواناتی رودررو می‌شود که می‌تواند دلیل محکمی برای بازگشت و ادامه ندادن باشد، اما او موجودی انتخاب‌گر است، انتخاب کرده است که این راه را طی کند.

گیل‌گمش ناچار است سفر خویش را ادامه دهد، زیرا اندیشه‌ی مرگ او را رها نمی‌کند و برای رسیدن به پاسخ بر انگیزه‌ی درونی و قدرت اراده خویش متکی است او پیش می‌تازد زیرا هراسش از مرگ از هر چیزی در این دنیا، بزرگتر و آزاردهنده‌تر است. او از این‌که بر دنیای ناشناخته نیستی بلغزد و گم و ناپیدا گردد هراس دارد. رویای

جاودانگی و حس بی‌مرگی برای او خواسته‌ی قدرتمند تسکین دهنده‌ای است که زندگی را برایش معنا می‌کند و بودن را جلوه‌ای تازه و بدیع می‌بخشد. این بخش از حماسه‌ی گیل‌گمش نیز با این مرحله از سفر قهرمان انطباق دارد.

۷- راه‌یابی به ژرف‌ترین غار: «اکنون که قهرمان با دنیای خاص انطباق پیدا کرده است، قدم در راه جست‌وجو در قلب این دنیا می‌گذارد و به ناحیه‌ای بینامرزی درست در مرکز سفر قهرمان می‌رود و منطقه‌ی اسرارآمیز دیگری را می‌یابد که نگهبانان آستانه، عوامل و آزمون‌های ویژه‌ی خود را دارد. قهرمان با ترس و شگفتی فوق‌العاده‌ای مواجه می‌شود. اکنون موقع تهیه‌ی تدارکات نهایی برای آزمایش سخت و اصلی ماجرا است. در این‌جا قهرمان به کوهنوردی می‌ماند که خود را به اردو رسانده و در شرف حرکت به سوی بلندترین قله است.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۱۹۱)

گیل‌گمش در تالار قصر جشن می‌گیرد. اما سرنوشت و خدایان در پی رقم‌زدن حادثه‌اند، «خدایان انتقام‌جو، گیل-گمش را پاس می‌دارند، چون دو سومش ایزدی است، اما انکیدو آفریده‌ی 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، ۱۳۹۰: ۳۷)

انکیدو به بستر بیماری افتاد. گیل‌گمش بر بالین انکیدوست، او را مراقبت می‌کند و اطمینان دارد که زنده می‌ماند. انکیدو در سپیده‌ی روز سیزدهم در آغوش دوستش، جان می‌سپارد. او به ناگاه درمی‌یابد بدون انکیدو زندگی معنایی ندارد. جان‌مایه‌ی حضور دوست از زندگی‌اش رخت بر بسته است.

در این قسمت از حماسه با مرگ انکیدو ریتم زندگی عادی به هم می‌خورد. هراسان از مرگ تسلی‌ناپذیر دوستش انکیدو، ناگهان زندگی را عاری از معنا و زیبایی می‌بیند. سایه‌ی قدرتمند مرگ را چون تهدیدی عظیم بر زندگی احساس می‌کند. سایه‌ای توانمند که راه‌گریزی از آن نیست، هم‌چنین مفری تا در امنیت بود.

«بی‌گمان گیل‌گمش به‌رغم آن‌که شاهی خودکامه و در شادخواری سیرایی ناپذیر است، انسانی فرزانه نیز هست که شور حقیقت‌جویی او را به شناخت اسرار خلقت و راز زندگی برمی‌انگیزد.» (همان، ۳۴) نقطه‌ی آغازین مرگ‌اندیشی در حماسه‌ی گیل‌گمش همین‌جاست. جایی که دیگر شادخواری و لذت و خودکامه‌گی نمی‌تواند روح گیل‌گمش را سیراب کند به سه دلیل، اول این که قدرت چیرگی ناپذیر مرگ را شناخته است و از آن در اضطراب و هراس است و دوم این که گیل‌گمش، موجودی نیست که بر هر آن‌چه به نام تقدیر و سرنوشت بر او وارد شود تسلیم باشد. او اقتداری درونی دارد که به راحتی هر مساله‌ای را نمی‌پذیرد مگر این که دلیل و پاسخ مناسبی برای آن بیابد و از طرفی دیگر، ناآگاهی از چپستی پدیده‌ها و بی‌حاصلی آن‌ها او را رنج می‌دهد. تناقض بین مرگ و زندگی ذهن او را به چالش می‌کشد. اندیشه‌ی او قادر به تحلیل و علت‌یابی مرگ نیست و برخوردی اعتراض‌آمیز به مرگ دارد و پذیرش آن برای او ممکن نیست، فناپذیری که قبلاً برای او امری ناممکن به نظر می‌آمد اکنون با چهره‌ای خشن و تردیدناپذیر در مقابل او تمام‌قد ایستاده است. از همین‌روست که تمامی نیروها و امکانات وجودی‌اش را به کار می‌گیرد تا سفر را برای رسیدن به پاسخی قانع‌کننده پشت سر بگذارد. او عزم خویش را جزم کرده است تا درونی‌ترین غار را که همراه با شگفتی‌ها و ترس است تجربه کند. در این مرحله گیل‌گمش هراسان و اندوهگین از مرگ عزیزترین دوستش، بر اندیشه مرگ متمرکز می‌شود و بر آن می‌شود تا به جست‌وجوی بی‌مرگی برود.

فقط ذهن آدمی است که در جست‌وجو و کنکاش عالم وجود و درک هستی خویشتن است. فقط اوست که می‌خواهد راه به درون ناشناخته‌ها بگشاید و در سایه‌ی دریافته‌های خویش آرام گیرد. مرگ‌اندیشی نیز، اندیشه‌ی قدرتمندی است که گیل‌گمش را برای جستن سفری معنا دار پیش می‌برد.

«گیل‌گمش در آغاز تنها جویای نام است نه بی‌مرگی و این سودا پس از مرگ انکیدو، گریبان‌اش را می‌گیرد.» (ستاری، ۱۳۹۰: ۳۶)

گیل‌گمش زندگی خویش را در مرز بین مرگ و زندگی می‌بیند، او به درونی‌ترین غار نزدیک شده است و بنابر آن‌چه وگلر می‌گوید خطر و تعهد افزایش می‌یابد و دانش و آگاهی تازه‌ای برای قهرمان به وجود می‌آید و آزمون سخت فرا واقعی آغاز می‌گردد، او می‌خواهد از دریچه نگاه خود به هستی بنگرد. او در برابر

سرنوشتی که خدایان برای نوع انسان رقم زده‌اند قد علم می‌کند زیرا می‌انگارد پاسخی معقول برای پرسش مرگ می‌یابد. در واقع گیل‌گمش در این مرحله، انکار کننده‌ی سرسختی است که با تکیه بر نیروی پیش‌برنده درونی خویش، خود را برای مواجه شدن با هر خطر و پیش‌آمدی آماده می‌بیند. از سویی دیگر لیمینگ چنین عقیده دارد: «اسطوره‌ی قهرمان معمولاً راجع به موضوعاتی چون جست‌وجو و آزمون، مرگ و هبوط و سفر به سرزمین مرگ-زیستی و آگاهی بر نیمه‌های ناپیدا، احیا و رستاخیز، تولد دوباره و نجات انسان، جاودانگی و خداگونگی سخن می‌گوید» (لیمینگ، ۱۳۷۹: ۸۴) ذات اسطوره‌های قهرمان چنین است، آن‌چنان که نیچه می‌گوید: «عشق به سرنوشت خویش» او را بر آن می‌دارد که ماجراجویانه به دنبال چرایی و چگونگی پدیده‌ها باشد، او در این راه انگیزه و توانی بی‌حد می‌یابد و رنج کشیدن و به سختی افتادن را نادیده می‌انگارد. نیرویی نمی‌تواند در این راه مانع و بازدارنده باشد. محدودیتی برای خویش قائل نیست و بدین گونه است که قدم در راهی سهمگین و غیر قابل پیش‌بینی می‌گذارد. گیل‌گمش نیز در پی طرح انداختن جهانی است بی‌مرگ، جهانی که جاودانگی این امکان را به او بدهد تا بر اضطراب عمیق و ترسناک هستی غلبه کند. جهانی فراخور دو سوم نیمه‌ی روحانی وجودش.

«اینک برای او این ماجرا تنها نه یک ماجرای شخصی در پهنه‌ی زاد و مرگ یک انسان، بلکه یک ماجرای انسانی است؛ ماجرای ست که، در اصل، بر فرزندان آدم می‌گذرد.» (آشوری، ۱۳۷۷: ۳۵) وجهی قهرمانانه‌ی گیل‌گمش در این جا به خوبی و در نهایت کمال وضوح می‌یابد. این مرحله از سفر گیل‌گمش نیز کاملاً با سفر قهرمان وگلر منطبق است.

۸- **آزمون بزرگ:** «در این مرحله قهرمان در مرز درگیری با نیروی متخاصم قرار می‌گیرد. آزمایش سخت، لحظه‌ی تاریک» برای مخاطب است و در حالی که مخاطب در حالت پر تنش و تعلیقی قرار می‌گیرد، نمی‌داند که قهرمان زنده می‌ماند یا از بین می‌رود. «وگلر، ۱۳۸۶: ۲۸) این مرحله از سفر گیل‌گمش با ریتمی کند و در جایی که مخاطب می‌اندیشد پایان سفر نزدیک است، و پاسخ در دسترس؛ تعلیقی تلخ دارد.

راز آزمایش سخت این است. قهرمان باید بمیرد تا باز زاده شود. (همان: ۲۰۸) این مرحله به آیین تشریف و آزمون-های آن اشاره دارد. گیل‌گمش پیش از این، آزمون‌های بسیاری را پشت سر گذاشته و از همه‌ی آن‌ها دلورانه و سرافرازانه بیرون آمده است، پس چرا نمی‌تواند در این آزمون به پیروزی برسد؟ جز این است که سرنوشت او از پیش تعیین شده است و انسان را تاب آن نیست که با تقدیر همسنگ باشد و اراده‌اش بر آن بچربد. و از سویی دیگر، این آزمون، آخرین گام است، تعیین کننده و بنیادین. فناپذیری، کهن‌الگوی دیرینه‌ای است که در حماسه‌ی گیل-گمش وجود دارد. گیل‌گمش برای فتح زندگی ابدی تلاش می‌کند اما خدایان نگاهی قاطعانه و خالی از شفقت بر او و نوع انسان دارند.

در این جا اوت‌ناپیشتم آزمونی برای گیل‌گمش در نظر می‌گیرد، شش شبانه روز بی‌خوابی^۱ یا مرگ نمادین. علیرغم این که به پایان حماسه نزدیک می‌شویم، سرنوشت مترصد فرصت‌های کوچک تعیین کننده است، گیل‌گمش به دنیای خواب می‌لغزد، آن چنان که گویی نخوابیده بلکه مرده است! در این لحظه که ناگهان همه‌ی آرمان‌های مخاطب نیز به طرز بی‌رحمانه‌ای دستخوش نابودی می‌گردد، اوت‌ناپیشتم تحقیرآمیز به گیل‌گمش می‌نگرد و به همسرش می‌گوید: «بنگر، این پهلوان مرد را که حیات جاودان آرزو می‌کرد! خواب چون توفانی او را ربوده است!» (ژی‌ران، ۱۳۸۲: ۱۰۹)

^۱ بنا به گفته‌ی الیاده این «یک آزمون دشوار مراسم تشریف و راز آموزی است که کم و بیش در سراسر جهان مشاهده و ثبت شده؛ حتی در ادیان و مذاهب نسبتاً تکامل یافته، شب زنده‌داری و نخوابیدن نه تنها به معنای غلبه بر خستگی و رنج جسمانی است بلکه بیش از هر چیز نمایانگر اراده‌ی محکم و قدرت روحی به شمار می‌رود؛ خودداری از خوابیدن و بیدار ماندن یعنی آگاه و هشیار بودن و حضور داشتن مسولانه در جهان.» (الیاده، ۱۳۹۲: ۴۸-۴۷)

به قول نیچه «تراژدی در ذات و گوهر زندگی حیات آدمی آستن حوادث و رویدادهای تراژیک است، چرا که زندگی پدیده‌ای تناقض‌آمیز و پرتنش است. آدمی تشنه‌ی بودن است اما شگفت آن که نیستی، پیوسته وجود او را در معرض یورش قرار می‌دهد. وجود آدمی جولانگاه هستی و نیستی است.» (ضیمران، ۱۳۷۹: ۷۵) این واپسین آستانه که انگار در سرزمین امنیت اتفاق می‌افتد، هم‌چون دهان کجی بزرگی بر ناتوانی گیل‌گمش است. در آزمون "باطنی" شکست می‌خورد. او نه یک شب، بلکه شش روز و هفت شب پیاپی می‌خوابد.

اوج درماندگی گیل‌گمش را در این جا می‌بینیم. جایی که نمی‌تواند بر خواب غلبه کند و وجود مرگ را با شدت بسیار زیادی درک می‌کند و به آن اعتراف می‌کند. آمیزش غیرقابل اجتناب مرگ و زندگی و تضاد دردناکی که در این آمیزش وجود دارد روح گیل‌گمش را آزرده می‌کند و او را تبدیل به انسانی ناخوردسند می‌کند. نمی‌تواند مرگ را نادیده بگیرد و از سوی دیگر نمی‌تواند مانند گذشته از زندگی منتفع شود. دو پاره شده است. گسیختگی درونیش بی‌قرارش می‌کند. چگونه وقتی مرگ ما را همراهی می‌کند و هر لحظه و در هر نفس با ماست می‌توان زندگی را به تمامی حس کرد؟ این پارادوکس اندیشه که پاسخی برای آن وجود ندارد و در مجموع مانند یک کلیت انکارناپذیر به چشم می‌خورد تا چه اندازه می‌تواند بر زندگی ما تاثیر بگذارد؟

همان‌گون که وگلر می‌گوید: «آزمایش سخت در اسطوره دلالت بر مرگ خود دارد. اکنون قهرمان به طور کامل بخشی از کیهان است. او نسبت به دیدگاه محدود مرده و در آگاهی نو باززاده می‌شود. مرزهای کهنه‌ی فراخود یا ارتقاء می‌یابند یا محو می‌شوند. به یک معنی قهرمان تبدیل به رب النوع با قدرتی آسمانی شده تا از فراز محدودیت-های عادی مرگ پرواز کند و منظره‌ی گسترده‌تر وحدت همه چیز را دریابد.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۳۱) «قهرمانی که با آزمایشی سخت رویارو می‌شود، تمرکز را از "خود" به "فراخود" یعنی به بخش خدای گونه‌تر وجودش تغییر داده است. هم‌چنین ممکن است تغییر مکان از "فراخود" به گروه نیز صورت گیرد؛ این امر وقتی رخ می‌دهد که قهرمان مسئولیتی بیش از مراقبت از خود را بپذیرد. قهرمان جانش را برای زندگی جمع بزرگتری به خطر می‌اندازد و مفتخر به صفت "قهرمان" می‌شود.» (همان: ۲۳۱) اما علیرغم دغدغه و تلاش‌هایش در لحظه‌ای که به نظر می‌رسد همه چیز به سمت و سویی پیروزمندانه و سرفرازانه پیش می‌رود، ورق برمی‌گردد و وجهه‌ی سختگیرانه و نکته‌سنجانه‌ی خدایان آشکار می‌شود. تمامی افتخارات گیل‌گمش نادیده انگاشته می‌شود و ناکامی و شکست رخ نشان می‌دهد.

چالش و بحران مرکزی داستان در این قسمت است. جایی که قهرمان با بزرگ‌ترین ترس خود روبه رو می‌شود و با مرگ مبارزه می‌کند. محرک اصلی روایت همین جاست. راز این آزمایش دشوار، مردن و دوباره زاده شدن است. او تا رسیدن به این مرحله بارها مرگ را تجربه می‌کند، گویی در چشمان مرگ خیره می‌شود و هیچ چیز باعث هراس او نمی‌شود. این تجربه می‌تواند بارها و بارها تکرار شود و هر بار چیزی در قهرمان می‌میرد و چیز دیگری در او زاده می‌شود، این مرگ و زایش مکرر، روح قهرمان را سرشار می‌کند و به موازات آن به عواطف مخاطب نیز تلنگر می‌زند و سطح آگاهی و بینش او را نسبت به خود و جهان ارتقا می‌دهد. ما در هر راهی که قهرمان قدم می‌گذارد ترس‌های او را حس می‌کنیم، خستگی‌ها و ضعفش را می‌بینیم و از سوی دیگر تلاش نستوه و بی‌وقفه‌ی او را برای ادامه دادن شاهدیم. گویی با نیرویی مافوق طبیعی مسیر پر فراز و نشیب هولناک را می‌پیماید. اما درست زمانی که باید پاسخ بگیرد چهره‌ی ناخشنود خدایان ظاهر می‌شود. همانندی‌های حماسه‌ی گیل‌گمش با مراحل سفر قهرمان در این جا نیز کاملاً مشهود است.

۹- پاداش: «برخورد با مرگ حادثه‌ی مهمی است و بی‌تردید عواقبی دارد. تقریباً همیشه دوره‌ی زمانی خاصی وجود دارد که طی آن قهرمان به علت رهایی از چنگال مرگ یا سربلند بیرون آمدن از آزمایشی سخت، مورد توجه یا تشویق قرار می‌گیرد. احتمالات بسیا زیادی از زیستن در دل بحران ایجاد می‌شود، و جایزه، یعنی نتیجه‌ی آزمایش سخت، اهداف و اشکال بسیاری دارد.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۳۷)

سیدوری پیشنهاد می‌کند که گیل‌گمش به جست‌وجوی اورشانبی فایق‌بان برآید و او را قانع کند که گیل‌گمش را با خود ببرد. اورشانبی گیل‌گمش را نزد اوت‌نایپشتیم راهنمایی می‌کند. و گیل‌گمش او را می‌بیند و از آرزوی جاودانگی‌اش سخن می‌گوید. «اوت‌نایپشتیم مانند خضر بی‌مرگ است و این جاودانگی را به رایگان به چنگ نیاورده است. نامیرایش، عطیه ایزدان است.» (ستاری، ۱۳۹۰: ۶۶)

«ماجرای لوح یازدهم با شر خدایان آغاز می‌شود این‌گونه شورها هیچ‌گاه حاصل خوبی برای انسان نداشته‌اند و این مورد نیز استثنایی نیست. توضیحی درباره‌ی انگیزه عزم خدایان برای نابودی بشر داده نمی‌شود.» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۴۵-۴۶) اوت‌نایپشتیم دلیل غم و اندوه گیل‌گمش را می‌پرسد و او شرح ماقع را بیان می‌کند. اوت‌نایپشتیم در پاسخ چنین می‌گوید: «چرا اندوه خود را طولانی می‌کنی گیل‌گمش؟! چون خدایان تو را از گوشت خدایان و انسان آفریده‌اند، مرگ ناگزیر روزی به سراغت خواهد آمد...»

اوت‌نایپشتیم سپس در کوششی به منظور توضیح مرگ برای گیل‌گمش، احتمالاً عمیق‌ترین گفتار موجود در این اسطوره را ایراد می‌کند: «هیچ‌کس مرگ را نمی‌بیند/ هیچ‌کس صدای مرگ را نمی‌شنود/ مرگ وحشی فقط انسان را بر زمین فرومی‌کوبد./ خوابیدن و مرگ درست مانند یکدیگرند/ تصویر مرگ را نمی‌توان کشید.

کتیبه‌ی یازدهم (کتیبه‌ی توفان) در حالی آغاز می‌شود که گیل‌گمش در حیرت است که چگونه او و اوت‌نایپشتیم کاملاً شبیه یکدیگرند، اما یکی میرنده و دیگری جاودانه است.» (مک‌کال، ۱۳۷۵: ۶۵) و آن‌گونه که استنمن می‌گوید: «یک انسان میرا چگونه می‌تواند در برابر خدا حقی داشته باشد؟ اگر بخواهد با وی بحث کند، یکی از هزار او را جواب نخواهد داد. کیست که با او مقاومت کرده و جان به سلامت برده باشد؟» (استنمن، ۱۳۷۳: ۸۸) گویا هر نیروی انسانی که در برابر خدایان اعلام وجود کند به او خشم می‌گیرند و مگر نه این است که گیل‌گمش شاید به پشتوانه‌ی دو سوم وجودش که از جنس خدایان است و الهی چنین جسارتی به خرج داده است؟ اما خدایان این جسارت را بر نمی‌تابند!

در این قسمت حماسه‌ی گیل‌گمش روایتی از داستان کشتی نوح آورده می‌شود و حماسه را از حالت خطی خارج می‌کند. اما اوت‌نایپشتیم از گفتن این داستان هدفی دارد. ایزدان روزی به این نتیجه رسیدند که باید نژاد انسان را از میان بردارند و بر آن شدند که زمین را طی توفانی غرقه سازند. اما آن‌ها به حال انسان دل‌سوزاند و راز تصمیم‌گیری ایزدان را به یکی از ساکنان شوروپاک به نام اوت‌نایپشتیم رساند. «تا این لحظه، اوت‌نایپشتیم و همسرش انسان بودند، ولی از این پس، مثال خدایان آسمانی و عرش نشین زندگی خواهند کرد. من زندگی جاودانه به آنان بخشیدم تا مثل خدایان تا ابد زندگی کنند.» (روزنبرگ، ۱۳۷۹: ۳۸۸)

«زندگانی جاوید، قسمت‌زلی مردمان نیست بلکه بهره‌ی خدایان است و گیل‌گمش می‌داند که مرگ حق است، اما او نیز از نژاد خدایان است و دو پاره‌اش، الهی و یک پاره‌اش، انسانی است، بنابراین خون خدایان در رگهایش جاری است و یقین دارد که خدایان به چشم التفات در وی می‌نگرند. پس آیا ممکن نیست که بتواند با کسب آن یک پاره-ای که ندارد به تمام و کمال خدا و نامیرا شود؟» (ستاری، ۱۳۹۰: ۵۱-۵۰)

اوت‌نایپشتیم پیش از عزیمت گیل‌گمش، به درخواست همسرش، راز شگفت‌آوری را بر او فاش ساخت و آن این بود: در ته اقیانوس، گیاهی خاردار است و هر که آن را بخورد جوانی‌اش را باز یابد.» (ژیران، ۱۳۷۵: ۱۰۵) آن‌چه در این مرحله حائز اهمیت است این‌است که، اگر چه گیل‌گمش از آزمایشی که اوت‌نایپشتیم برایش در نظر گرفته سربلند بیرون نمی‌آید و در واقع شایسته‌ی پاداشی سترگ نیست اما به دلیل فایق آمدن بر تمامی دشواری‌ها در طول سفر سهمناک خویش و رسیدن به اوت‌نایپشتیم سزاوار تشویق است. پس بخشی از راز را با او در میان می‌گذارد و محل گیاهی که پیر را جوان می‌کند را به گیل‌گمش می‌گوید. دقت در نام این گیاه مایه‌ی شگفتی است، اوت-نایپشتیم راز بی‌مرگی را با او در میان نمی‌گذارد چرا که در آزمایش شکست خورده‌است. این آزمایش به مثابه‌ی آیین گذر است و ورود به دنیای راز آموزی. گیل‌گمش از عهده‌ی آن برنیامده است بنابراین در حلقه‌ی رازآموزان نیز قرار نمی‌گیرد اما پاداش کوچکی دریافت می‌کند.

این جا، جایی است که گیل‌گمش پاداش و جایزه‌ی تلاش‌ها و مبارزات بی‌وقفه‌اش را دریافت می‌کند و قدرت اراده و الایش به خوبی نمایانده می‌شود. گیل‌گمش پس از به‌دست آوردن گیاه جوانی، در برکه‌ای خنک آبتنی می‌کند. او پیش از آبتنی، گیاه را در جایی می‌گذارد اما ماری بوی آن را استشاق می‌کند و در لحظه‌ای بسیار کوتاه گیاه را می‌بلعد و پوست می‌اندازد و جوان می‌شود و گیل‌گمش را حیرت‌زده و مایوس بر جای می‌گذارد. «گیل‌گمش بر زمین می‌نشیند و زار می‌گرید.» او درمی‌یابد که جاودانگی نصیب او نیست: «من باید بمیرم.» (مک کال، ۱۳۸۹: ۶۶)

راهی برای جبران آن چه رفته است وجود ندارد. حاصل تمامی رنج‌های گیل‌گمش چیزی به‌جز حسرت و اندوه نیست. این جاست که توهم زندگی جاوید و نامیرایی جای خود را به واقعیت حاکمه می‌دهد. درمی‌یابد که کیست و چه جایگاهی دارد و در کجای عالم هستی ایستاده است و جز تسلیم و رضا چاره‌ای ندارد و راهی ندارد جز آن‌که به سرزمین خویش بازگردد. گویی به ناگهان تمامی رنج‌ها و دشواری‌ها و زمان و مکان در او از بین می‌رود اندیشه‌اش روشنی می‌گیرد و حکمت در درونش جاری می‌شود و به وضوح درمی‌یابد که درست‌ترین حرکت و کنش به این جست‌وجوی بیهوده و پوچ تسلیم است! «وقتی فکر می‌کنید همه چیز درست همان‌طور است که باید باشد، نیرنگ باز وارد می‌شود، همه چیز در هم می‌ریزد، و شما دوباره وارد عرصه‌ی تغییر و شدن می‌شوید.» (کمبل، ۱۳۷۷: ۳۲۲) در این جا ما ایفا کننده‌ی نقش نیرنگ باز است. او از جایی که نمی‌دانیم کجاست، ناگهان بیرون می‌جهد و همه چیز را در هم می‌ریزد و نتیجه‌ی سفر قهرمان را دگرگون می‌کند.

تلخی چیره‌مندی و تسلط سرنوشت و جبر را در این جا می‌بینیم، و ناتوانی و استیصال بشر در مقابل این جبر که راه‌گریزی از آن نیست. گیل‌گمش نیز این جبر را با تمام هستی‌اش در می‌یابد و ناگهان به بیهوده بودن سفر و دشواری‌های جانکاهش پی می‌برد. او بنا بر آن چه بلان می‌گوید: «ازین پس برای بقا چاره‌ای جز تکیه کردن به حافظه نمی‌بیند. یعنی یاد و حافظه‌ی دیگران: حافظه‌ی سنگ‌ها و الواح.» (بلان، ۱۳۸۰: ۱۶۰) این مرحله از حماسه نیز با سفر قهرمان وگلر تطبیق دارد.

پرده سوم: بازگشت

۱۰- بازگشت: وقتی قهرمان دروس آزمایش را آموخت و جایزه را دریافت کرد، با انتخاب مواجه می‌شود: در دنیای خاص تعداد انگشت شماری از قهرمانان ماندگاری را انتخاب می‌کنند. اکثر آن‌ها قدم در مسیر بازگشت می‌نهند تا به مکان اول داستان برگردند یا گاهی، سفر به مکانی جدید را در پیش می‌گیرند. (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۵۱)

«علامت مرحله‌ی بازگشت وقتی مشخص می‌شود که قهرمان بار دیگر خود را وقف ماجرا می‌کند او به کلید ثبات، آرمش و آسایش دست یافته و باید آن را منتقل کند، خواه شخصاً تصمیم به بازگشت بگیرد، خواه نیروی بیرونی او را تحریک کند.» (همان: ۲۵۳) هم‌چنین در این مرحله وگلر از تعقیب و گریز صحبت می‌کند. مرسوم‌ترین تعقیب و گریز وقتی رخ می‌دهد که شخصیت شورو، قهرمان را تعقیب می‌کند، اما حالات دیگری هم وجود دارند. غیر معمول‌ترین آن‌ها تعقیب کننده‌ی مشوق است.

همان‌طور که گیل‌گمش به سوی گذرگاه‌های عمیق آب می‌رود بنا به تصمیم و امر اوت‌نایپشتیم، اورشانابی نیز چون تعقیب کننده‌ای او را همراهی می‌کند اما تعقیب کننده‌ای مشوق و دوست و همراه. در قسمت بعدی، بعد از این‌که گیل‌گمش گیاه جادویی را از دست می‌دهد به اورشانابی می‌گوید: «اوه، اورشانابی، گنجی یافتم و اینک آن را از کف دادم. بگذار کشتی را به ساحل رها کنیم و برویم.» (همان: ۱۱۸) در این جا می‌بینیم گیل‌گمش در نهایت حسرت و اندوه سعی می‌کند گذرگاه عمیق آب را رها کند و به سوی سرزمینش بازگردد. «وقتی سفر به پایان رسید، آن‌ها به اوروک شهری با دیوارهای مستحکم رسیدند.» (همان: ۱۱۸)

گیل‌گمش در مراحل پایانی سفر اندک اندک به این درک می‌رسد، سرنوشتی که خدایان برای انسان در نظر گرفته‌اند حتمی و محتوم است و محاکات رنج انسان در پهنه‌ی هستی، پایان‌ناپذیر است اما به موازات آن، به این دریافت شگفت نیز رسیده است که حقیقتی روحانی در او به ودیعه گذاشته شده که با التجا به آن و در پناه آن می‌توان " بار

هستی^۱ را بر دوش کشید و "سبکی تحمل‌ناپذیر هستی"^۲ را تحمل کرد. او در پرتو قدرت روحانی که در او شکل می‌گیرد، شکوه ابدی زندگی را در می‌یابد، و جهان را سفری برای ابنا‌ی بشر می‌بیند و در واقع در پناه همین نگاه است که دیگر نامیرایی را در زندگی جاودانه بر زمین نمی‌بیند. او شهود خویش را بر الواح گلین می‌نگارد؛ زیرا حکمت و نواندیشی و دگراندیشی در اندیشه‌ی بشر نشان از جاودانگی است.

گیل‌گمش که هنوز اورشانبی او را همراهی می‌کند، یک بار دیگر وارد اوروک می‌شود، و با غرور از دستاورد حقیقی خود، یعنی دیوارهای زیبای شهر سخن می‌گوید. «این‌طور نیست که قهرمان صرفاً مرگ را ببیند و برگردد. بلکه تغییر کرده متحول بازمی‌گردد. هیچ‌کس نمی‌تواند تجربه‌ای را تا سرحد مرگ از سر بگذراند و عوض نشود.» (شمیسا، ۱۳۸۰: ۲۰۹) این مرحله نیز با سفر قهرمان و گلر تطابق دارد.

۱۱- تجدید حیات: «اکنون نوبت به یکی از چالش‌برانگیزترین و پیچیده‌ترین گذرگاه‌های قهرمان و نویسنده می‌رسد. برای این‌که داستان کامل و بی‌عیب و نقص بنماید، مخاطب باید بار دیگر لحظه‌ی مرگ و باززایی، مشابهی مرحله‌ی آزمایش سخت و مافوق‌طبیعی اما به نحو ظریفی متفاوت را تجربه کند. این لحظه، نقطه‌ی اوج (و نه بحران) یعنی آخرین و خطرناک‌ترین لحظه‌ی مواجهه با مرگ است. قهرمان باید قبل از ورود مجدد به دنیای عادی تزکیه و تسویه‌ی دیگری را از سر بگذراند و تحول یابد.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۶۴) هم‌چنین باید هویت پیشین خود را به هویتی نو و جدید فانی کند. «یکی از کارکردهای مرحله‌ی تجدید حیات، تزکیه قهرمان از رنگ و بوی مرگ است، اما همین تزکیه به او کمک می‌کند تا درس‌های آموخته از آزمایش سخت را نگه دارد.» (همان: ۲۶۵) در حماسه‌ی گیل‌گمش به طرز شگفت‌آوری با این مرحله رودرو می‌شویم. رهایی از خود و تزکیه.

گیل‌گمش که روزها و ماه‌ها و سال‌ها در سفری طولانی بوده‌است و رنگ و بوی مرگ گرفته‌است، با توصیه اوت-نابیشتم و هدایت اورشانبی در برکه‌ای خنک تن به آب می‌زند و خویش را از چرک و کثافت که کنایه از تعلقات و صفات ناپسند است پاک می‌کند. آب خاصیتی تزکیه‌کننده دارد و موجب نوزایی از مفهومی توامان در مرگ و زندگی است. قهرمان در خود می‌میرد و خود نو و تازه‌اش از درون متولد می‌شود. خودی که عاری از منیات و خودخواهی‌هاست و بازتاب جنبه‌ی روحانی و لطیف قهرمان است. هم‌چنین آب رمز حکمت نیز هست. گویی گیل‌گمش در چشمه‌ی حکمت تن‌شویی می‌کند و وجودش از حکمت لبریز می‌شود. «غوطه‌ور شدن در آب، در ارتباط با آیین‌های گذر و عمدتاً با تولد و مرگ است و در سنت‌های بسیاری از ملل دیده شده است.» (شوالیه، ۱۳۷۸ ج ۱: ۳۶۳)

همان‌گونه که از نقل قول‌ها برمی‌آید، غوطه‌وری و تن‌شویی گیل‌گمش در آب، با مرگ و ولادت دوباره همراه است. او از هستی پیشین خود چون ماری پوست می‌اندازد و در تن‌پوش بدیع و نویی از هستی پدیدار می‌شود. او لایه‌های تاریک درونش را در آب معرفت می‌شوید و صیقل می‌دهد و مگر نه این است که هر ولادت و "تولد دیگری" قدرت‌ها و اندیشه‌های نویی با خویش می‌آورد؟

بدین ترتیب گیل‌گمش در این مرحله از سفر قهرمان تجدید حیات می‌کند و به تقدس هستی و آفرینش پی می‌برد، هم‌چنین به موازات آن خود را مخلوقی می‌بیند که از این تقدس بهره‌مند است او با رسیدن به این آگاهی است که آرامش می‌یابد، آشوب درونیش به "معرفتی خاموش"^۳ بدل می‌شود و از طریق رویارویی با خویشتن جدید خود بار دیگر درمی‌یابد مرگ و زندگی دو روی یک سکه است که بدون هم کامل نیستند. گویی زندگی معنای حقیقی

^۱ عنوان کتابی از میلان کوندرا

^۲ نام دیگر کتاب بار هستی از میلان کوندرا

^۳ در عرفان امریکای جنوبی، «سالک با پروردان تمامیت هستی و سوی منطقی و شهودی خود به قلمرویی از آگاهی دست می‌یابد که آن را معرفت خاموش می‌نامند.» (دائر، ۱۳۸۰: ۳۳۸)

خویش را در مرگ می‌بیند و با مرگ است که کامل می‌شویم. قهرمان با طی کردن این مسیر، رفته رفته زندگی معمولی و عادی خویش را پشت سر می‌نهد زیرا نگرش و بینش نسبت به جهان هستی تغییر کرده است و این امری خطیر است و نیازمند شجاعت، اعتماد، دقت و رهایی است. تحول شخصیت گیل‌گمش از ابتدا تا انتهای حماسه به خوبی مشخص است. شخصیت او رشد کرده است و آن‌چه در طول سفر دیده یا آموزش‌هایی را که تجربه کرده است باید برای دیگران به کار بندد. این مرحله از گیل‌گمش نیز با سفر قهرمان وگلر تطبیق دارد.

۱۲- بازگشت با اکسیر: «قهرمان بعد از پشت سر گذاشتن مرحله‌ی آزمایش سخت و رهایی از چنگ مرگ به نقطه‌ی اولیه، به خانه برمی‌گردد و در بعضی موارد به سفر خود ادامه می‌دهد. در هر دو صورت، قهرمان حس می‌کند که قدم به دوران جدیدی از زندگی خود گذاشته است، چرا که طی سفر قهرمان متحول شده و دیدگاه تکامل یافته‌ای حاصل کرده است. اگر شخصیت اصلی قهرمان واقعی باشد، از دنیای خاص با اکسیر برمی‌گردد. به عبارتی، دستاوردی با خود می‌آورد تا با دیگران قسمت کند یا عامل قدرتمندی به ارمغان می‌آورد که سرزمین زخم خورده‌اش را بهبود بخشد.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۸۷)

در این مرحله که بازگشت با اکسیر نام دارد، بازگشت اتفاق می‌افتد در حالی که اکسیر توسط ماری بلعیده شده است و گیل‌گمش اکسیری که عینیت داشته باشد از این سفر با خود ندارد، او دگر باره از خدایان می‌خواهد تا فرصتی دوباره به او بدهند شاید بتواند به پاسخ دست یابد. سرسختی قابل ستایش گیل‌گمش در این مرحله بسیار قابل توجه است.

گیل‌گمش غمزه و مایوسانه بر آن می‌شود تا به زیر زمین و دنیای مردگان برود و راز مرگ را از روح انکیدو بپرسد. «پس زمین را سوراخ کردند و سایه انکیدو را بیرون آوردند. گیل‌گمش از سایه می‌خواهد که آن‌چه را که دیده است بازگوید و از عالم مرگ سخن راند. سایه می‌گوید نمی‌توانم» اگر با تو سخنی بگویم، بر زمین بخواهی نشست و تلخ و زار بخواهی گریست» گیل‌گمش گفت: «ای رفیق، می‌خواهم که همیشه بنشینم، می‌خواهم که همیشه بگریم». سایه گفت: «دوست تو، در خاک افتاد و خاک شد.» و بعد سایه ناپدید شد. گیل‌گمش ناامید به اوروک باز می‌گردد.» (بورکهارت، گیورک و اسمیت، جورج، ۱۳۷۸: ۱۱۲) چرا گیل‌گمش علیرغم رویدادهایی که بر او گذشته است هم‌چنان به دنبال پاسخ است؟ شاید به این دلیل که ما او را قهرمانی می‌بینیم با قدرت روانی بالا، و رفتارها و کنش‌های درست او لازمه‌ی قهرمان بودن است. گیل‌گمش به عنوان یک قهرمان باید دارای توان روحی و معنوی کاملی برای برخورد با مرگ باشد و اگر این مساله او را در تعارض با خود و جهان با پیرامونش قرار می‌دهد، هوشیارانه و بی‌نقص عمل کند، آن‌چنان که آیندگان او را قهرمانی خردمند و دانا بشناسند، قهرمانی که تکیه بر نیروهای درونی‌اش، مرگ را به سخره می‌گیرد و خویش را از طریق حکمت و خرد جاودانه می‌کند.

گیل‌گمش که در آغاز حماسه، زندگی به عیش و خودکامگی گذشته است و رنج و اندوه و مشکلات مردم اوروک برایش اهمیت نداشت در پایان حماسه با حس مهر و مسولیت با شهر روبرو می‌شود و این مسئله به خوبی در حماسه مشهود است. گیل‌گمش در این سفر قواعد چگونه زندگی کردن را می‌آموزد، زیرا بر خطاهای خویش واقف شده است و مهم‌تر از همه، نیروهای متخاصم درونیش را مهار کرده و تناقضات خویش را یک سویه کرده است و به موازت تمام این‌ها، اندیشیدن به دیگری و دیگران و رعایت شأن و جایگاه دیگران را دریافته است. او می‌داند نمی‌تواند مرگ را شکست دهد یا آن را به کنترل خویش درآورد تا بی‌مرگ و جاودانه شود. جهان درنیافتنی است. اما به این کشف و شهود رسیده است که چیزی فراتر از بی‌مرگی وجود دارد و آن، نام نیک است که با خود جاودانگی دارد. او بنا به اندرز اوت‌نایشتم فهمیده است که باید به سرنوشتش گردن نهد زیرا «ما هرگز آن را درک نمی‌کنیم، ما هرگز اسرار آن را بر نمی‌کشاییم. پس باید همان‌گونه با آن رفتار کنیم که هست. یک راز محض» (کاستاندا، ۱۳۷۴: ۲۶۲) شاید درست‌ترین شیوه‌ی برخورد با مرگ و ناشناخته‌ها همین است که کاستاندا می‌گوید، حفظ حرمت اسرار

هستی و احترام به آن. گیل‌گمش "درد جاودانگی"^۱ را برای همیشه با خود داشت اما آن‌گونه با مردم سرزمینش رفتار کرد که بر این درد تسکینی باشد. در آشتی بودن با خود و جهان، هماهنگی درونی و احترام هستی، و این‌که ارزش زندگی و بودن را نادیده نینگارد و بدین سان است که گیل‌گمش با تأثیری روحانی بر مردم و سرزمینش اوروک به عنوان قهرمانی آراسته به صفات خورشیدی در یاد مردم می‌ماند. «گیل‌گمش بر زمین افتاد، تا بخسبد؛ و مرگ او را در تالار درخشنده‌ی قصر وی در آغوش کشید.» (بورکهارت. گیورک و اسمیت. جورج، ۱۳۷۸: ۱۱۲) این مرحله از سفر قهرمان و حماسه‌ی 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 در نهایت درخشنده‌ی اتفاق افتاد و بدین ترتیب حماسه و سفر قهرمان پایان یافت.

نتیجه‌گیری

در این پژوهش، پس از تحلیل و بررسی مراحل سفر قهرمان و گُلر و تطبیق آن با حماسه‌ی گیل‌گمش با این الگو، مشخص شد که فرضیه‌ی ما مبنی بر انطباق و هم‌خوانی روایت گیل‌گمش با الگوی عنوان شده به صورت کامل قابل اثبات است. در واقع الگوی و گُلر که برگرفته از الگوی سفر قهرمان کمبل است به پیشینه و ساختار روایتی اسطوره‌ها و حماسه‌ها می‌پردازد و الگویی جامع و کاربردی برای تشریح و تحلیل اسطوره‌ها و حماسه‌ها است، جدای از جغرافیا و مرزها و فرهنگ هر منطقه‌ای. این الگو به خوبی قادر است به کشف روابط پنهان و ساختار میان متن پردازد و نحوه‌ی وارد شدن به هر مرحله را با ارتباطی معنادار و دقیق به مرحله‌ی بعدی بیان کند، اگر چه امکان دارد مراحل کاملاً مطابق الگو پیش نرود و جابه‌جایی‌هایی داشته باشد یا برخی از مراحل در متن وجود نداشته باشد که این مساله خللی در اصل ماجرا وارد نمی‌کند.

هم‌چنین کهن‌الگوهای موجود در این حماسه که در سراسر متن دیده می‌شود مورد بررسی قرار گرفتند، و برخی نمادها برای درک بهتر حماسه رمزگشایی و تحلیل شدند. این حماسه دارای وجوه مختلفی است که می‌توان با نگاهی نو و غیرتکراری از سویه‌های مختلف به آن نگریست. بررسی و شکافتن هر یک از این وجوه، ما را با دنیایی از مفهوم و معنا آشنا می‌کند. حماسه‌ی گیل‌گمش نمونه‌ی دیرینه‌ای است از انسان اندیشمند و ناخوردسند از وضعیت موجود. انسانی که برآن‌چه به نام سرنوشت بر او حاکم است می‌شورد و عصیان می‌کند و برای یافتن پاسخی روشن، زمان و مکان را درمی‌نوردد.

حضور انکیدو جوهره‌ی اصلی این جست‌وجوست. فراخوانی که تکه‌های گنگ و نامفهوم و تربیت نشده‌ی درونی و روحی گیل‌گمش را به سوی وحدتی بی‌مانند رهنمون می‌کند و وجودش را یک‌پارچه می‌کند. انکیدو سمبل و رمز روح بدوی و پاکی است که به مظاهر تمدن آلوده نشده است و وجودش لبریز از جسارت، اعتماد، شجاعت و صفات ارزشمندی است که اندک اندک و غیرمستقیم بر هزارتوی روان و روح گیل‌گمش تأثیری بی‌مانند می‌گذارد و او را از گذرگاه‌های تهی از معنا به سمت مفاهیم متعالی می‌برد و شیوه‌ی حقیقی چگونه زیستن را به او تزریق می‌کند. عنصر "حضور" و "غیاب" در سفری که گیل‌گمش آن را به تنهایی و سختی طی می‌کند بسیار برجسته است. غیابی که به طور عجیب و محکمی به حضور آغشته است. غیاب فیزیکی انکیدو را در تمام مراحل سفر شاهدیم، اما حضور قدرتمند متافیزیکی او را در سرتاسر سفر حس می‌کنیم. و آیا این امر، نمی‌تواند اشاره‌ای به نیروهای برتر غایب و به چشم نیامدنی و ناشناخته‌ای داشته باشد که از ازل تا ابد بر زندگی نوع بشر سایه افکنده است و خود را به شیوه‌های مختلف ابراز و اظهار می‌کند؟

سفر گیل‌گمش دو وجه دارد، یک وجه واقعی و بیرونی دارد و یک وجه حقیقی و درونی. این سیر و سلوک و تغییر و تحول شخصیت از مابه‌ازای بیرونی خویش که یافتن اکسیری برای نامیرایی و جاودانگی است و در ظاهر با

^۱ عنوان کتابی از میگل د اونامونو

ناکامی و شکست

همراه است، در چرخشی، تبدیل به حکمتی درونی می‌شود. طی کردن مراحل کمال و تعالی انسانی در این حماسه به خوبی دیده می‌شود. از تاثیر برخی از کهن‌الگوها که در شکل‌گیری و دگرگونی شخصیت قهرمان نقش دارند نباید غافل شد.

در واقع در مراحل سفر و گذشتن از فراز و نشیب‌های بسیار و دشواری‌ها، گیل‌گمش با سویی‌های تاریک وجود خویش به یکتایی می‌رسد و در می‌یابد که در مقابل سرنوشت محتوم راهی ندارد اما علیرغم تمامی این‌ها او برای فن‌انپذیری خویش که بن‌مایه‌ای مثالی و الگویی ازلی است، راه جاودانگی را در نگاشتن سفر خویش بر الواح گلی می‌داند تا از این طریق میراثی برای آیندگان از خویشتن به جا بگذارد. آنچه در این حماسه قابل تعمیم است، سفر قهرمانانه گیل‌گمش است که می‌تواند منطبق با زندگی هر یک از ما باشد. سفری که می‌تواند ناخودآگاه ما را بیدار کند و ما را فراتر از مرزهای خودمان ببرد.

در پایان می‌توان گفت: تمامی مراحل سفر با الگوی سفر قهرمان کریستوفر وگلر کاملاً مطابقت دارد.

منابع

- ۱- آشوری، داریوش؛ (هستی‌شناسی حافظ)؛ چاپ دوم، تهران: انتشارات مرکز، ۱۳۷۷.
- ۲- استینمن، ژان؛ (رنج ایوب)؛ ترجمه: خسرو رضایی، تهران: انتشارات فکر روز، ۱۳۷۳.
- ۳- الیاده، میرچا؛ (آئین‌ها و نمادهای تشریف)؛ ترجمه: مانی صالحی‌علامه، تهران: انتشارات نیلوفر، ۱۳۹۲.
- ۴- باستید، روژ؛ (دانش اساطیر)؛ ترجمه: جلال ستاری، تهران: انتشارات توس، ۱۳۷۴.
- ۵- بری، مایکل؛ (هفت پیکر حکیم نظامی گنجوی و تفسیر مایکل بری)؛ ترجمه: جلال علوی‌نیا، تهران: نشر نی، ۱۳۸۵.
- ۶- بلان، یانیک؛ (پژوهشی در ناگزیری مرگ گیل‌گمش)؛ ترجمه: جلال ستاری، تهران: نشر مرکز، ۱۳۸۰.
- ۷- بورکهارت، گیورک و اسمیت، جورج؛ (گیل‌گمش کهن‌ترین حماسه بشری)؛ ترجمه: داوود منشی‌زاده، تهران: نشر اختران، ۱۳۳۳.
- ۸- _____؛ (حماسه گیل‌گمش)؛ ترجمه: داوود منشی‌زاده، تهران: جاجرمی، ۱۳۷۸.
- ۹- روزنبرگ، دونا؛ (اساطیر جهان)؛ ترجمه: عبدالحسین شریفیان، تهران: انتشارات اساطیر، ۱۳۷۹.
- ۱۰- ژیران، ف و دیگران؛ (فرهنگ اساطیر آشور و بابل)؛ ترجمه: ابوالقاسم اسماعیل پور، تهران: انتشارات فکر روز، ۱۳۷۵.
- ۱۱- _____؛ (اساطیر آشور و بابل)؛ ترجمه: ابوالقاسم اسماعیل پور، تهران: نشر کاروان، ۱۳۸۲.
- ۱۲- ساندرزن، ک؛ (حماسه گیل‌گمش)؛ ترجمه: اسماعیل فلزی، تهران: انتشارات هیرمند، ۱۳۷۶.
- ۱۳- ستاری، جلال؛ (پژوهشی در اسطوره گیل‌گمش و افسانه اسکندر)؛ تهران: نشر مرکز، ۱۳۹۰.
- ۱۴- شمیسا، سیروس؛ (انواع ادبی)؛ چاپ هشتم، تهران: انتشارات فردوس، ۱۳۸۰.
- ۱۵- شوالیه، ژان و آلن گربان؛ (فرهنگ نمادها)؛ ترجمه: سودابه فضایی، ج ۱، تهران: انتشارات جیحون، ۱۳۷۸.
- ۱۶- ضیمران، محمد؛ (گذر از جهان اسطوره به فلسفه)؛ تهران: انتشارات هرمس، ۱۳۷۹.
- ۱۷- دانر، فلوریندا؛ (در رویا بودن)؛ ترجمه: مهران کندری، تهران: نشر میترا، ۱۳۸۰.
- ۱۸- کاستاندا، کارلوس؛ (حقیقتی دیگر)؛ ترجمه: ابراهیم مکلا، چاپ پنجم، تهران: نشر دیدار، ۱۳۷۴.
- ۱۹- کمبل، جوزف؛ (قدرت اسطوره)؛ ترجمه: عباس مخبر، تهران: نشر مرکز، ۱۳۷۷.
- ۲۰- مک کال، هنریتا؛ (اسطوره‌های بین‌النهرینی)؛ ترجمه: عباس مخبر، چاپ دوم، تهران: نشر مرکز، ۱۳۷۵.
- ۲۱- مک کال، هنریتا و دیگران؛ (جهان اسطوره‌ها)؛ ترجمه: عباس مخبر، جلد دوم، چاپ دوم، تهران: نشر مرکز، ۱۳۸۹.
- ۲۲- وگلر، کریستوفر؛ (ساختار اسطوره‌ای در فیلم‌نامه)؛ ترجمه: عباس اکبری، تهران: انتشارات نیلوفر، ۱۳۸۶.
- ۲۳- _____؛ (ساختار اسطوره‌ای در خدمت نویسندگان)؛ ترجمه: محمد گذرآبادی، تهران: نشر مینوی خرد، ۱۳۸۷.
- ۲۴- _____؛ (ساختار اسطوره‌ای در فیلم‌نامه)؛ ترجمه: عباس اکبری، تهران: انتشارات نیلوفر، ۱۳۹۰.
- ۲۵- یونگ، کارل گوستاو؛ (انسان و سمبول‌هایش)؛ ترجمه: محمود سلطانی، تهران: انتشارات جامی، ۱۳۷۷.

۲۶- _____: (انسان و سمبول هایش)؛ ترجمه: محمود سلطانیه، تهران: انتشارات جامی، ۱۳۸۶.

مقالات

- ۱- لیمینگ، دیوید آدامز: (سفر قهرمان)، ترجمه: علیرضا حسن زاده و عنایت اله روفجاهی، کتاب ماه هنر، شماره ۲۵ و ۲۶، ۱۳۷۹؛ ص ۸۴.
- ۲- نامور مطلق، بهمن و فخاری زاده، نسیم؛ (خوانش بیناشانه‌ای تصویرسازی‌های گیلگمش با تأکید بر مطالعه تک اسطوره تراستن)؛ فصلنامه کیمیای هنر، سال ۳، شماره ۱۲، ۱۳۹۳؛ ص ۷۶.
- ۳- وارنر، رکس؛ (قهرمان در اساطیر جهان)؛ ترجمه: قاسم اسماعیل پور، کتاب ماه هنر، مرداد و شهریور، ۱۳۸۸، ۴۴؛ ص ۴۵.

