

Cinematic Narration in the Epic of Gilgamesh from the Perspective of the Journey Model by Author Christopher Vogler

Morteza Shapouri¹

Received: 25 July 2024, Accepted: 9 October 2024

Abstract

This research is devoted to the study of Christopher Vogler's screenwriting theory in one of the oldest literary texts in history, the epic of Gilgamesh. Christopher Vogler's travel theory, apart from how much it depends on the Aristotelian drama, is the shaper of the renowned narrative method in fiction cinema. The theoretical framework of this research is based on the model of the theoretician. The core purpose of this article is to investigate, recognize, and explain the characteristics of the cinematic narration method in the Gilgamesh saga. The research question is, what are the typical features, and what are the differences in the way of narrating the epic of Gilgamesh according to the travel theory of Christopher Vogler? The research approach was qualitative, and the research method was a combination of comparative, descriptive, and analytical methods. The information has been gathered using the library research method. The research findings show that there are commonalities and distinctions in the narrative structure of Gilgamesh's saga based on the adaptation of Christopher Vogler's travel model, and it can be adapted based on the use of the three-act narrative method. The research findings conclude that since the style of narration in Christopher Vogler's model is based on focusing on the character and its transformation, it is a character-centered model. Based on this, Gilgamesh's epic is also based on the character-centered narrative structure and focuses on the arc of character transformation.

Keywords: Gilgamesh, epic, cinematic narrative, Christopher Vogler

1. PhD student in Art Research, Faculty of Art and Architecture, University of Sciences and Research, Islamic Azad University, Tehran, Iran. Email: morteza.shapouri@srbiau.ac.ir

روایت سینمایی در حماسهٔ گیل گمش از منظر الگوی سفر نویسنده کریستوفر ووگلر

مرتضی شاپوری^۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۵/۰۴، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۷/۱۸

چکیده

این پژوهش به مطالعهٔ نظریهٔ فیلم‌نامه‌نویسی کریستوفر ووگلر در یکی از کهن‌ترین متون ادبی تاریخ یعنی حماسهٔ گیل گمش پرداخته است. نظریهٔ سفر نویسنده کریستوفر ووگلر، جدا از اینکه چه مقدار به درام ارسطویی وابستگی دارد، شکل‌دهندهٔ شیوهٔ روایت متداول در سینمای داستانی است. چارچوب نظری این پژوهش برای مطالعهٔ شیوهٔ روایت بر پایهٔ الگوی نظریه‌پرداز نام برده است. هدف اصلی از این مقاله بررسی، شناخت و تبیین ویژگی‌های شیوهٔ روایت سینمایی در حماسهٔ گیل گمش است. پرسش پژوهش این است که چه ویژگی‌های مشترک و چه تمایزاتی در شیوهٔ روایت حماسهٔ گیل گمش مطابق با نظریهٔ سفر نویسنده کریستوفر ووگلر وجود دارد. رویکرد پژوهش حاضر کیفی و روش تحقیق ترکیبی از روش‌های تطبیقی، توصیفی و تحلیلی بوده است. اطلاعات به روش کتابخانه‌ای گردآوری شده است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد در ساختار روایی حماسهٔ گیل گمش وجوه مشترک و تمایزاتی مبتنی بر تطابق بر الگوی سفر نویسنده کریستوفر ووگلر وجود دارد و بر مبنای استفاده از شیوهٔ روایت سه‌پرده‌ای، قابل انطباق است. از یافته‌های پژوهش می‌توان نتیجه گرفت از آنجاکه شیوهٔ روایت در الگوی کریستوفر ووگلر بر اساس تمرکز بر شخصیت و تحول آن یک الگوی شخصیت محور است بر این اساس حماسهٔ گیل گمش نیز ساختار روایی آن شخصیت محور و تمرکز بر قوس تحول شخصیت است.

واژگان کلیدی: گیل گمش، حماسه، روایت سینمایی، کریستوفر ووگلر

۱. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکدهٔ هنر و معماری، دانشگاه علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
Email: morteza.shapouri@srbiau.ac.ir

مقدمه

شیوه‌های داستان‌گویی متداول در سینما مستلزم رعایت الگوهای هستند که فیلمنامه‌نویسان با شناخت از آن بتوانند قصه‌های منسجم‌تری را در ژانرهای مختلف روایت کنند. نظریه‌پردازان فیلم‌نامه‌نویسی با تأثیرپذیری از ارسطو^۱ به عنوان نخستین کسی که دست به تحلیل درام زد همواره تلاش داشتند که با قاعده‌مند کردن نظریات ارسطو راهنمایی عملی مانند الگو برای فیلم‌نامه‌نویسان ارائه دهند. الگوها ابزاری هستند که فیلم‌نامه‌نویس با اتکا به آن فیلم‌نامه‌اش را می‌نویسد. در اواسط دهه ۸۰ میلادی کریستوفر ووگلر^۲ با بهره‌گرفتن از اندیشه‌های جوزف کمبل^۳ در کتاب قهرمان هزار چهره^۴، کتاب سفر نویسنده^۵ را که به زعم مجله اسپای^۶ انجیل جدید صنعت سینما نامیده شده بود را منتشر کرد. الگوی ساختاری ووگلر بر اساس سفر قهرمان شکل می‌گیرد و از آن برای پیشبرد و تحلیل پی‌رنگ و همچنین تحول در شخصیت داستان استفاده می‌کند. این الگو برگرفته از روانشناسی کارل گوستاو یونگ^۷ و همچنین مطالعات اسطوره‌شناسی جوزف کمبل سعی در فراهم کردن راهنمایی عملی برای نویسندگان بوده اما می‌توان آن را به منزله راهنمایی برای درس‌هایی از زندگی خواند (ووگلر، ۱۳۹۴: ۱۰). اما قرار نیست این قواعد حکم فرمول را پیدا کنند، بلکه ابزاری هستند که می‌توان به عنوان تماشاگر از آنها برای درک بهتر یک فیلم سینمایی و به عنوان داستان‌نویس برای ارزیابی یک ژانر در حین نوشتن یک فیلم‌نامه استفاده کرد (ویتیلا، ۱۳۹۲: ۶).

چارچوب نظری پژوهش حاضر نظریه فیلم‌نامه‌نویسی کریستوفر ووگلر است که از آن به عنوان سفر نویسنده نام برده است. در این مقاله، شیوه روایت در حماسه گیل‌گمش به عنوان یکی از کهن‌ترین متون روایی از منظر عناصر روایی در سینما بررسی و مقایسه خواهد شد و بدین منظور به واکاوی ۱۲ مرحله سفر نویسنده ووگلر در متن حماسه گیل‌گمش پرداخته خواهد شد و سعی خواهد شد تا نقاط عطف، شخصیت، تحول شخصیت و همذات‌پنداری را که از عناصر سینمایی مهم و کلیدی الگوی کریستوفر ووگلر می‌باشد را در حماسه گیل‌گمش مورد بررسی قرار گیرد. هدف از این پژوهش یافتن وجوه مشترک و وجه تمایز میان شیوه روایت در حماسه گیل‌گمش و نظریه فیلم‌نامه‌نویسی کریستوفر ووگلر است.

سؤال پژوهش عبارت است از:

شیوه روایت در حماسه گیل‌گمش و نظریه فیلم‌نامه‌نویسی سفر نویسنده کریستوفر ووگلر از چه جنبه‌هایی قابل تطبیق و در کدام زمینه‌ها از هم متمایز است؟
فرضیه پژوهش بر این اساس استوار است که متون کهن ادبی با درون‌مایه اساطیری با وجود تفاوت در مدیوم هنری امکان تطابق با الگوی سفر نویسنده کریستوفر ووگلر را دارند.

پیشینه تحقیق

در زمینه مقایسه و بررسی شیوه روایت سینمایی در حماسه گیل‌گمش پژوهشی انجام نشده است. اما پژوهش‌های دیگری در خصوص حماسه گیل‌گمش صورت گرفته است پژوهش‌هایی که در یک دهه گذشته تألیف شده که بیشتر به جنبه‌های تاریخ اساطیر و شباهت‌های داستان گیل‌گمش با سایر متون کهن می‌پردازد به عنوان نمونه یوسف‌علی بیرانوند و قاسم صحرائی (۱۳۹۹) در مقاله «بررسی تطبیقی حماسه گیل‌گمش و اودیسه هومر» وجود بن‌مایه‌های مشترکی مانند موجودات فوق طبیعی، خدایان شبیه به هم و همچنین شخصیت‌هایی که از نظر کارکردهایشان به هم شباهت دارند را در این دو حماسه یافته و مورد بررسی قرار داده است.

ابوالقاسم رحیمی، مهدی رحیمی و دیگران (۱۴۰۰) در مقاله «بررسی تطبیقی تابو در سه اثر حماسی: گیل‌گمش، رامایانا و گرشاسپ‌نامه» به تحلیل تابوهای موجود در سه اثر یادشده پرداخته و نشان می‌دهد که باورها و قوانین تابویی، با کارکردهای ویژه خویش، نقشی برجسته در این آثار، ایفا می‌کند.

علی فکوری، رضا فرصتی و دیگران (۱۴۰۲) در مقاله «موجودات و جانوران فراطبیعی در شاهنامه و مقایسه آن با حماسه گیل‌گمش» به تأثیر نیروهای فراطبیعی در این دو حماسه پرداخته است. پژوهشگران در مقاله نشان می‌دهند که موجودات و جانداران فراطبیعی در شاهنامه از نظر تنوع، نقش و کارکرد بر حماسه گیل‌گمش برتری دارد، به گونه‌ای که برخی بعضی از این موجودات و جانوران در روند حماسی و ملی اثر، نقشی اساسی و پراهمیتی ایفا نموده‌اند.

برخی پژوهشگران برای مطالعه آثار سینمایی از روش تحلیلی ووگلر استفاده کرده‌اند. فاطمه محمدی (۱۳۹۳) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد با عنوان «مطالعه و مقایسه

وسوسه این الهه نمی‌شود و با صراحت سرنوشت عاشقان قبلی ایشتر را بازگو می‌کند و این عشق را نمی‌پذیرد. ایشتر به چنین سخنان صریحی عادت ندارد و بسیار برانگیخته و عصبانی می‌شود. از پدرش انو، می‌خواهد گاو آسمان را به کمک او بفرستد تا گیل‌گمش را نابود کند. گیل‌گمش و انکیدو گاو آسمان را نیز می‌کشند. مدتی بعد انکیدو بیمار می‌شود و خواب می‌بیند که مرده است و به جهان زیرین رفته است. بالاخره انکیدو بعد از چند روز می‌میرد. گیل‌گمش آشفته و نگران از مرگ آواره بیابان‌ها می‌شود. او تصمیم می‌گیرد در سفری خطرناک پیش اوت ناپیشتم^{۱۴} برود که از توفان بزرگ جان سالم به در برده و راز زندگی جاوید را می‌داند. اوت ناپیشتم برای گفتن راز نامرایی، گیل‌گمش را می‌آزماید. بدین ترتیب که او شش شب و هفت روز به اندازه زمانی که توفان ادامه داشت نخواست. اما گیل‌گمش در این آزمون مردود می‌شود. بعد از گذشت هفت شب هنگامی که گیل‌گمش بیدار می‌شود، نمی‌پذیرد که به خواب رفته است، تا اینکه چشم او به نان‌های کپک‌زده‌ای می‌افتد که اوت ناپیشتم در کنار بالین او گذاشته است. گیل‌گمش متوجه می‌شود بدون اینکه بفهمد به مدت طولانی خوابیده است، گیل‌گمش شانس زندگی جاوید را از دست داده است و مایوس و اندوهگین تصمیم می‌گیرد به شهر خود بازگردد. اما اوت ناپیشتم به عنوان هدیه نشانی گیاهی را در قعر دریا به او می‌گوید که اگر آن را بیابد و از آن بخورد زندگی جاودان پیدا خواهد کرد. گیل‌گمش بر اساس رهنمودی که از اوت ناپیشتم می‌گیرد این گیاه را در قعر دریا پیدا می‌کند. تصمیم می‌گیرد آن را بردارد و به شهر خود برود و در آنجا آن گیاه را بخورد و جاودان شود. ولی هنگام استراحت در یک برکه آب خنک بدن خود را می‌شوید، ماری که بوی این گیاه معطر به شامش خورده است آن را می‌برد. گیل‌گمش بر زمین می‌نشیند و گریه می‌کند. او می‌فهمد جاودانگی نصیب او نمی‌شود و به شهر خود اوروک برمی‌گردد. درحالی‌که کوله باری از تجربه و دانش همراه خود دارد و همه آن را بر کتیبه‌های سنگی حک می‌کند. (گیل‌گمش، ۱۴۰۱).

چارچوب نظری

کریستوفر ووگلر مدت‌ها به عنوان تحلیل‌گر فیلم‌نامه در کمپانی‌های فیلم‌سازی هالیوودی مشغول به کار بود. او بر اساس کتاب قهرمان هزارچهره^{۱۵} نوشته جوزف کمبل

الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در آثار هایتو میازاکی و تیم برتون» ضمن مطالعه الگوی فیلم‌نامه‌نویسی کریستوفر ووگلر، عناصر ساختاری این الگو را در فیلم‌های دو کارگردان خارجی بررسی کرده است. افزون بر این می‌شود به مقاله معقولی، شیخ‌مهدی و قبادی (۱۳۹۱) با عنوان «مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی» اشاره کرد. در این مقاله، میزان انطباق الگوی جوزف کمبل بر حماسه گیل‌گمش و فیلم گوزن‌ها مشخص شده است.

روش تحقیق

این تحقیق با روش تحلیلی، تطبیقی و توصیفی به صورت کیفی انجام شده است. اطلاعات با بهره‌گیری از مطالعات کتابخانه‌ای گردآوری شده است.

خلاصه داستان حماسه گیل‌گمش

حماسه گیل‌گمش یکی از کهن‌ترین متون روایی جهان است که تاریخ تألیف آن به صورت دقیق مشخص نیست ولی در حدود ۱۵۰۰ سال پیش از میلاد تخمین زده شده است. این حماسه در واقع بخشی از اسطوره منسوب به انوما الیش^۹ است که در هفت لوح در کتابخانه آشور بانی‌پال یافت شده و نام انوما الیش هم برگرفته از کلمات آغازین این اسطوره است. حماسه گیل‌گمش بزرگ‌ترین منظومه حماسی بابل بسیار فراتر از آن است که ما امروزه درباره آن قضاوت می‌کنیم. این حماسه به‌ویژه به لحاظ مفاهیم اسطوره‌ای بسیار غنی است. حماسه گیل‌گمش روایت پادشاهی ظالم شهر اوروک^{۱۰} است که دوسوم خدا و یک‌سوم آن انسان است. مردم شهر اوروک از ظلم و ستم او به خدای انو شکایت می‌کنند. انو فرمان می‌دهد، غولی به نام انکیدو^{۱۱} آفریده شود تا حریفی سخت برای گیل‌گمش باشد. میان آن دو نبردی درمی‌گیرد که درنهایت دو طرف به این نتیجه می‌رسند که آنها نه برای مبارزه با یکدیگر بلکه برای دوستی با هم آفریده شده‌اند. انکیدو به قصر گیل‌گمش می‌آید، پس از چند روز به یاد فطرت وحشی خود دچار ملال می‌شود. گیل‌گمش برای تنوع، انکیدو به همراه خود به جنگ هوم بابا^{۱۲} نگهبان جنگل سدر می‌برد. آنها با کشتن هوم بابا فاتحانه به شهر بازمی‌گردند. ایشتر^{۱۳} الهه عشق، چشمانش به زیبایی گیل‌گمش می‌افتد و عاشق او می‌شود اما گیل‌گمش تسلیم

«کهن‌الگوها ابزاری قدرتمند و لازم برای درک هدف یا کارکرد شخصیت‌ها در داستان هستند که اگر کارکرد کهن‌الگویی را که شخصیتی خاص بیان‌گر آن است درک شود شاید به کمک آن بتوان قضاوت کرد که آیا شخصیت کار خود را در داستان به درستی انجام می‌دهد» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۵۴).

کنش و رفتار شخصیت‌ها معرف کارکرد کهن‌الگوها در ادبیات داستانی هستند و شخصیت مانند نقاب آن را به چهرهٔ خود می‌زدند. گاهی ممکن است یک شخصیت اساساً نقش یک کهن‌الگو خاص را در قصه ایفا کند و همان تک نقاب را به چهره بزند و گاهی هم درست همان‌طور که در زندگی واقعی، ما خود نقش‌های بسیاری بازی می‌کنیم شخصیت‌های داستان هم این توانایی را دارند که هر یک از نقاب‌های کهن‌الگویی را بسته به نیازهای داستان بر چهرهٔ خود بگذارند.

ووگلر هفت کهن‌الگو رایج را که بیش‌تر از دیگر کهن‌الگوها در داستان‌ها مورد استفاده قرار گرفته را قهرمان^{۱۷}، استاد^{۱۸}، نگهبان آستانه^{۱۹}، منادی^{۲۰}، متلون^{۲۱}، سایه^{۲۲} و دغلباز^{۲۳} معرفی می‌کند و اعتقاد دارد بدون این هفت کهن‌الگو نمی‌توان داستان گفت. جدول ۱، هدف مشخص و کارکرد دراماتیک این هفت کهن‌الگو را از دیدگاه ووگلر نشان می‌دهد.

جدول ۱. کارکرد دراماتیک کهن‌الگوها از دیدگاه ووگلر (vogtilla, 1999: 17).

کهن‌الگوها	کارکرد دراماتیک
قهرمان	ایثار و خدمت کردن
استاد	راهنمایی کردن / هدیه دادن
نگهبان آستانه	آزمودن
منادی	هشدار دادن و به چالش کشیدن
ملون	زیر سوال بردن و فریب دادن
سایه	نابود کردن / ایجاد کشمکش
دغلباز	مختل کردن / گشایش کمدی

یادداشتی هفت‌صفحه‌ای تحت عنوان راهنمای عملی نوشت و آن را در اختیار مدیران کمپانی‌های فیلم‌سازی قرار داد. به‌سرعت این راهنمای عملی مورد استقبال کمپانی‌های فیلم‌سازی قرار گرفت و ووگلر توانست در همایش‌ها و سمینارهای مختلف ایده راهنمای عملی خود را گسترش دهد و در دههٔ هشتاد میلادی توانست کتاب سفر نویسنده را از پرورش همین راهنمای عملی منتشر کند و سپس به تدریس این کتاب در دانشگاه‌های مختلف در سراسر دنیا پرداخت.

ساختار الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر ارتباط تنگاتنگی با مفهوم کهن‌الگو^{۱۶} دارد. یونگ روانشناس آلمانی در تعریف کهن‌الگو آن را به «معنی تصاویر و رسوبات روانی ناشی از تجارب مکرری که اجداد و نیاکان بشر از سر گذرانده‌اند به کار برد، بنا به عقیدهٔ یونگ این تصاویر بدوی، در ناخودآگاه قومی نسل بشر جا دارد و به شکل اسطوره، مذهب، خواب، اوهام شخصی و نمودهای دیگر در آثار ادبی انعکاس می‌یابد چنانکه یونگ، اسطوره‌ها و افسانه‌های پریان را تجلی کهن‌الگوها می‌داند» (Jung, 1977: 523). یونگ توضیح می‌دهد که کهن‌الگوها «به معنای الگوهای قدیمی شخصیت هستند که میراث مشترک بشریت محسوب می‌شود که شاید نوعی ناخودآگاه جمعی، مشابه ناخودآگاه فردی، وجود داشته باشد. افسانه‌ها و اسطوره‌ها شبیه رؤیاهای یک فرهنگ به‌طورکلی هستند که از ناخودآگاه جمعی نشئت می‌گیرند. به نظر می‌رسد که در هر دو مقیاس فردی و جمعی، گونه‌های شخصیتی مشابهی تکرار می‌شوند. کهن‌الگوها در همهٔ اعصار و فرهنگ‌ها از ثباتی حیرت‌انگیز، به یک‌سان در رؤیایها و شخصیت افراد و تخیل اسطوره‌ای کل جهان برخوردارند. درک این نیروها یکی از قدرتمندترین وسایل ابزار داستان‌گویی مدرن است» (ووگلر به نقل از یونگ، ۱۳۹۴: ۵۳). جوزف کمبل متأثر از یونگ و نظریهٔ ناخودآگاهی جمعی در دههٔ ۴۰ میلادی در کتاب قهرمان هزارچهره، زبان معیاری را خلق کرد که به اصول و مبانی اسطوره‌ای و کهن‌الگویی جاری در تمام داستان‌ها، حماسه‌ها و افسانه‌ها پرداخته بود. او کهن‌الگوها را «اشکال و تصاویری برخاسته از ذات جمعی دانست که عملاً در تمام جهان، اجزای تشکیل‌دهندهٔ اسطوره‌ها می‌باشند و درعین حال نتایج فردی و طبیعی برخاسته از ناخودآگاه‌اند» (کمبل، ۱۳۹۸: ۲۸). کریستوفر ووگلر در کتاب سفر نویسنده دربارهٔ کهن‌الگوها می‌نویسد:

اوست، در امنیت و عافیت به سر می‌برد.

به گفتهٔ ووگلر، «دنیای ویژه داستان فقط در صورتی ویژه است که در تضاد با دنیای عادی و زندگی روزمره بینیم که قهرمان از آن بیرون می‌آید» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۱۱۵). روایت زندگی گیل گمش در لوح اول همراه با شاد خواری و موفقیت است. در شهر سخن و کلام او تعیین‌کننده و قانون است. در این بخش از روایت چیزی وجود ندارد که باعث بر هم خوردن تعادل و توازن زندگی گیل گمش باشد. کریستوفر ووگلر کارکردهای مختلفی را برای این مرحله برمی‌شمارد که تضاد بین دنیای عادی و ویژه، پیشگویی دنیای ویژه از دنیای عادی، طرح پرسش دراماتیک، نشان دادن مشکلات درونی و بیرونی قهرمان، ورود به داستان، معرفی قهرمان به مخاطب، همذات‌پنداری مخاطب، بیان آنچه در خطر است، پرداختن به پیش‌داستان و بیان مضمون، کارکردهایی هستند که ووگلر برای مرحله دنیای عادی در نظر گرفته است. دنیای عادی برای گیل گمش یک دنیای امن است و یکنواخت است او پادشاه مردم اوروک است و به آنها ظلم و ستم می‌کند. کریستوفر ووگلر اعتقاد دارد در مرحله دنیای عادی کارکردهایی مهم وجود دارد که باعث تأثیرگذاری بیشتر داستان می‌شود. در این مرحله باید پرسش دراماتیک داستان طرح شود «هر داستان خوبی پرسش‌هایی درباره قهرمان طرح می‌کند. آیا قهرمان به هدف خود می‌رسد؟ آیا بر نقص خود غلبه می‌کند؟ ... این پرسش‌های دراماتیک هم می‌توانند پی‌رنگ را پیش ببرند و هم مخاطب را به قلاب می‌اندازند و وی را با عواطف شخصیت‌ها درگیر می‌کنند» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۱۱۶-۱۱۷). بدین ترتیب قهرمان باید از زندگی روزمره خود جدا شده و به دنیایی جدید وارد می‌شود. مرحلهٔ اول سفر نویسنده کریستوفر ووگلر با نقطه آغازین حماسهٔ گیل گمش قابل تطبیق است.

دعوت به ماجرا^{۲۶}

قهرمان با چالش جدیدی آشنا و درگیر می‌شود تا چیزی را جست‌وجو و یا مسئله‌ای را حل کند. در این مرحله امنیت دنیای عادی قهرمان دستخوش تغییر می‌شود. این مرحله شبیه آن چیزی است که در تئوری‌های دیگر فیلم‌نامه‌نویسی از آن به عنوان حادثه محرک^{۲۷} یا جرقه شروع داستان نام می‌برند. این مرحله «با بر هم زدن آرامش دنیای عادی قهرمان، داستان را به حرکت درمی‌آورد و چالش یا

همان‌طورکه قبلاً اشاره شد کریستوفر ووگلر با پیروی از الگوی کمبل و با تغییرات و اصلاحاتی مناسب با شرایط منحصربه‌فرد سینما، الگوی سفر نویسنده را در قالب یک ماجرای دوازده مرحله‌ای برای قهرمان تشریح می‌کند و این مسیر را برای سینما ساده‌تر و قابل انطباق‌تر نموده است. البته او در کتاب خود یادآور شده که این مراحل دوازده‌گانه الزاماً به ترتیب پیشنهادی او روی نمی‌دهند گاهی مرحله‌ای حذف و گاهی جابه‌جا می‌شوند. ووگلر دربارهٔ این الگوی پیشنهادی خود می‌گوید:

«سفر قهرمان چارچوبی کلی و شماتیک است که باید با جزئیات و غافلگیری‌های هر داستان پر شود. ساختار نباید توجه را به خود جلب کند و به‌علاوه نباید موبه‌مو تکرار گردد. ترتیبی که در اینجا برای مراحل سفر ذکر شد، فقط یکی از چندین شکل ممکن است. مراحل را می‌توان حذف، اضافه، یا کاملاً جابه‌جا کرد. بی‌آنکه به‌هیچ‌وجه از قدرتشان کاسته شود. سفر قهرمان بی‌نهایت انعطاف‌پذیر است و می‌تواند اشکال بی‌نهایت متنوعی به خود بگیرد، بی‌آنکه هیچ‌یک از خواص جادویی‌اش را از دست بدهد» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۴۹-۵۰).

تحلیل ۱۲ مرحله الگوی سفر نویسنده ووگلر در حماسهٔ گیل گمش دنیای عادی^{۲۴}

در این مرحله قهرمان داستان ابتدا باید به مخاطب معرفی شود و به مخاطب اجازه داده شود که با قهرمان همذات‌پنداری^{۲۵} کند. برای اینکه این همذات‌پنداری شکل بگیرد فیلم‌نامه‌نویس باید در مرحله دنیای عادی «تمایلات، گرایش‌ها و نقایص منحصربه‌فردی را نشان دهد که از قهرمان شخصیتی ملموس و واقعی ساخته شود» (ویتیلا، ۱۳۹۲: ۱۱). شروع با مرحله دنیای عادی مبنایی برای مقایسه است. مقایسه با دنیای ویژه که قهرمان و مخاطب قرار است به آن سفر کنند و ما این تضاد را به‌خوبی در این حماسه شاهد هستیم. در ابتدای حماسهٔ گیل گمش، جایگاه گیل گمش قابل توجه است. او پادشاه شهر اوروک است، از وجود گیل گمش دو بخش خدایی و یک بخش آدمی است. در خانه و شهری زندگی می‌کند. نگهبانانی شبانه‌روز از این شهر مراقبت می‌کنند که به ما یادآوری می‌کند، ورود به این حریم آسان نیست. گیل گمش در قصری که خانه و مأمن

جستجویی را پیش می‌کشد که باید بر عهده گرفته شود. دعوت به ماجرا دنیای عادی را از تعادل خارج می‌کند و خطراتی را که در صورت عدم پذیرش چالش بروز خواهد کرد بیان می‌کند» (ویتایلا، ۱۳۹۲: ۱۱).

اهالی اوروک از ظلم و ستم‌خواهی گیل‌گمش نزد انو، خدای آسمان، شکایت می‌کنند و از او می‌خواهند بنده‌ای را خلق کنند که توانایی مقابله و رویارویی با گیل‌گمش را داشته باشد. به دستور خدایان انکیدو که ویژگی‌هایی فراتر از انسان دارد آفریده می‌شود و به قصد مبارزه با گیل‌گمش وارد شهر اوروک می‌شود. وقتی گیل‌گمش انکیدو را می‌بیند، می‌خندد چراکه او را شبیه آن کسی می‌بیند که خدایان در خواب به او نشان داده بودند که دوستی وفادار برای او خواهد بود. اما انکیدو و گیل‌گمش تقریباً زور بازوی برابری دارند و هیچ‌کدام از پس دیگری بر نمی‌آیند. فرق این دو در آن است که انکیدو مخلوق خدایان و گیل‌گمش دوسوم خدا و یک سوم انسان است. بعد از زورآزمایی کردن منصرف می‌شوند، گیل‌گمش از خواب خود به انکیدو می‌گوید و او را نزد مادر خود، نین سون^{۲۸} می‌برد و او وجه خدایی انکیدو را در همان نگاه نخست تشخیص می‌دهد و آن دو را به دوستی و مودت دعوت می‌کند و چنین نیز می‌شود (گزگین، ۱۴۰۱: ۱۱۳). گیل‌گمش و انکیدو عهد می‌کنند که تا آخر عمر برای هم دوستانی وفادار باشند. با این دوستی زندگی تازه‌ای برای گیل‌گمش آغاز می‌شود که تا پیش از آن وجود نداشت. درواقع با این دوستی، تعادل زندگی گذشته گیل‌گمش بر هم می‌خورد.

کریستوفر ووگلر اعتقاد دارد دعوت به ماجرا علاوه بر اینکه یک اتفاق یا حادثه بیرونی است ممکن است یک ندای درونی از ناخودآگاه قهرمان نیز باشد. همچنین ممکن است «قهرمان را با یک وسوسه فراخوانده شود» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۱۳۰). ووگلر معتقد است دعوت به ماجرا قهرمان توسط کهن‌الگو منادی صورت می‌گیرد. گاهی منادیان برای اینکه اعتماد قهرمان جلب کنند، دست به تغییر شکل می‌زنند به اصطلاح آن صورتک کهن‌الگوی منادی را از چهرهٔ خود برمی‌دارند. سپس وقتی به هدف خود رسیدند و اعتماد جلب کردند تغییر شکل می‌دهند تا دعوت را ابلاغ کنند. با ورود انکیدو به داستان اصطلاحاً موتور داستان روشن می‌شود و با بر هم زدن تعادل داستان معنا وارد داستان می‌شود. حضور انکیدو در داستان و در کنار گیل‌گمش، این

امکان را به او می‌دهد تا بر ترس‌هایش غلبه کند. در مرحله دعوت به ماجرا حماسهٔ گیل‌گمش نیز مطابق الگوی ووگلر است.

رد دعوت^{۲۹}

قهرمان پس از دریافت دعوت از پذیرش آن مردد است و دچار تردید می‌شود و ترس‌های خود را بروز می‌دهد. «قهرمان به دلیل ترس‌ها و دلواپسی‌هایی که به واسطهٔ دعوت به ماجرا در وجودش شکل می‌گیرد از پذیرش دعوت امتناع می‌کند. قهرمان تمایلی به تغییر ندارد. امتناع از پذیرش دعوت تبدیل به مرحله‌ای اساسی می‌شود که خطرات پیش رو را در صورت قبول دعوت بیان می‌کند. بدون وجود خطر یا احتمال شکست، نمی‌توان مخاطب را ترغیب به همراه شدن در سفر قهرمان کرد» (ویتایلا، ۱۳۹۲: ۱۱). ووگلر این تردید و بی‌میلی قهرمان را در پذیرش دعوت را کارکرد دراماتیک مهمی می‌داند چراکه این بی‌میلی قهرمان در پذیرفتن، نشان‌دهنده خطرناک بودن ماجراست.

گیل‌گمش در جستجوی جاودانگی است. آغاز سفر او از این نقطه شکل می‌گیرد. جایی که اندیشه جاودانگی او را بر آن می‌دارد تا به جنگ هوم بابا برود. اما مسیر روایت حماسه به گونه‌ای پیش می‌رود که اشتیاق او به دردی جانکاه مبدل می‌شود. گیل‌گمش سودای این را در سر دارد که نام نیک از خود باقی بگذارد و نامش برای همیشه جاودان گردد به همین علت تصمیم می‌گیرد به ماجراجویی برود و مبارزه کند (اسمیت، ۱۴۰۲: ۷۴). لوح ششم ماجرای جنگ و مقابلهٔ گیل‌گمش و انکیدو با وزرای آسمانی است. گیل‌گمش علاقه‌مند است دست به کاری قهرمانانه بزند. برای این کار در گام نخست تصمیم می‌گیرد گول جنگل‌های تاریک، یعنی هوم بابا را از پای درآورد، از طرفی چون انکیدو مخلوق خدایان است و یک وجه خدایی دارد از او می‌خواهد که او را در این کارزار همراهی کند. اما انکیدو این دعوت را در ابتدا رد می‌کند و به شوق جانوران به سوی دشت می‌گریزد. از زیرا تردید دارد و نمی‌تواند بر ترس خود از قدرت هوم بابا غلبه کند و این نبرد را ناعادلانه می‌بیند. فراخوان قهرمان را از حد عادی روزمره زندگی جدا می‌کند و به سوی قلمرویی ناشناخته رهنمون می‌شود (کمبل، ۱۳۹۸) (کمبل، ۱۳۹۸: ۶۷-۶۸).

در این مرحله نوعی از ترس و ناامیدی برای پذیرش

سیدوری^{۳۲}، که زنی میخانه‌دار است آشنا می‌شود. سیدوری مانند یک پیشگو از ماجراهایی که گیل‌گمش از سر گذرانده آگاهی دارد. گیل‌گمش نشانی اوت ناپیشتیم را از سیدوری می‌خواهد اما سیدوری راه عبور راه بسیار دشوار می‌داند. در نهایت به «او پیشنهاد می‌کند در کنار آب‌های مرگ‌آفرین به جستجوی اورشه نبی^{۳۳} قایق‌بان برآید و او را قانع کند که گیل‌گمش را با خود ببرد تا اوت ناپیشتیم را ببیند.» (مک‌کال، ۱۴۰۱:۶۴) در لوح دهم، اورشه نبی، به گیل‌گمش می‌آموزد که چگونه بر کشتی بنشیند و آب‌های مرگ‌زا را پشت سر بگذارد. اوت ناپیشتیم، چون پیر فرزانه‌ای؛ دریچهٔ دنیای باطنی را با آزمونی به‌ظاهر ساده به روی گیل‌گمش می‌گشاید تا او به قعر آب‌های عمیق برود و گیاه بی‌مرگی را بیابد. در ادامه سفر، اورشه نبی، چون خدمتکاری وفادار گیل‌گمش را همراهی می‌کند و به‌نوعی راهنما و مرشد اوست. در انتهای داستان که گیل‌گمش با سفر درونی خود به این عقیده دست پیدا می‌کند که باید سرنوشت و تقدیر خود را بپذیرد و به شهر خود بازگردد. در اینجا تحول درونی هدایت‌گر او است. ووگلر اگرچه معتقد است این مرحلهٔ ملاقات با استاد در هر جایی از داستان می‌تواند صورت بگیرد اما پرده اول داستان و پس از مرحله رد دعوت را بهترین محل قرارگیری این ملاقات است (Vogler, 1989). بدین ترتیب شیوه روایت در حماسهٔ گیل‌گمش قابل انطباق با مرحلهٔ ملاقات با استاد نظریه کریستوفر ووگلر است.

عبور از نخستین آستانه^{۳۴}

همان‌طور که قبلاً اشاره شد نگهبان آستانه یکی از کهن‌الگوهای الگوی سفر کریستوفر ووگلر است که در آستانه دنیای ویژه قرار می‌گیرد و مانع عبور قهرمان از گذرگاهی است که مابین دنیای عادی و دنیای ویژه قرار دارد. کهن‌الگوی نگهبان آستانه در حقیقت آزمایشی برای قهرمان است تا ثابت شود قهرمان سرانجام مصمم به ورود به ماجرا است. «در بسیاری از افسانه‌ها، قدرت‌های پشتیبان یا نگهبانان ناتوانی اولیهٔ قهرمان را جبران می‌کنند و وی را قادر می‌سازند تا عملیات خود را بدون یاری گرفتن از آنها نمی‌توانند انجام دهد و به سرانجام برساند» (یونگ، ۱۴۰۲: ۱۶۴). قهرمان با عبور از نخستین آستانه به ماجرا متعهد می‌شود و برای نخستین بار به‌طور کامل وارد دنیای ویژه می‌شود و می‌پذیرد که با پیامدهای آن روبرو شود. لحظهٔ

ماجرا وجود دارد. اگر قهرمان دچار ترس و تردید نشود، مخاطب در این سفر قهرمان را همراهی نمی‌کند، زیرا سفر آسان به نظر می‌رسد. گیل‌گمش بالاخره موفق می‌شود انکیدو را پیدا کند و به اوروک برگرداند و او را برای نبرد با هوم بابا همراه خویش کند. اما سرانجام قهرمان به دلیل قرار گرفتن در شرایط خاص و به کمک نیروهای یاری‌رسان دعوت را می‌پذیرد. یکی از این نیروهای یاری‌رسان که به قهرمان برای غلبه بر ترس‌ها و تردیدهایش در پذیرش دعوت یاری می‌رساند کهن‌الگوی استاد است. این مرحله نیز با الگوی سفر نویسنده ووگلر مطابقت دارد.

ملاقات با استاد^{۳۵}

همان‌طور که اشاره شد، استاد یکی از کهن‌الگوهایی است که از روانشناسی کارل یونگ و مطالعات اسطوره‌ای جوزف کمبل گرفته شده است. در این مرحله قهرمان داستان به دیدار استادی می‌رود تا بر ترس خود از مواجه شدن با دنیای ویژه غلبه کند. «قهرمان ممکن است نخواهد با چشمان بسته به دنیای ویژه بشتابد و لذا خواستار تجربه و آگاهی کسی است که قبلاً به آنجا رفته است» (ویتلا، ۱۳۹۲: ۱۲). کریستوفر ووگلر در کتاب سفر نویسنده اشاره می‌کند که استاد منابع، دانش و اعتمادبه‌نفس لازم برای غلبه بر ترس و مواجهه با ماجراجویی را به قهرمان می‌دهد و کارکرد اصلی کهن‌الگوی استاد کمک کردن به قهرمان است. نحوی ملاقات قهرمان با استاد می‌تواند صورت‌های مختلفی داشته باشد. گاهی ممکن است این دیدار به صورت فیزیکی باشد، گاهی هم جمله‌ای در ذهن قهرمان می‌تواند کارکرد دیدار با استاد را داشته باشد.

در ابتدای حماسه که گیل‌گمش و انکیدو با نوعی منبع اطمینان و تجربه و دانایی ارتباط برقرار می‌کنند. آنها به نزد راهبهٔ مقدس می‌روند تا متبرک شوند و خاتون به درگاه شمش^{۳۱} برایشان دعا می‌کند. بدین ترتیب شمش آنها را به سمت جنگل سدر هدایت می‌کند. در ادامه و در مبارزه با ایستر نیز دوباره این خدای شمش است که او را یاری می‌کند. در لوح نهم، خواسته درونی گیل‌گمش یعنی پاسخ دلیل مرگ و یافتن اکسیر بی‌مرگی هدایت‌گر و مرشد اوست. وقتی گیل‌گمش که به دروازهٔ کوهستان ماشو می‌رسد، کژدم-انسان راه را به او نشان می‌دهد و برای گیل‌گمش کارکرد هدایت‌گر دارد. در لوح دهم گیل‌گمش با

آغاز داستان و شروع واقعی ماجرا همین مرحله است.

داستان‌ها برای صحنه‌های آشنایی مفید است؛ یعنی جایی که شخصیت‌ها با هم آشنا می‌شوند و مخاطب شناخت بیشتری از آنها به دست می‌آورد. به‌علاوه، این مرحله به قهرمان اجازه می‌دهد برای کسب آمادگی برای مرحلهٔ بعد، راه‌یابی به ژرف‌ترین غار، قدرت و اطلاعات خود را افزایش دهد» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۱۷۵). انکیدو درخت سدر را به زمین می‌افکند و هوم بابا نمایان می‌شود. انکیدو را در چنگال می‌گیرد و گیل‌گمش به یاری انکیدو، هوم بابا را می‌کشد و سرش را برای انلیل^{۳۷} می‌برد در راه با شیر نیز پیکار می‌کند و پوست آن را با خود به اوروک می‌برد.

به نظر می‌رسد که این رویداد رقم‌زنندهٔ حوادث دیگری خواهد بود. گیل‌گمش در قصر پادشاهی خود خوشحال از پیروزی است که به دست آورده، در ادامهٔ ایشثار الههٔ عشق او می‌بندد و شیفته‌اش می‌شود از گیل‌گمش طلب عشق می‌کند اما گیل‌گمش عشق او را پس می‌زند و رفتار او را با معشوقه‌های قبلی را بازگو می‌کند. گیل‌گمش در مقابل این وسوسه بزرگ مقاومت می‌کند و مانند یک قهرمان اسطوره‌ای عمل می‌کند زیرا در این مسیر والا کسی موفق می‌شود که از وسوسه‌هایش دست بشوید و از مسیر اصلی هدف منحرف نشود (کمبل، ۱۳۹۸: ۱۱۲). این مرحله از حماسه اولین جایی است که گیل‌گمش از خود فراتر می‌رود تا پیش از این او به زنان و دختران سرزمین خود ظلم می‌کرد و مردم او در رنج و ستم زندگی می‌کردند. ایشثار که جواب رد گیل‌گمش به عشق خود خشمگین شده نزد پدرش انو می‌رود و از او می‌خواهد نر گاو آسمان، گیل‌گمش را از بین ببرد. ایشثار تهدید می‌کند در غیر این صورت دروازه‌های جهنم را می‌گشاید تا شیاطین به روی زمین بیایند انو خواهش او را اجابت کرد و از کوه خدایان گاو آسمان را فرو فرستاد (ستاری، ۱۳۹۰: ۳۳). گیل‌گمش به کمک انکیدو موفق می‌شود نر گاو آسمان را نیز از میان بردارد. گیل‌گمش در تالار قصر جشن می‌گیرد. اما سرنوشت و خدایان در پی رقم زدن حادثه‌ای تازه هستند. «خدایان انتقام‌جو، گیل‌گمش را پاس می‌دارند، چون دوسوم‌اش ایزدی است، اما انکیدو آفریدهٔ خدایان است و مخلوقی بینوا، چون او جسارت کرده و هوم بابا و وزرای آسمانی را کشته است. پس به عقوبت این گناه باید بمیرد» (ستاری، ۱۳۹۰: ۳۷). در الگوی سفر نویسنده ووگلر مواجهه با کهن‌الگوی سایه رایج‌ترین شکل آزمایش برای قهرمان است. گیل‌گمش در مرحلهٔ آزمون با

گیل‌گمش و انکیدو به سوی کوه‌ها می‌روند. انکیدو اندکی ترسیده است ولی گیل‌گمش به واسطهٔ رهنمودهای شمش امیدوار به پیروزی است. گیل‌گمش رؤیایی می‌بیند و انکیدو آن را به فال نیک و پیروزی تعبیر می‌کند. ووگلر مرحله عبور از نخستین آستانه را در الگوی خود نقطهٔ عطف^{۳۵} اول می‌داند با تمرکز بر روایت حماسهٔ گیل‌گمش مشخص می‌شود که نقطه عطف اول در داستان اینجا اتفاق می‌افتد و از این پس داستان وارد فاز تازه و پردهٔ بعد می‌شود. همچنین در حماسهٔ گیل‌گمش با نگهداران آستانه مختلفی روبه‌رو می‌شویم، هوم بابا که در اوایل حماسه نگهدار جنگل سدر است و با گیل‌گمش و انکیدو به مبارزه می‌پردازد رفتاری خصمانه دارد اما دیگر نگهداران آستانه این‌گونه نیستند. به عنوان مثال کژدم-انسان، نگهدار دروازهٔ کوهستان، درباره سختی طاقت‌فرسای مسیر به گیل‌گمش هشدار می‌دهد و در نهایت به گیل‌گمش اجازه عبور می‌دهد یا نگهداری که در آستانه باغ‌های خدایان است نیز همانند نگهدار کژدم-انسان، همراه و پشتیبان گیل‌گمش است. در انتهای حماسه نیز در جایی که گیل‌گمش در آستانهٔ آب‌های مرگ‌زا می‌رسد، اورشانبابی آخرین نگهدار آستانه این حماسه است. گرچه اورشانبابی گیل‌گمش را به کاری دشوار وامی‌دارد در اینجای داستان اورشانبابی صورتک استاد را هم به چهرهٔ خود می‌زند و کارکرد مرشد و استاد را نیز ایفا می‌کند. همان‌طور که اشاره شد مرحلهٔ نگهدار آستانه نظریهٔ ووگلر در چندین قسمت از روایت حماسهٔ گیل‌گمش تکرار شده و از این منظر حماسهٔ گیل‌گمش با نظریه ووگلر قابل انطباق است.

آزمون‌ها، متحدان، دشمنان^{۳۶}

این مرحله آغاز پردهٔ دوم داستان و ورود قهرمان به دنیای ویژه است. پس از عبور از مرحله نخستین آستانه، قهرمان با چالش‌ها و آزمون‌های جدیدی مواجه می‌شود که هدف از آنها آماده کردن قهرمان برای آزمایش‌های بزرگ‌تری است که پیش رو دارد. به گفته ووگلر، مهم‌ترین نقش این مرحله در داستان، آزمایش قهرمان است تا بتواند او را برای مصیبت‌هایی که در پیش رو هستند، آماده کند. در این مرحله قهرمان دوستان و دشمنان تازه‌ای پیدا می‌کند و شروع به فراگرفتن قوانین دنیای ویژه می‌کند. ووگلر در این باره توضیح می‌دهد: «مرحلهٔ آزمون‌ها، متحدان و دشمنان در

راه‌یابی به ژرف‌ترین غار^{۳۸}

در مرحلهٔ قبل قهرمان وارد دنیای ویژه شده اما در این مرحله قهرمان پس از کسب اطلاعات و یافتن متحدان به عمق دنیای ویژه یا همان ژرف‌ترین غار راه پیدا می‌کند و به منطقه‌ای خطرناک می‌رسد که ممکن است با مرگ روبرو شود. این مکان غالباً در مرکز فرماندهی بزرگ‌ترین دشمن قهرمان، خطرناک‌ترین نقطه در دنیای ویژه، یا ژرف‌ترین غار است. این مرحله «قهرمانان را به دژ دشمن می‌کشاند، مرکزی محافظت‌شده که در آن تمام درس‌ها و متحدانی که تا آنجای سفر به دست آمده‌اند، به کار گرفته می‌شوند. دریافت‌های تازه محک می‌خورند، و بر آخرین موانع برای رسیدن به قلب دشمن غلبه می‌شود، بنابراین آزمایش‌هایی حالا می‌تواند آغاز شود» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۱۸۹).

از اینجای داستان و با مرگ انکیدو گیل‌گمش دیگر فقط به مرگ و نابودی می‌اندیشد. هراس و نگرانی از مرگ و فناپذیری او را با چالش بزرگی مواجه کرده است. او نمی‌خواهد تسلیم تقدیر و سرنوشتی شود که به نابودی و مرگ می‌انجامد. تقابل زندگی و مرگ ذهن او را مشغول کرده است و به دنبال پاسخی برای مرگ است و به جستجوی راهی برای فرار از مرگ و فناپذیری. پس تصمیم می‌گیرد برای رسیدن به بی‌مرگی به ژرف‌ترین غارها برود و با ترس خود روبه‌رو شود. گیل‌گمش در ابتدای داستان تنها به دنبال نیک‌نامی و توسعه شهر خود اوروک بود ولی از دست دادن انکیدو او را اندوهگین کرد. مرگ انکیدو سبب شد مسئله مرگ دغدغه اصلی گیل‌گمش شود. در اینجا بار دیگر با نوعی دیگر از کنش قهرمانانه روبه‌رو هستیم. گیل‌گمش سرنوشتی که خدایان برای انسان مقدر کرده‌اند را نمی‌پذیرد و به دنبال پاسخی برای پرسش نامیرایی می‌رود. ذات اسطوره قهرمان چنین است، اسطوره قهرمان معمولاً راجع به موضوعاتی چون جستجو و آزمون، مرگ و هبوط و سفر به سرزمین مرگ، احیا و رستاخیز، تولد دوباره و نجات انسان، جاودانگی و خداگونگی سخن می‌گوید (لیمینگ، ۱۳۷۹: ۸۴). این چنین وجه قهرمانانهٔ گیل‌گمش در اینجا به خوبی نمایان است. گیل‌گمش هراس مرگ دارد پس اوروک را ترک می‌کند و به پهنهٔ دشت می‌شتابد. او در پی اوت ناپیشتیم می‌گردد که زندگی جاوید پیدا کرده است. پس از سختی‌ها و مشقات سفر، دریای مرگ را پشت سر می‌گذارد تا خود را به اوت ناپیشتیم می‌رساند. این مرحله از حماسه نیز کاملاً با

سایه برخورد می‌کند و با پاسخ منفی به عشق او مقابل ایشتر می‌ایستد. همین باعث خشم ایشتر می‌شود. پاسخ منفی گیل‌گمش به عشق ایشتر نوعی از عمل قهرمانانه محسوب می‌شود. زیرا برخلاف خواسته ایشتر رفتار می‌کند و بر وسوسه و غریزه شهوانی خود غلبه می‌کند.

آزمون‌هایی که به وسیله متحدان و دشمنان صورت می‌گیرد تا قهرمان آنها را پشت سر بگذارد برای گیل‌گمش نوعی از درس یا تعلیم به همراه دارد و به مخاطب این امکان را می‌دهد تا قهرمان داستان را تحت فشارهای روانی شدید ببیند تا پی به ذات حقیقی قهرمان ببرد. گیل‌گمش زمانی قهرمان است که از پس آزمون‌های دشوار برآید. در این بخش از حماسه ایشتر به دنبال انتقام جویی از گیل‌گمش است به همین خاطر ایشتر حادثه اصلی یعنی مرگ انکیدو را رقم می‌زند. ایشتر به خاطر کشته شدن نر گاو آسمان گیل‌گمش را نفرین می‌کند. در ادامه انکیدو در خواب رؤیایی می‌بیند. گیل‌گمش تعبیر این خواب را بلایی از طرف خدایان می‌داند. انکیدو مریض می‌شود و در بستر بیماری می‌میرد. گیل‌گمش نفرین ایشتر در کشتن گاو نر آسمانی را علت مرگ انکیدو می‌داند. ایشتر کارکرد کهن‌الگوی ملون را بر خود دارد. کارکرد دراماتیک کهن‌الگوی ملون گیج کردن قهرمان است تا جایی که او را از ادامه مسیر بازدارد. ایشتر صورتک سایه و یا نیروی مخالف را نیز به چهره می‌زند. در این بخش از حماسه ما با شخصیت شرور حماسه مواجه می‌شویم. در این مرحله حماسه مسیر تازه‌ای به خود می‌گیرد. نفرین ایشتر را نمی‌توان نادیده گرفت و مخاطب با بیم و هراس منتظر است ببیند چه بر سر گیل‌گمش و انکیدو خواهد آمد. گیل‌گمش بعد از مردن انکیدو درمی‌یابد بدون او زندگی برایش معنایی ندارد. در این قسمت از حماسه با مرگ انکیدو ریتم زندگی عادی گیل‌گمش بر هم می‌خورد. مرگ انکیدو ضربهٔ تسلی ناپذیری برای او به حساب می‌آید و او را با حقیقت زندگی یعنی مرگ و از دست دادن مواجه می‌کند. سایه قدرتمند مرگ همچون تهدیدی عظیم بر زندگی گیل‌گمش سایه افکنده که هیچ راه گریزی از آن وجود ندارد. با اینکه گیل‌گمش در ابتدای داستان شاهی ستمگر و زورگو معرفی می‌شود اما همان‌طور که روایت جلو می‌رود مخاطب با بخشی از ذات حقیقی گیل‌گمش آشنا می‌شود که به دنبال حقیقت است و می‌خواهد اسرار این جهان آفرینش را کشف کند. این مرحله از شیوهٔ روایت در حماسهٔ گیل‌گمش نیز با مرحلهٔ آزمون‌ها، متحدان و دشمنان ووگلر هم‌خوانی دارد.

الگوی سفر نویسنده کریستوفر ووگلر منطبق است.

آزمایش

عبور از تمامی موانع و آزمون‌ها در مراحل گذشته به منظور رسیدن به چالش بزرگ این مرحله صورت گرفته است. در این مرحله قهرمان، در برخورد مستقیم با بزرگ‌ترین ترس خود قرار می‌گیرد و در صورت موفقیت و عبور از این مرحله به پاداش می‌رسد. قهرمان در تقابل با نیروهای مخاصم در معرض خطر قرار می‌گیرد. ووگلر این مرحله را در فیلم‌نامه بحران^{۳۹} می‌داند. به اعتقاد ووگلر بحران لحظه‌ای از داستان یا درام است که در آن نیروهای مخاصم در حادترین شکل تضاد و تقابل قرار دارند. ووگلر شایع‌ترین محل قرار گرفتن نقطه بحران یا آزمایش در فیلم‌نامه را وسط داستان و در انتهای پرده دوم می‌داند.

گیل‌گمش تا پیش‌ازاین مرحله آزمون‌های بسیاری را پشت سر گذاشته است و از همه آنها با پیروزی و موفقیت خارج شده است. اما آزمون بزرگ برای گیل‌گمش فرا می‌رسد. در بحران مرکزی قهرمان باید با بزرگ‌ترین ترس خود مواجه شود و با مرگ دست‌وپنجه نرم کند. آنها راهی دریای مرگ می‌شوند و گیل‌گمش باید تیرهای چوبی را بدون این که آب‌های مرگبار دستش را خیس کند به کف دریا بزند. با تحمل رنج و سختی‌های فراوان به ساحل می‌رسند. این مرحله به آیین تشریف^{۴۰} و آزمون‌های آن اشاره دارد. بعد از اینکه اوت ناپیشتیم داستان توفان را برای گیل‌گمش تعریف کرد به گیل‌گمش پیشنهاد می‌دهد که او هم کار خود را برای رسیدن به نامیرایی با یک آزمون آغاز کند. در این مرحله از حماسه اوت ناپیشتیم به گیل‌گمش می‌گوید «برای شش شب و هفت روز، به اندازه زمانی که توفان ادامه داشت، نخواهد» (مک کال، ۱۴۰۱:۶۷). اما گیل‌گمش در این آزمون مردود می‌شود. «بنگر این پهلوان مرد را که حیات جاودان آرزو می‌کرد! خواب چون طوفانی او را ربوده است (ژیران، ۱۳۷۵:۱۰۹). اوت ناپیشتیم با قرص‌های خشکیده نان در کنار بالین گیل‌گمش به او ثابت می‌کند که به خواب فرو رفته است. با وجود شکست در آزمون اما گیل‌گمش درسی دردناک درباره محدودیت‌های انسان می‌آموزد. به گفته ووگلر قهرمان باید بمیرد و دوباره متولد شود. اما محدودیت‌های انسانی گیل‌گمش به او اجازه نمی‌دهد در برابر بی‌خوابی مقاومت کند. گویی خواب مانند مرگ است.

عواطف مخاطب هم از این مرگ و تولد دوباره قهرمان تحت تأثیر قرار می‌گیرد و نسبت به قهرمان شناخت تازه‌ای پیدا می‌کند و این درک تازه منجر به همذات‌پنداری بیشتر از سوی مخاطب با قهرمان است. این مرحله از حماسه نیز با الگوی ووگلر قابل انطباق است.

پاداش^{۴۱}

قهرمان پس عبور از بحران و نجات از مرگ با غلبه بر اژدها، دلیلی برای جشن گرفتن دارند. اکنون قهرمان آنچه را که جستجو می‌کرده، یعنی پاداش خود را، به چنگ آورده است. این پاداش ممکن است سلاحی ویژه مثل شمشیری جادویی، یا نمادی مثل جام مقدس یا اکسیری باشد و گاهی می‌تواند دانش و تجربه‌ای باشد که به درک بهتر و آشتی با نیروهای متخاصم می‌انجامد (ووگلر، ۱۳۹۴:۲۱۵).

قبل از اینکه گیل‌گمش دست‌خالی از آب‌های مرگبار به شهر خود بازگردد، اوت ناپیشتیم به گیل‌گمش نشانی یک «چیز کاملاً محافظت‌شده» یکی از «رازهای خدایان» که گیاه جوانی دوباره است را می‌دهد (مک کال، ۱۴۰۱:۶۸). نکته مهم در اینجا آن است که با اینکه گیل‌گمش در امتحان شکست می‌خورد و مستحق پاداش نیست اما با توجه به اینکه گیل‌گمش مراحل دشواری را از میان برداشته و آب‌های مرگبار را پشت سر گذاشته است و خود را به اوت ناپیشتیم رسانده شایسته پاداش است. به همین سبب اوت ناپیشتیم نشانی آن گیاه جاودانگی را به گیل‌گمش می‌گوید. گیل‌گمش پس از به دست آوردن گیاه نامیرایی، در برکه‌ای آبتنی می‌کند و گیاه را در جایی می‌گذارد اما ماری بوی گیاه را استشاق می‌کند و در لحظه‌ای بسیار کوتاه گیاه را می‌بلعد. مار پوست می‌اندازد و جوان می‌شود و گیل‌گمش حیرت‌زده و مأیوس بر جای می‌گذارد. «گیل‌گمش بر زمین می‌نشیند و زار می‌گردد. او درمی‌یابد که جاودانگی نصیب او نیست: من باید بمیرم» (مک کال، ۱۴۰۱:۶۸). در این لحظه از حماسه گیل‌گمش حاصل تمامی رنج‌ها و زحمت خود را ازدست‌رفته می‌بیند و درمی‌یابد چاره‌ای جز تسلیم شدن ندارد. راهی جز بازگشت به سرزمین خود وجود ندارد. در اینجا مار در نقش کهن الگوی دغل‌باز که ووگلر ارائه کرده است با کارکرد دراماتیک مختل کردن ظاهر می‌شود و بر نتیجه سفر قهرمان تأثیر می‌گذارد. این مرحله از حماسه گیل‌گمش نیز با الگوی سفر نویسنده کریستوفر ووگلر تطبیق دارد.

مسیر بازگشت

این مرحله از داستان می‌تواند لحظه بزرگ‌ترین تنش در پرده دوم باشد و باید داستان را در مسیر نهایی خود برای گره‌گشایی^{۴۲} در پرده سوم قرار دهد. این مرحله لحظه ورود به پرده سوم است و قهرمان تصمیم می‌گیرد به زندگی عادی بازگردد اما خطر همچنان او را تهدید می‌کند. قهرمان باید ماجرا را به پایان برساند اما هنوز خطرها و سوسه‌ها و آزمون‌های دیگری در پیش است. «قهرمان باید سرانجام برای کامل کردن سفر دوباره متعهد شود و راه بازگشت به دنیای عادی را در پیش بگیرد. موفقیت قهرمان در دنیای ویژه چه‌بسا، بازگشت را دشوار کند» (ویتلا، ۱۳۹۲: ۱۴). قهرمان مسیر بازگشت را پشت سر می‌گذارد اما پس از اتمام این مسیر و پیش از بازگشت به دنیای عادی باید از آزمون بزرگ دیگری نیز عبور کند.

بعد از اینکه گیل‌گمش گیاه نامیرایی را از دست می‌دهد تصمیم می‌گیرد با کشتی از آب‌های عمیق گذر کند و با نهایت حسرت و اندوه به اوروک برگردد. در مراحل پایانی روایت گیل‌گمش به این درک می‌رسد که از سرنوشت محتوم راه‌گریزی نیست. در اینجا با مهم‌ترین نکته از تئوری سفر نویسنده کریستوفر ووگلر که تحول قهرمان است مواجه می‌شویم. این تحول به‌قدری برای ووگلر حائز اهمیت است که معتقد است قهرمانی که از مراحل سفر درسی نیاموزد و دچار تحول نشود محکوم به تکرار سفر است. «این‌طور نیست که قهرمان صرفاً مرگ را ببیند و برگردد. بلکه تغییر کرده و متحول شده باز می‌گردد. هیچ‌کس نمی‌تواند تجربه‌ای را تا سر حد مرگ از سر بگذراند و عوض نشود» (شمیسا، ۱۳۸۷: ۲۰۹). گیل‌گمش به تحول ناشی از پشت سر گذاشتن مراحل رسیده است. او وقتی به اوروک می‌رسد تجربه سفر خود را بر الواح گلی می‌نویسد. این مرحله نیز با الگوی ووگلر مطابق است.

تجدید حیات^{۴۳}

این مرحله دومین لحظه مرگ و زندگی برای قهرمان داستان است. تقریباً تکرار مرگ و تولد دوباره در مرحله آزمایش و نوعی امتحان نهایی برای قهرمان است که باید بار دیگر آزموده شود تا معلوم گردد که حقیقتاً درس‌های مرحله آزمایش را فراگرفته است. «برای اینکه داستان کامل شود، مخاطب باید بار دیگر یک لحظه مرگ و تولد دوباره را تجربه

کند، شبیه به آزمایش بزرگ، اما اندکی متفاوت، این نقطه اوج است» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۲۳۹). قهرمان در این لحظات مرگ و زندگی دوباره را تجربه می‌کند و متحول و دگرگون می‌شود و پس از آن با نگرش جدید به زندگی عادی بازگردد. «یکی از کارکردهای مرحله تجدید حیات، تزکیه قهرمان از رنگ و بوی مرگ است، تزکیه به او کمک می‌کند تا درس‌های آموخته از آزمایش سخت را نگه دارد» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۲۶۵). در حماسه گیل‌گمش با این مرحله روبه‌رو می‌شویم. گیل‌گمش بعد از دست دادن بهترین دوست خود چندین وقت در کوه‌ها، بیابان‌ها و دریا‌های مرگبار سرگردان بوده است. وقتی در برکه‌ای زلال گردوغبار این راه طولانی را از بدن خود می‌شوید گویی روح خود را از کثیفی می‌رهاند. روح پاک و منزله‌اش دوباره از مرگ متولد می‌شود. بدین ترتیب گیل‌گمش در این مرحله از سفر تجدید حیات می‌کند. ووگلر معتقد است قهرمان باید در مرحله تجدید حیات به یک رشد یا تحولی برسد که ناشی از یک بینش یا تجربه‌ای باشد که در طول داستان تدریجاً به دست آورده است تحول شخصیت گیل‌گمش از ابتدا تا انتهای حماسه به‌خوبی مشخص است. شخصیت او رشد کرده است و آنچه در طول سفر تجربه کرده و درسی که یاد گرفته است را باید برای دیگران به کار بندد. این مرحله نیز با الگوی ووگلر مطابقت دارد.

بازگشت با اکسیر^{۴۴}

بازگشت با اکسیر آخرین مرحله از سفر و بازگشت قهرمان به دنیای عادی است. هنگامی که تحول قهرمان کامل شد، او با اکسیر، یک گنج عالی یا درک جدید برای به اشتراک گذاشتن به دنیای عادی باز می‌گردد. بازگشت با اکسیر به این معنی است که قهرمان اکنون می‌تواند تغییراتی را در زندگی روزمره خود اعمال کند و از درس‌های ماجراجویی برای التیام زخم‌های خود استفاده کند. ووگلر عقیده دارد اکسیر می‌تواند عشق، خرد، آزادی یا دانش باشد. لازم نیست حتماً یک جایزه ملموس باشد. قهرمان اگر به اکسیر نرسد محکوم به تکرار ماجراجویی است. ووگلر بر این عقیده است که یک داستان مانند «بافته‌ای است که در آن زندگی شخصیت‌ها در یک طرح منسجم درهم‌تنیده شده و خطوط پی‌رنگ به هم گره زده می‌شوند تا کشمکش و تنش ایجاد کنند» (ووگلر، ۱۳۹۴: ۲۵۸). ووگلر یک پایان‌بندی مطلوب را زمانی می‌داند که فیلم‌نامه‌نویس تمام کشمکش‌ها

و گره‌های داستان را گره‌گشایی کند و به تک‌تک سؤالاتی که در طول داستان مطرح شده، پاسخ دهد. در این قسمت از روایت، گیل‌گمش دست‌خالی بازمی‌گردد. اکسیر به صورت فیزیکی و عینی وجود ندارد چراکه گیاه نامیرایی توسط مار خورده شده است. گیل‌گمش به دنبال جوابی برای سؤال خود است به همین خاطر از خدایان می‌خواهد تا شانس مجددی به او بدهند. گیل‌گمش مایوس و غمگین به زیرزمین جهان مردگان می‌رود تا راز مرگ را از روح انکیدو بیورسد. «پس زمین را سوراخ کردند و سایهٔ انکیدو را بیرون آوردند. گیل‌گمش از سایه می‌خواهد که آنچه را که دیده بازگوید و از عالم مرگ سخن راند. سایه می‌گوید «نمی‌توانم با تو سخنی بگویم، بر زمین بخواهی نشست و زار بخواهی گریست. گیل‌گمش گفت: ای رفیق، می‌خواهم که همیشه بنشینم، می‌خواهم که همیشه بگریم. گفت: دوست تو، در خاک افتاد و خاک شد. و بعد سایه ناپدید شد. گیل‌گمش ناامید به اوروک بازمی‌گردد» (اسمیت، ۱۴۰۲: ۱۱۲). گیل‌گمش از جهان مردگان بازمی‌گردد و زندگی جاوید را در بر جای گذاشتن نام نیک از خود و آبادانی شهر اوروک می‌یابد. به زمین می‌افتد تا بخوابد. مرگ او را در تالار قصر در بر می‌گیرد. گیل‌گمش که در آغاز حماسه، گویی راه خود را گم کرده است و مردم شهرش را می‌ترساند و به آنها ظلم می‌کند اما در پایان حماسه با مسئولیت‌پذیری به اوروک بازمی‌گردد. گیل‌گمش در این سفری که پشت سر گذاشت به راز زندگی پی برده است و بر اشتباهات گذشته خود آگاه شده است. حتی به نیروی درون خود غلبه کرده است. او فهمیده که نمی‌تواند بر مرگ چیره شد و آن را به کنترل خود درآورد و به نامیرایی دست یافت. گیل‌گمش فهمیده است که باید تقدیر و سرنوشت خود را بپذیرد. راهی برای فرار از دست تقدیر و سرنوشت وجود ندارد. گیل‌گمش پاره‌ای از توهومات را از دست داده و در عوض خرد کامل به دست آورده و خسته و فرسوده بازگشته، اما در نهایت به تسلیم و رضا رسیده است (آرمسترانگ، ۱۴۰۱: ۵۵). در پایان حماسه چون گیل‌گمش دچار تحول شخصیتی عمیقی می‌شود مرگ او با دریغ و حسرت برای مخاطب همراه است. بدین ترتیب مرحلهٔ پایانی از الگوی ووگلر نیز با پایان حماسهٔ گیل‌گمش قابل تطبیق است.

نتیجه‌گیری

پس از تشریح مفصل الگوی سفر نویسنده کریستوفر ووگلر

و تطبیق و بازخوانی آن با حماسهٔ گیل‌گمش به عنوان یکی از کهن‌ترین متون روایی تاریخ متوجه شدیم که فرضیهٔ این پژوهش مبنی بر اینکه متون کهن ادبی با درون‌مایهٔ اساطیری باوجود اینکه در مديوم هنری با سینما متفاوت هستند اما امکان تطبیق با الگوی سفر نویسنده ووگلر به عنوان یک نظریهٔ فیلم‌نامه‌نویسی را دارند و قابل اثبات است. در پاسخ به سؤال اصلی پژوهش که به انطباق شیوه روایت سینمایی در حماسهٔ گیل‌گمش و نظریهٔ فیلم‌نامه‌نویسی سفر نویسنده کریستوفر ووگلر می‌پردازد، این پژوهش نشان می‌دهد شیوهٔ روایت سینمایی در حماسهٔ گیل‌گمش با الگوی سفر نویسنده کریستوفر ووگلر کاملاً قابل تطبیق است و از آنجایی که الگوی سفر نویسنده ووگلر با تأثیر از نظریهٔ تک اسطوره جوزف کمبل ساختار الگوی خود را در دوازده مرحله و متناسب با شرایط سینما و به عنوان راهنمایی عملی برای نوشتن فیلم‌نامه عرضه کرده است می‌توان به این نتیجه رسید که از منظر روایت، حماسهٔ گیل‌گمش دارای روایتی سینمایی سه‌پرده‌ای با دو نقطهٔ عطف داستانی یکی در مرحلهٔ عبور از نخستین آستانه و عطف دوم در مرحلهٔ مسیر بازگشت، قابل انطباق با الگویی است که ووگلر اواخر دهه ۸۰ میلادی برای نوشتن فیلم‌نامه ارائه کرده است. این بررسی نشان داد حماسهٔ گیل‌گمش با اصل تحول شخصیت که ووگلر اساس نظریهٔ خود را بر آن دارد و عقیده دارد قهرمانی که دچار تحول نشود محکوم به تکرار ماجراست کاملاً مطابقت دارد. درواقع گیل‌گمش همراه با پشت سر گذاشتن یک‌به‌یک مراحل پرفرازونشیب سفر که سفری بیرونی است و هدف آن دستیابی به راز نامیرایی است، یک سفر در درون خود را نیز تجربه می‌کند و همین سفر درونی اوست که منجر به شناخت تازه و تحول او می‌شود و درسی بزرگ دربارهٔ محدودیت‌های انسان می‌گیرد که نمی‌تواند بر آن فائق آید. گیل‌گمش درمی‌یابد مرگ سرنوشتی محتوم است و راه‌گزینی از آن وجود ندارد. تحول گیل‌گمش همراه با اکسیری برای آیندگان نیز هست چراکه او تصمیم می‌گیرد تجربهٔ سفر خود را بر الواح گلی حک کند تا آیندگان نیز متوجه این اکسیر ارزشمند گیل‌گمش شوند. ووگلر عقیده دارد برای شکل‌گیری همذات‌پنداری در داستان باید از کهن‌الگوها استفاده شود تا شخصیت‌ها خصوصیات جهان‌شمول داشته باشند. در حماسهٔ گیل‌گمش مسئله همذات‌پنداری میان قهرمان داستان و مخاطب کاملاً بر اساس نظر ووگلر در این خصوص قابل انطباق است.

پی‌نوشت‌ها

1. Genre
2. Aristotle
3. Christopher Vogler
4. Joseph Campbell
5. The Hero With a Thousand Faces
6. The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers
7. Spy Magazine
8. Carl Gustav Jung
9. Enuma elisj
10. Uruk
11. Enkidu
12. Humbaba
13. Ishtar
14. Utnapishtim
15. The Hero with a Thousand Faces
16. Archetype
17. Hero
18. Mentor
19. Threshold Guardian
20. Herald
21. Shapeshifter
22. Shadow
23. Trickster
24. Ordinary World
25. Identification
26. Call To Adventure
27. Inciting Incident
28. Nin sun
29. Refusal Of Adventure
30. Meeting Mentor
31. Shamash
32. Siduri
33. Urshanabi
34. First Threshold
35. Plot Point
36. Tests, Allies, Enemies
37. Enlil
38. Approach To The Inmost Cave
39. Crisis
40. Initiation
41. Reward
42. Denouement
43. Resurrection
44. Return With The Elixir

فهرست منابع

- آرمسترانگ، کارن (۱۴۰۱)، تاریخ مختصر اسطوره، چاپ هفتم، ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.
- اسمیت، جورج (۱۴۰۲)، گیل‌گمش کهن‌ترین حماسه بشری، چاپ ششم، ترجمه داوود منشی‌زاده، تهران: انتشارات اختران.
- ژیران، ف و دیگران (۱۳۷۵)، فرهنگ اساطیر آشور و بابل، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: انتشارات فکر روز.
- سناری، جلال (۱۳۹۰)، پژوهشی در اسطوره گیل‌گمش و افسانه اسکندر، تهران: نشر مرکز.
- شمیسا، جلال (۱۳۸۷)، انواع ادبی، چاپ سوم، تهران: نشر میترا.
- کمبل، جوزف (۱۴۰۲)، قدرت اسطوره، چاپ شانزدهم، ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.
- کمبل، جوزف (۱۳۹۸)، قهرمان هزار چهره، ترجمه شادی خسرو پناه، مشهد: نشر گل آفتاب.
- گیل‌گمش (۱۴۰۱)، برگردان احمد شاملو با تصویرسازی مرتضی ممیز، چاپ هفدهم، تهران: نشر چشمه.
- گزگین، اسماعیل (۱۴۰۱)، اسطوره‌شناسی هنر، چاپ چهارم، ترجمه بهروز عوض‌پور، تهران: نشر علمی و فرهنگی.
- لیمینگ، دیوید آدام (۱۳۷۹)، سفر قهرمان، ترجمه علیرضا حسن‌زاده و عنایت‌الله روفیجاهی، کتاب ماه هنر، شماره ۲۵ و ۲۶ ص ۸۴.
- مک‌کال، هنریتا (۱۴۰۱)، اسطوره‌های بین‌النهرینی، چاپ دهم، ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.
- ووگلر، کریستوفر (۱۳۹۴)، سفر نویسنده، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: مینوی خرد.
- ویتلا، استوارت (۱۳۹۲)، اسطوره و سینما، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۴۰۲)، انسان و سمبول‌هایش، چاپ نوزدهم، ترجمه محمد سلطانی، تهران: انتشارات جامی.

- Jung, C. G. (1977). The Symbolic Life: Miscellaneous Writings (The Collected Works of Carl G. Jung, Volume 18). Eds. Sir Herbert Read et al. Trans. R.F.C. Hull. London: Routledge & Kegan Paul Ltd
- Vogler, Ch. (1989). "A Practical Guide to Joseph Campbell's The Hero with a Thousand Faces". pp. 5-6. from: <https://docplayer.net/21233266-A-practical-guide-to-joseph-cambell-s-the-hero-with-a-thousand-faces-by-christopher-vogler.html>.
- Vogtilla, S. (1999). Myth And the Movies: Discovering The Mythic Structure Of 50 Unforgettable Films. Studio City: Michael Wiese Productions.