

## **Analysis of the Arabic Folktale "The Clever Monkey" Based on Joseph Campbell's Hero's Journey Archetype**

**Naser Shiri Zadeh Belasi<sup>1</sup>, Zahra Allah Dadi Dastjerdi\*<sup>2</sup>**

### **Abstract**

Folk tales, like any other phenomenon, originate from the psyche and thoughts of their creators. Consequently, various manifestations of the collective unconscious of different peoples and nations can be observed throughout these tales. In this manner, recurring patterns in folk tales become a foundation for analyzing and uncovering the hidden layers of the text. One such recurring pattern is the journey. Joseph Campbell, by presenting the Hero's Journey archetype, acknowledges that the story's hero embarks on a quest for self-actualization by first departing from their original place and subsequently passing through three stages named "Departure," "Initiation," and "Return." The folktale "The Clever Monkey" is one of the Arabic legends, and the aim of this study is to examine this story based on the Hero's Journey archetype. After applying the Hero's Journey theory to this folktale, it was determined that in the Departure stage, the story's hero encounters and overcomes sub-elements such as

Received: 26/08/2024  
Accepted: 05/01/2025

\* Corresponding Author's E-mail:  
z.allahdadi@hsu.ac.ir

1. PhD Candidate of Persian Language and Literature, Guilan University, Rasht, Iran.

<http://www.orcid.org/0009-0004-3944-7413>

2. Assistant Professor of Persian Language and Literature, Hakim Sabzevari University, Sabzevar, Iran.

<http://www.orcid.org/0000-0002-1346-0415>



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY- NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.



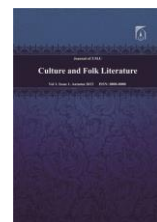
the call to begin the journey, supernatural aid, and crossing the first threshold. The next stage of this folktale encompasses sub-elements like the series of tests, meeting the goddess, and the ultimate boon. Finally, the third stage involves the sub-element of achieving freedom in life. Additionally, the narrative's requirements have led to the omission and exclusion of some sub-elements. In conclusion, it can be stated that in this story, the hero undergoes seven stages in their journey: thirst and questing, the appearance of a guide, danger (the eagle), entering a new world, gaining awareness, returning, and transformation and benefit.

**Keywords:** Arabic folktales; The Clever Monkey; Hero's journey; archetype; Joseph Campbell.

### **Research Background**

Within the framework of Joseph Campbell's "Hero's Journey" archetype, various studies have been conducted, among which notable examples include the analyses by Seddiri-Zadeh, Modaberi, and Sarfi. These scholars have explored the mythological structure of the journey of the "inner hero" in the tales of Bahram and Gol-andam, relying on the theories of Joseph Campbell, Pearson, and Kimar. In another study, Sabzealipour examined the Hero's Journey pattern in several Iranian tales as part of his research. These two studies are brief examples among numerous others; however, it must be noted that, to date, no research has been conducted to align the Hero's Journey archetype with the folktale "The Clever Monkey."

Using archetypal criticism theories, one can interpret and examine stories and dissect the collective unconscious elements within them. According to the Hero's Journey archetype, "the hero's primary task is the conscious development of the self; that is, an awareness of one's weaknesses and abilities in a way that enables them to confront life's challenges" (Nourdabay & Hall, 1996).



---

### **Goals, questions, and assumptions**

The main question of the present study is:

How can we, considering this perspective, excavate the explicit and implicit conceptual and semantic layers of the folktale to achieve a better understanding of the story's symbols, codes, and imagery?

### **Main discussion**

Since folktales encompass the adventures of heroes and the various events of their lives, and because the journey is an integral part of most folktales, one significant aspect that can be addressed in the analysis of folktales is the hero's journey. "By the hand of fate, the hero is summoned by a call that draws them away from societal norms into an unknown realm. This realm of destiny, which is both rich in treasures and fraught with dangers, manifests in various forms" (Campbell, 2005).

Accordingly, Campbell conceptualizes the inner journey of a person as the mythical Hero's Journey and believes that through this process, the hero undergoes inner transformation. In the folktale "The Clever Monkey," at the first step of the journey, the monkey is driven by a need (thirst) to leave its original dwelling and embarks on the path of trials. In the desert, it encounters a water well but does not know how to access it. In the second stage of the journey (the rite of passage), it meets the goddess, symbolizing a protector and provider. By gaining awareness in the second stage, the monkey enters the third part of the journey (return), which ultimately leads to the quenching of thirst and material and spiritual benefits in life.

### **Conclusion**

"The Clever Monkey" utilizes various symbols and juxtaposes them to portray different aspects of the psyche (both conscious and unconscious). The unconscious is depicted in various forms behind the



symbolism, aiming to test the hero on the path of inner journeying and to achieve the ultimate boon (awareness and psychological evolution). This journey is realized through seven steps, representing a complete cycle in life. In other words, in this story, the hero undergoes seven stages: thirst and questing, the appearance of a guide, danger (the eagle), entering a new world, gaining awareness, returning, and transformation and benefit. Therefore, in this journey, the hero (the monkey) traverses a complete psychological and intuitive system, achieving intellectual and psychological independence.

### **References**

- Campbell, J. (2005). *The hero of a thousand faces* (translated into Farsi by Sh. Khosrupanah). Gol Aftab.
- Nordbay, V.J., & Hall, C.S. (1996). *Fundamentals of Jung's analytical psychology* (translated into Farsi by M. H. Moqbal). Academic Jihad.

دوماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه

سال ۱۳، شماره ۶۱، فروردین و اردیبهشت ۱۴۰۴

مقاله پژوهشی

## تحلیل افسانه عربی «میمون باهوش» براساس کهن‌الگوی

### سفر قهرمان جوزف کمپبل

ناصر شیری‌زاده بلاسی<sup>۱</sup>، زهره اله‌دادی دستجردی<sup>۲\*</sup>

(دریافت: ۱۴۰۳/۰۶/۰۵ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۰/۱۶)

#### چکیده

افسانه‌های عامه همچون هر پدیده دیگری، از روان و اندیشه سازندگان آن نشئت گرفته است؛ بنابراین در جای‌جای افسانه‌ها می‌توان نمودهای مختلف ناخودآگاه جمعی اقوام و ملل مختلف را مشاهده کرد. بدین ترتیب الگوهای تکرارشونده در افسانه‌ها، به مبنایی برای تحلیل و کشف لایه‌های پنهان متن، تبدیل می‌شوند. یکی از این الگوهای تکراری، سفر است. جوزف کمپبل با ارائه کهن‌الگوی سفر قهرمان، اذعان می‌دارد که قهرمان داستان برای رسیدن به تعالی ابتدا از مکان نخستین خود جدا شده و در ادامه راه از سه مرحله عبور می‌کند که به ترتیب «عزیمت»، «تشریف» و «بازگشت» نام دارند. افسانه «میمون باهوش» یکی از افسانه‌های عربی است و هدف از این پژوهش بررسی این داستان براساس کهن‌الگوی سفر قهرمان است. بنابراین با

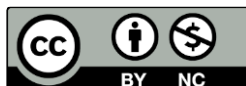
۱. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه گیلان، رشت، ایران.

<https://orcid.org/0009-0004-3944-7413>

۲. استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه حکیم سبزواری، سبزوار، ایران (نویسنده مسئول)

\*z.allahdadi@hsu.ac.ir

<https://orcid.org/0000-0002-1346-0415>



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY - NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

روش تحقیق استنادی ابتدا به تعریف کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل پرداخته شد. سپس داستان با روش توصیفی - تحلیلی از این منظر مورد بررسی قرار گرفت و با این پرسش که چگونه می‌توان با توجه به این دیدگاه لایه‌های پید و پنهان مفهومی و معنایی افسانه را کاوید و به درک بهتری از نمادها و رمزها و تصویرهای داستان رسید. مشخص شد که در مرحله عزیمت، قهرمان داستان با زیرمجموعه‌هایی همچون: دعوت به آغاز سفر، امدادهای غیبی و عبور از نخستین آستان، مواجه می‌شود و از آن‌ها عبور می‌کند. مرحله بعد این افسانه، زیرمجموعه‌هایی همچون: جاده آزمون‌ها، ملاقات با خدایانو و برکت نهایی را دربر می‌گیرد و در نهایت مرحله سوم، با زیرمجموعه دستیابی به آزادی در زندگی قابل ردگیری است. همچنین اقتضای داستان موجب نادیده‌گیری و حذف برخی زیرمجموعه‌ها شده است. سرانجام باید گفت در این داستان قهرمان در سفر خویش، هفت مرحله تشنگی و جست‌وجوگری، ظاهر شدن راهنما، خطر (عقاب)، ورود به دنیای جدید، کسب آگاهی، بازگشت و تحول و بهره‌مندی را پشت سر می‌گذارد.

**واژه‌های کلیدی:** افسانه‌های عرب، افسانه میمون باهوش، سفر قهرمان، کهن‌الگو، جوزف کمپبل.

#### ۱. مقدمه

افسانه‌های عامه محصول اندیشه جمعی بشر است و آفریننده مشخصی ندارد. نقل شفاهی و مداوم افسانه‌ها موجب اثرپذیری از مؤلفه‌های گوناگون جامعه می‌شود، اما ساختار کلی آن‌ها در بیشتر مواقع ثابت بوده و از الگویی مشابه پیروی می‌کنند. باید توجه داشت که هدف از نقل افسانه یا قصه، تنها سرگرمی افراد جامعه نیست، بلکه «گاه مطالعه آثار بازمانده فرهنگ عامه، چنان روشنگر اخلاق و وضع روحی جامعه عصر خویش است که هیچ کتاب تاریخ و جامعه‌شناسی نمی‌تواند چنین پرتوی به

تحلیل افسانه‌ی عربی «میمون باهوش» براساس کهن‌الگوی... ناصر شیری‌زاده بلاسی و همکار

زندگانی اجتماعی آن روزگار بیفکنند» (محبوب، ۱۳۸۳، ص. ۶۸). با این حال گفتنی است که دستاورد مطالعه‌ی افسانه‌ها، تنها کسب آگاهی‌های تاریخی و فرهنگی نیست؛ این قصه‌ها «به شکلی نمادین به وی [انسان] می‌فهماند که مفهوم پیکار برای شناخت توانایی‌های خود چیست...» (بتلهایم، ۱۴۰۱، ص. ۴۹). بدین ترتیب افسانه‌های عامه، واجد نکات و ظرافت‌های روانی بسیاری هستند که توجه و شناخت آن‌ها افق‌های جدیدی از لایه‌های پنهان هر قصه فراروی انسان قرار می‌دهد؛ چراکه تمام عناصر موجود در افسانه‌ها برگرفته از زبان، فرهنگ و نمودی از ذهن و روان مردم یک جامعه است.

برخی از انواع قصه‌ها فابل هستند. «فابل از ریشه‌ی لاتین Fabula به معنی بازگفتن است و بر روایت کردن تأکید دارد. در اصطلاح ادبی فابل داستان ساده و کوتاهی است که معمولاً شخصیت‌های آن حیوان هستند و هدف آن آموختن و تعلیم یک اصل و حقیقت اخلاقی یا معنوی است» (ملک‌محمدی، ۱۳۸۸: ص. ۹). یونگ واژه‌ی کهن‌الگو را برای توضیح یافته‌های خویش پیرامون روان جمعی وضع کرده است. کهن‌الگو را باید آن قسمت از محتویات موروثی ناخودآگاه جمعی دانست که اصل ثابت روان آدمی و قدر مشترکی است که در مضامین جادوانی مذاهب و اساطیر نمود دارد (خزانه‌دارلو و آقاجانی زلتی، ۱۳۹۵: ص. ۲۸). بنابراین باید گفت، در واقع کهن‌الگوهای موجود در افسانه‌های عامه، تجربیات بشر است که به تکرار آن را در زندگی خود دیده، زیسته و در وجود او نهادینه شده است و سرانجام ناخودآگاه در قصه‌ها و افسانه‌ها نمود یافته است.

## ۲. پیشینه پژوهش

در زمینه الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپبل، پژوهش‌های گوناگونی انجام شده است که از آن میان می‌توان به نمونه‌های زیر اشاره کرد:

الف. صدری‌زاده و همکاران (۱۳۹۹) در مقاله‌ای با عنوان «واکاوی ساختار اسطوره‌ای سفر «قهرمان درون» قصه بهرام و گل‌اندام با تکیه بر نظریه جوزف کمپبل، پیرسون و کی‌مار»، اذعان می‌دارند از تحلیل ساختار اسطوره‌ای این قصه چنین برمی‌آید که قصه «بهرام و گل‌اندام» ساختاری اسطوره‌ای دارد و به دلیل رویکرد روان‌شناختی خود بر پایه نظریات کهن‌الگویی قابل تحلیل و انطباق است.

ب. یاسمی‌فر و همکاران (۱۳۹۹) در پژوهشی با عنوان «تحلیل قصه شهر خاموشان با تأکید بر کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل» به این نتیجه رسیده‌اند که روایت این قصه، خودآگاهی، اصالت، فردیت و دستیابی به کمال حقیقی قهرمان را به نمایش می‌گذارد. قهرمان قصه با پشت سر گذاشتن مراحل مادی و معنوی، وجودی هماهنگ و خدای‌گون می‌یابد که با آن می‌تواند در جهان مادی تصرفی مفید داشته باشد.

ج. همان‌طور که پیش‌تر گفته شد، الگوهای تکرارشونده، اساس بررسی کهن‌الگویی را فراهم آورده‌اند. در همین راستا سبزعلی‌پور (۱۴۰۱) در پژوهشی با عنوان «الگوی سفر قهرمان در تعدادی از قصه‌های ایرانی» نشان می‌دهد که ساختار روایی این اسطوره‌ها شباهت فراوانی با یکدیگر دارند و تفاوت آن‌ها مربوط به ویژگی‌های مضمونی و محتوایی است که از تمایزها و اشکال ویژه تاریخی، فرهنگی، اجتماعی سرچشمه می‌گیرد.

د. در پژوهشی دیگر، جهان‌بخت لیلی و مافی (۱۴۰۰) به بررسی «بازنمود مبانی الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل در داستان خلیل کافر» پرداخته و اذعان می‌دارند



تحلیل افسانه عربی «میمون باهوش» براساس کهن‌الگوی... ناصر شیری‌زاده بلاسی و همکار یافته‌های پژوهش گویای هم‌خوانی سفر قهرمان داستان با الگوی کمپیل است و خلیل به‌عنوان اسطوره یگانه، در سلوک اجتماعی خود با برخورداری از عشق به هم‌نوعان، چالش‌های زندگی را پشت سر گذاشته و به شناختی نو نسبت به جهان دست می‌یابد. تمرکز پژوهش حاضر بر افسانه «میمون باهوش» است که در کتاب افسانه‌های عرب، اثر حسنی فریض و عبدالله الطائب آمده است. این کتاب دربردارنده ۲۱ افسانه کوتاه عربی در ۱۱۲ صفحه بوده که انتشارات محراب قلم چاپ پنجم آن را در سال ۱۳۹۱ بر عهده داشته است. تا آنجا که جست‌وجو شد تاکنون پژوهشی بر مبنای مجموعه افسانه‌های عربی یادشده انجام نشده است.

### ۳. چارچوب نظری

در آغاز سده بیستم، یونگ<sup>۱</sup> به تکراری بودن وقایع و شخصیت‌ها در زندگی بشر اشاره کرد. وی مطالعات ارزنده و گسترده‌ای درمورد کهن‌الگو و ضمیر ناخودآگاه داشته است. یونگ ناخودآگاه جمعی را مملو از خاطرات نژادی می‌داند که همچون نیروی نامرئی انسان را تحت تأثیر قرار داده و بر تمام ساحت‌های زندگی وی اثرگذار است. یونگ انگاره نقد کهن‌الگویی را نخستین‌بار مطرح کرد و نمایانگر آن است که یک بیان ادبی دستاورد و برآوردی از ذهن ناخودآگاه و تجربه جمعی بشر است (اسماعیلی و چترایی عزیزآبادی، ۱۴۰۲، ص. ۲۰). تبیین اندیشه‌های وی با اقبال برخی روان‌شناسان مواجه شد و از بین روان‌شناسان پیرو یونگ، جوزف کمپیل با ارائه کهن‌الگوی سفر قهرمان، عرصه‌ای جدید در نقد کهن‌الگویی پدید آورد (صفری سنجانی و نامورمطلق، ۱۴۰۲، ص. ۲۳۹).

از آن رو که افسانه‌ها دربرگیرنده سرگذشت قهرمانان و ماجراهای گوناگون زندگی آنان است و چون سفر جزء جدایی‌ناپذیر بیشتر افسانه‌هاست، یکی از رخدادهای مهمی که می‌توان در تحلیل افسانه‌ها بدان پرداخت، سفر قهرمان است. بر همین اساس، کمپیل سفر درونی انسان را در قالب سفر قهرمان اساطیری مطرح کرده و بر این باور است که در فرایند این سفر، قهرمان به تحول درونی می‌رسد. به تعبیر «کار اصلی او [قهرمان] انکشاف خودآگاه خویشتن فرد است؛ یعنی آگاهی به ضعف‌ها و توانایی‌های خودش، به‌گونه‌ای که بتواند با مشکلات زندگی روبه‌رو شود» (هال و نوردبای، ۱۳۷۵، ص. ۱۶۴). بنابراین موضوع «سفر» در افسانه‌های عامه یکی از محوری‌ترین عناصری است که قهرمان داستان (انسان یا حیوان) با قرار گرفتن در آن و پس از رویارویی با مشکلات و موانع بسیار، درنهایت به پیروزی و موفقیت می‌رسد. باید گفت این سفر در خود جنبه‌های نمادین مختلفی را جا داده است که قهرمان از طریق آن در جهان بیرون از خود به هویت درونی خود پی می‌برد و پس از کسب آگاهی و شناخت از خود به استقلال هویتی و روانی دست پیدا می‌کند.

جوزف کمپیل<sup>۳</sup> در کتاب *قهرمان هزار چهره* الگوی سفر قهرمان را این‌گونه معرفی و تبیین می‌کند:

مرحله نخست: عزیمت (شامل مراحل هم‌چون: دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، امدادهای غیبی، عبور از نخستین آستان، شکم‌نهنگ)؛

مرحله دوم: آیین تشریف (شامل: جاده آزمون‌ها، ملاقات با خدایان، زن به‌عنوان وسوسه‌گر، آشتی با پدر، خدای‌گون شدن، برکت نهایی)؛

تحلیل افسانه عربی «میمون باهوش» براساس کهن‌الگوی... ناصر شیری‌زاده بلاسی و همکار

مرحله سوم: بازگشت (شامل: امتناع از بازگشت، فرار جادویی، رسیدن کمک از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دو جهان، دستیابی به آزادی) (کمپیل، ۱۳۸۶: صفحات مختلف).

نکته‌ای که درباره این الگو باید همواره در نظر گرفت آن است که «سفر قهرمان مدلی انعطاف‌پذیر و قابل انطباق است و می‌تواند اشکال و زنجیره‌های بی‌نهایت متنوعی از مراحل را درون خود جای دهد. به عبارت دیگر، بسته به نیازهای هر داستان، می‌توان مراحل سفر را حذف یا تکرار یا جابه‌جا کرد» (ویتیل، ۴، ۱۳۹۲، ص ۹).

#### ۴. بحث و بررسی

در این بخش به بررسی الگوی سفر قهرمان در افسانه‌ی میمون باهوش پرداخته شده است؛ لذا در ابتدا به خلاصه‌ای از داستان اشاره می‌کنیم.

#### ۴-۱. خلاصه داستان

میمون کوچکی در ظهر تابستان از شدت تشنگی برای یافتن آب به هر سو می‌دود، اما چیزی پیدا نمی‌کند. در ادامه جست‌وجو، به ناچار از جنگل خارج می‌شود و به بیابان داغی می‌رسد. در آنجا با یک خمره بزرگ مواجه می‌شود که اندکی آب در آن است، اما تقلای او برای رسیدن به آن، کاملاً بی‌ثمر است. میمون به فکر شکستن خمره می‌افتد؛ پس به آن ضربه می‌زند. در همین هنگام مارمولک سبزی از زیر آن بیرون می‌آید و به میمون توصیه می‌کند که به جای این همه تشویش و مزاحمت، از فکرش استفاده کند و دنبال راهکاری اساسی باشد. بنابراین میمون در گوشه‌ای می‌نشیند و فکر می‌کند. در همان هنگام سایه سیاه عقابی را می‌بیند که بالای سرش پرواز کرده و از قضا

این عقاب، عقاب میمون خوار است. میمون با نیرنگ، جان خود را نجات می‌دهد و از طرفی عقاب را تهدید می‌کند که اگر جای آبی را به او نشان ندهد، او (عقاب) را خواهد خورد.

عقاب نشانی استخرِ اسب آبی را به او می‌دهد و میمون بی‌معطلی راهی آنجا می‌شود، اما با دیدن آب کثیف و گل‌آلود استخر، ناگهان یکه می‌خورد و گله‌گذاری می‌کند. در همین حال، اسب آبی از استخر بیرون می‌آید و می‌گوید که می‌تواند میمون را در رسیدن به آب کمک کند؛ اما میمون متوجه شده است که با بیرون آمدن اسب آبی، آب استخر پایین می‌رود. بنابراین درخواست کمک او را نمی‌پذیرد و فقط از اسب آبی درخواست می‌کند که یک بار دیگر به استخر برگردد. ناگهان با شادمانی از کشفی که کرده، دوان دوان به سوی خمره می‌رود. تعدادی سنگ‌ریزه درون آن می‌اندازد تا آب بالا بیاید؛ بدین ترتیب میمون می‌تواند آب تمیز و گوارا بنوشد.

### الف. عزیمت

این مرحله، نخستین بخش سفر است که خود از زیرمجموعه‌هایی تشکیل می‌شود. «اولین مرحله سفر اسطوره‌ای که ما آن را دعوت به آغاز سفر می‌خوانیم، نشان می‌دهد که دست سرنوشت، قهرمان را با ندایی به خود می‌خواند و او را از چهارچوب‌های جامعه به سوی قلمرویی ناشناخته می‌گرداند. این قلمرو سرنوشت که هم سرشار از گنج است و هم جایگاه خطرناک است، به شکل‌های گوناگونی نمایان می‌شود» (کمپیل، ۱۳۸۴، ص. ۶۶). باید اذعان داشت که در این سفرها قهرمان الزاماً با میل خود پا به سفر نمی‌گذارد، بلکه نیرویی او را از منزل و جایگاه نخستین خود دور می‌کند. وی در این

تحلیل افسانهٔ عربی «میمون باهوش» براساس کهن‌الگوی... ناصر شیری‌زاده بلاسی و همکار  
مسیر با کنش‌های گوناگونی مواجه می‌شود که گذر از هر یک از آن‌ها نمایانگر  
مرحله‌ای از کمال قهرمان است (سبزی‌علی‌پور، ۱۴۰۱، ص. ۱۶۱).

قهرمان این افسانه (همان‌طور که از نامش برمی‌آید)، یک میمون است که باید  
عزیمت را آغاز کند. «میمون‌ها به‌طور کلی نماد نیروهای پست، تاریکی و اعمال  
ناخودآگاهند، اما این نمادپردازی - همانند نمادپردازی افسانه‌ای داستان‌ها - دارای دو  
جنبه است. از سویی، اگرچه این نیروی ناخودآگاه و شاید خطرناک، سبب تنزل فردی  
می‌شود، در همان حال - همانند تمام نیروهای ناخودآگاه - می‌تواند کاملاً غیرمنتظره،  
موهبت یا برکتی را نیز اثبات کند» (سرلو، ۱۳۸۹، ص. ۵۵۵).

تنها حیوانی که نمی‌توانست بخوابد، میمون کوچک قهوه‌ای‌رنگ بود. او تشنه بود و  
در آن هوای گرم به دنبال آب می‌گشت و از این طرف به آن طرف می‌رفت (فریض و  
الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۳).

میمون به‌سبب تشنگی (دعوت به آغاز سفر)، عزیمت خود را آغاز کرده است.  
همان‌طور که بتلهایم اشاره می‌کند: «خودیابی مستلزم ترک محیط خانه است، تجربه‌ای  
عذاب‌دهنده و مملو از خطرات روان‌شناختی بسیار» (۱۴۰۱، ص. ۹۹). سرلو در فرهنگ  
نمادها اذعان می‌دارد که تشنگی «نشانهٔ شهوتی بی‌خردانه برای زیستن است» (۱۳۸۹،  
ص. ۹۱)؛ بنابراین میمون در ابتدا تنها به دنبال رفع این نیاز جسمانی است. او در مسیر  
جست‌وجوی خویش، از جنگل به بیابان می‌رسد:

«سرانجام به انتهای جنگل رسید. از آن‌جا به بعد، دشت و صحرا شروع می‌شد.  
میمون ایستاد و به نور قوی خورشید خیره شد» (فریض و الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۳).

جانبز<sup>۷</sup> (۱۴۰۱) اذعان می‌دارد که بیابان «اقامتگاه گوشه‌نشینان و پیامبران، بنابراین  
قلمرو تزکیه و رستگاری [است]» (ص. ۴۹۸). در همین راستا باید گفت «خشکی

سوزان، عالی‌ترین آب‌وهوای خلوص و معنویت زاهدانه؛ یعنی تحلیل جسم، در جهت رستگاری روح است» (سرلو، ۱۳۸۹، ص. ۲۰۲).

میمون در آستانه تزکیه روح قرار گرفته است؛ در همین حال او در بیابان با خمره‌ای بزرگ روبه‌رو می‌شود: «آن ظرف، یک خمره بزرگ آب بود. میمون با یک جست خودش را به آن‌جا رساند و در کنار خمره ایستاد» (فریض و الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۳).

درباره نمادشناسی خمره باید گفت «خمره بیش از هر چیز نماد نعمت بی‌پایان است، که از آن مایعات بیرون می‌تراود ... در ضمن خمره نماد شراب جاودانگی (امرته) و در نتیجه نماد زندگی است» (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۷، ج ۳، صص. ۱۱۴، ۱۱۵). با این حال میمون به نزدیکی برکت رسیده است، اما هنوز نمی‌تواند از آن بهره‌مند شود. دلیل این امر آن است که سیر و سلوک وی کامل نشده و او هنوز در آغاز راه است:

ناگهان احساس کرد که انگشتانش با آب تماس پیدا کرده‌اند. خوشحال شد؛ اما خوشحالی‌اش زیاد طول نکشید؛ چون نمی‌دانست که چگونه از آن آب بنوشد. ظرف به قدری سنگین بود که میمون کوچکی مثل او نمی‌توانست آن را بلند کند. فکر کرد بهتر است خمره را آن‌قدر تکان بدهد تا روی زمین بیفتد؛ شاید این‌طوری بتواند آب بنوشد (فریض و الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۴).

مانند سفرهای مختلف اسطوره‌ای و عرفانی، این مسیر خالی از راهنما و مدادهای گوناگون نیست؛ بنابراین «آنان که به دعوت پاسخ مثبت داده‌اند، در اولین مرحله سفر با موجودی حمایت‌گر روبه‌رو می‌شوند» (کمپبل، ۱۳۸۴، ص. ۷۵).

میمون صدای کسی را می‌شنود که به او هشدار می‌دهد و مانع هدررفت نعمت (آب) می‌شود:

مارمولک سبزی به سرعت از زیر خمره بیرون دوید ... جواب داد: تو باید فکرت را بیشتر به کار بیندازی ... اگر این ظرف بیفتد، آبش را روی زمین داغ می‌ریزد و

تحلیل افسانه عربی «میمون باهوش» براساس کهن‌الگوی... ناصر شیری‌زاده بلاسی و همکار

در یک چشم به هم زدن، خورشید تمام آن را بخار می‌کند (فریض و الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۴).

مارمولک که نقش راهنما را ایفا می‌کند نمادی از حکمت است: «در کتاب مقدس مارمولک به‌عنوان یکی از چهار چیز مطرح می‌شود: چهار چیز است که در زمین بسیار کوچک، لیکن بسیار حکیم می‌باشد» (شوالیه و گریبان<sup>۱</sup>، ۱۳۸۷، ج ۵، صص. ۱۱۵ و ۱۱۳). توجه به رنگ سبز مارمولک نیز یکی از مهم‌ترین نکات نمادشناسی را برجسته می‌کند؛ چراکه این رنگ بر مفاهیمی دلالت دارد که بیشتر آن‌ها بر زندگی و حیات دلالت دارند. از سویی دیگر معمولاً حضرت خضر (ع) - که از مشهورترین یاری‌رسانان است - همواره با رنگ سبز معرفی و شناخته می‌شود. در عرفان نیز این نماد بسیار ارزشمند تلقی می‌شود؛ بنابراین «زبان نمادها، که هم زنده است و هم عرفانی، زبان سبز خوانده شده، این زبان برای بستن درها نیست، بلکه برای بازگرداندن درها و اندیشیدن است» (همان، ۱۳۸۲: ج ۳، ص. ۵۲۹).

با توجه به نکات مطرح‌شده، معلوم می‌شود که چرا این راهنما، میمون را به تفکر و پرهیز از شتاب‌زدگی تشویق کرده است. بنابراین باید گفت «موجودی که در نقش راهنما ظاهر شده، نوید یک دوره یا مرحله جدید زندگی را می‌دهد. مرحله‌ای که باید با آن روبه‌رو شد، مرحله‌ای غریب ولی آشنا برای ناخودآگاه که ممکن است ضمیر خودآگاه از آن در عجب شود و حتی بترسد» (کمپبل، ۱۳۸۴، ص. ۶۴).

میمون که تا پیش از ظاهر شدن راهنما، فقط به فکر رفع نیاز ابتدایی (تشنگی) خود بود، اکنون وارد حلقه‌ای جدید شده و در این هنگام باید با «نخستین آستان» مواجه شود. منظور از آستان نخستین، اولین مانعی است که به شکل تهدیدکننده در مسیر قهرمان قرار گرفته و راه را بر او سد می‌کند. آستان نخستین به شکل‌های گوناگون و

معمولاً در قالب موجوداتی وهمناک و شریر ظاهر می‌شوند. عقاب در افسانه میمون باهوش، آستان نخستین و اولین تهدید است. «در بسیاری از نشانه‌ها، نمادها و تمثیل‌ها، عقاب، درحالی‌که یک قربانی را با خود حمل می‌کند ترسیم شده است. این تصویر همواره بر قربانی شدن موجودات یا غرایز و نیروهای پست و پیروزی قدرت‌های برتر اشاره دارد» (سرلو، ۱۳۸۹، ص. ۵۵۷). پیش‌تر اشاره شد که یکی از معانی نمادین میمون، «نیروهای پست» است؛ بنابراین در این مفهوم می‌بینیم که با «عقاب = شکارچی نیروهای پست» مرتبط می‌شود و این جنبه‌های روان (ذهن) بایست با یکدیگر مواجه شوند:

«پرنده سیاه درحالی‌که نزدیک‌تر می‌شد، گفت: من عقاب میمون‌خوارم. تو کی هستی؟»

میمون کوچولو که حیوان باهوشی بود، بدون آنکه بترسد، گفت: عجب تصادف جالبی! من هم یک میمون عقاب‌خوار هستم ...» (فریض و الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۵). همان‌طور که می‌بینیم، میمون با خروج اختیاری از محل زندگی خود، به سمت سیر و سلوکی درونی کشیده می‌شود. در این هنگام او با سایه محافظ گذار (آستان نخستین) مواجه شده است، اما «قهرمان ممکن است این نیرو را شکست دهد و یا با آن به آشتی برسد» (کمپبل، ۱۳۸۴، ص. ۲۵۲)؛ بنابراین، میمون می‌تواند بر آستان نخستین وجودی خویش فائق آید:

«گفت: فقط یک شانس داری تا از دست من جان سالم به در ببری. از آن بالا خوب نگاه کن و هر جا که آب دیدی، به من بگو. در عوض من هم تو را نمی‌خورم» (فریض و الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۵).

از این لحظه، او آماده ورود به مرحله دوم سفر اسطوره‌ای خویش است.



تحلیل افسانه عربی «میمون باهوش» براساس کهن‌الگوی...\_\_\_\_\_ ناصر شیری‌زاده بلاسی و همکار

## ب. آیین تشریف

آیین تشریف، دومین مرحله از مراحل سه‌گانه الگوی سفر جوزف کمپبل است؛ بنابراین «هنگامی که قهرمان از آستان عبور کند، قدم به چشم‌انداز رویایی اشکال مبهم و سیال می‌گذارد، جایی که باید سلسله‌ای از آزمون‌ها را پشت سر بگذارد. این مرحله، مرحله‌ای محبوب در سفرهای اسطوره‌ای است که مایهٔ به‌وجود آمدن بخش اعظمی از ادبیات جهان دربارهٔ آزمون‌ها و سختی‌های معجزه‌آسایی است» (کمپبل، ۱۳۸۴، ص. ۱۰۵). نیز در این مرحله است که «حس‌های وجودی پاک و فروتن می‌شوند و انرژی‌ها و علایق بر تعالی متمرکز می‌گردند» (همان، ص. ۱۰۸).

میمون با شکست دادن عقاب، وارد عرصهٔ جدیدی شده است که «آب» به‌دست بیاورد؛ درحقیقت تمام این سفر برای یافتن آب است. در نمادشناسی آب باید گفت که معانی مختلف؛ اما تقریباً واحدی را در بر می‌گیرد، اما «معانی ثانوی دیگری از این نمادپردازی، یکسان انگاشتن آب، با خرد شهودی یا خرد بی‌واسطه است» (سرلو، ۱۳۸۹، ص. ۹۲). به همین دلیل است که «مردم بابل آب را جایگاه خرد می‌نامیدند» (همان، ص. ۹۳). از طرفی دیگر نماد آب «نشانهٔ تلاش‌های ژرفای روان، برای یافتن راهی در جهت تنظیم پیامی روشن و دریافتنی، برای ضمیر خودآگاه است» (همان، ص. ۹۴). این نمادها، در کنار جنبهٔ نمادشناسی محل زندگی میمون؛ (یعنی جنگل) - که نمادی از ناخودآگاه و اصل تأنیث است - ساختاری درهم‌تنیده از تلاش‌های فرد برای هماهنگ کردن نیروهای ناخودآگاه و استفاده از آن‌ها برای رسیدن به خودآگاهی را نشان می‌دهد. میمون با خروج از محل زندگی خود (ناخودآگاه) در تلاش برای کسب آگاهی، خرد و خودآگاهی است؛ چراکه تشنگی و یافتن آب (نماد خرد) مستلزم حرکت و آغاز جست‌وجوگری روانی است.

«میمون قهوه‌ای به هر کجا که فکر می‌کرد چشمه‌آبی باشد رفت، اما اثری از آب ندید. سرانجام به انتهای جنگل رسید. از آنجا به بعد، دشت و صحرا شروع می‌شد» (فریض و الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۳).

همان‌طور که دیدیم، میمون در جنگل آبی پیدا نمی‌کند؛ بنابراین باید وارد ساحت دیگری از خودآگاهی شده و با کسب معرفت و آگاهی (آب) دوباره به ناخودآگاه خویش (جنگل) بازگردد. همان‌طور که در ادامه خواهیم دید، در آخر این چرخه، میمون روانی منسجم (نسبت به آغاز سفر) یافته؛ پس این سیر بیرونی درحقیقت دستاوردی درونی و روانی برای او داشته است.

با توجه به مطالب یادشده، میمون در مواجهه با آزمون‌ها قرار می‌گیرد:

میمون کوچولو هم خسته و تشنه به راه افتاد و خودش را به استخر اسب آبی رساند. اما از آنچه که دید، خیلی ناامید شد. آب استخر کثیف و پر از گل و لجن بود. میمون با غصه روی زمین نشست و نالید: من نمی‌توانم این آب کثیف را بنوشم (فریض و الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۵).

آب گل‌آلود و کثیف نیز یکی دیگر از نمادهای روان‌شناختی مرتبط با ناخودآگاه است؛ به دیگر سخن «تباهی و فساد آن [ناخودآگاه] نیز با آب گل‌آلود (امیال زمینی) یا آب راکد، که خواص زلالت خود را از دست داده، نموده می‌شود» (شوالیه و گبران، ۱۳۷۹، ج ۱، ص. ۲۴).

دومین مرحله در آیین تشریف، «ملاقات با خدایانو» است؛ پس میمون بعد از مواجهه با آزمون آب گل‌آلود، خدایانو را می‌بیند. «چهره اسطوره‌ای مادر کیهان، خصلت‌های زنانه اولین حضور رازق و حامی را در جهان برمی‌انگیزد» (کمپیل، ۱۳۸۴، ص. ۱۲۶)؛ از همین رو، اسب آبی را می‌توان نمودی از خدایانو دانست؛ چراکه نمادشناسی این

تحلیل افسانه عربی «میمون باهوش» براساس کهن‌الگوی... ناصر شیری‌زاده بلاسی و همکار  
حیوان که تلاش می‌کند میمون را تحت حمایت و محبت خویش درآورد «به  
اندیشه‌های باروری و آب، و از این رو، با اصل مادری ارتباط می‌یابد» (سرلو، ۱۳۸۹،  
ص. ۱۳۴).

رو به میمون کرد و پرسید: پس تو تشنه هستی و آب می‌خواهی؟ میمون کوچولو  
جواب داد: بله، خیلی تشنه هستم. هوا هم خیلی گرم است. می‌بخشید که یادم  
رفت سلام کنم. اسب آبی از رفتار مودبانه میمون خوشش آمد و گفت: صبر کنی،  
الآن کمک می‌کنم. و از استخر بیرون آمد. میمون ناگهان از خوشحالی فریادی  
کشید (فریض و الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۶).

همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، میمون حمایت اسب آبی را رد می‌کند و فقط از او  
می‌خواهد یک بار دیگر وارد استخر بشود. «ملاقات با خدایانو را می‌توان آخرین آزمون  
قهرمان برای به دست آوردن موهبت عشق دانست، اما این موهبت چیزی جز لذت  
بردن آنی از زندگی به‌عنوان نمونه‌ای کوچک از جاودانگی نیست» (کمپبل، ۱۳۸۴، ص.  
۱۲۶). در این هنگام میمون نیازی به حمایت مادی خدایانو ندارد؛ چون به دستاوردی  
بزرگ‌تر رسیده است:

«میمون کوچولو فریاد کشید: هورا! هورا! خیلی ممنونم که به من کمک کردید. من  
واقعاً از شما سپاسگزارم. بعد با سرعت به طرف خمره دوید» (فریض و الطائب، ۱۳۹۱،  
ص. ۳۶).

میمون با مشاهده تغییر حجم آب هنگام ورود و خروج اسب آبی، به آگاهی رسیده  
است که این اتفاق را می‌توان به‌منزله آخرین پیروزی در آیین تشرف دانست. گاه  
«پیروزی به‌صورت ربودن برکتی نمایان می‌شود که قهرمان به دنبال آن آمده است...  
طبعاً این سیر، گسترش آگاهی می‌باشد؛ بنابراین (به بیداری رسیدن، تغییر هیئت و

آزادی) است» (کمپیل، ۱۳۸۴، ص. ۲۵۲). با این وصف، هنگام قدم نهادن به آخرین مرحله سفر (بازگشت) فرا رسیده است.

### ج. بازگشت

در مرحله واپسین سفر، «پس از نفوذ در سرمنشأ و با دریافت فضل و برکت از تجسم مذکر، مؤنث، انسانی و یا حیوانی آن، جست‌وجوی قهرمان به پایان می‌رسد، ولی اکنون این ماجراجو با غنیمت خود که می‌تواند زندگی را متحول کند، باید بازگردد» (کمپیل، ۱۳۸۴، ص. ۲۰۳).

این غنیمت همان آگاهی و خردی است که راهنما (مارمولک سبز) به میمون توصیه کرده بود؛ بنابراین اکنون هنگام بهره‌مندی از مشاهدات و نتایج خردورزی است:

مقدار زیادی سنگ جمع کرد و از درختی که در نزدیکی خمره بود، بالا رفت. بعد سنگ‌ها را با دقت و آرام آرام در ظرف آب انداخت. آن‌قدر سنگ در ظرف انداخت تا سطح آب بالا آمد. حالا او می‌توانست به راحتی از آب خنک ظرف بنوشد. هر قدر هم آب کم و کم‌تر می‌شد، میمون می‌توانست باز هم در خمره سنگ بریزد و آب آن را بالا بیاورد (فریض و الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۶).

در نتیجه می‌توان گفت رسیدن به برکت نهایی، حاصل جدا شدن از زادگاه و پاسخ دادن به ندای درون و آغاز سفر است. «سفر و جابه‌جایی آرزویی است مصرانه، در جهت اکتشاف و تغییری که بر حرکت‌ها و تجربه‌های واقعی سفر تأکید می‌بخشد» (سرلو، ۱۳۸۹، ص. ۴۸۰) و درحقیقت «نشانگر میل عمیقی به تغییر درونی است» (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۲، ج ۳، ص. ۵۸۷). تغییر درونی میمون با هماهنگی میان نیروهای ناخودآگاه و خودآگاه صورت پذیرفته و او به جای رسیدن آنی به خواسته‌های

تحلیل افسانه عربی «میمون باهوش» براساس کهن‌الگوی... ناصر شیری‌زاده بلاسی و همکار  
خود، با گذر از مراحل دشوار سفر، توانسته است زندگی خود را تغییر دهد و از آب  
تمیز و گوارا (نماد خرد) بنوشد.

در نگاهی کلی به افسانه یادشده و مراحل‌لی که قهرمان در سفر خویش، پشت سر  
می‌گذارد می‌توان به هفت مرحله رسید:

مرحله اول: تشنگی و جست‌وجوگری؛

مرحله دوم: ظاهر شدن راهنما؛

مرحله سوم: خطر (عقاب)؛

مرحله چهارم: ورود به دنیای جدید؛

مرحله پنجم: کسب آگاهی؛

مرحله ششم: بازگشت؛

مرحله هفتم: تحول و بهره‌مندی.

این گام‌ها، اهمیت عدد هفت را برای ما روشن می‌کند که عددی بسیار مهم است.  
«هفت، نماد یک نظام کامل، یک دوره، یا یک چرخه تمام است» (سرلو، ۱۳۸۹، ص.  
۱۴۷). بنابراین، قهرمان (میمون) در این سفر، یک نظام کامل روانی و شهودی را از سر  
گذرانده و به استقلال فکری و روانی دست یافته است. توجه به جمله پایانی این  
افسانه، نشانگر تعالی قهرمان در این چرخه است:

«به این ترتیب، میمون باهوش توانست از آنچه که دیده بود، به‌خوبی استفاده کند و  
مشکل خود را حل کند» (فریض و الطائب، ۱۳۹۱، ص. ۳۶).

## ۵. نتیجه

در افسانه میمون باهوش می‌توان سه مرحله کهن‌الگوی «سفر قهرمان» (عزیمت، آیین شرف، بازگشت) را ردیابی و تبیین کرد. در مرحله عزیمت، قهرمان داستان با زیرمجموعه‌هایی همچون: دعوت به آغاز سفر، امدادهای غیبی و عبور از نخستین آستان، مواجه می‌شود و از آن‌ها عبور می‌کند. در مرحله بعد این افسانه، زیرمجموعه‌هایی همچون: جاده آزمون‌ها، ملاقات با خدایان و برکت نهایی را دربر می‌گیرد و در نهایت مرحله سوم، با زیرمجموعه دستیابی به آزادی در زندگی قابل ردگیری است. اقتضای داستان موجب نادیده‌گیری و حذف برخی زیرمجموعه‌ها شده است.

دیگر آنکه، افسانه یادشده با استفاده از نمادهای مختلف و کنار هم قرار دادن آن‌ها، سعی بر نمایش گذاشتن جنبه‌های مختلف روان (خودآگاه و ناخودآگاه) دارد. ناخودآگاه به شکل‌های مختلف و در پسِ نمادپردازی به تصویر کشیده می‌شود که هدف از این کار، آزمودن قهرمان در مسیر سیر و سلوک درونی و یافتن برکتی نهایی (آگاهی و تکامل روان) است. این سیر و سلوک در هفت گام تحقق می‌یابد که نشانگر چرخه‌ای کامل در زندگی است.

به سخنی دیگر در این داستان قهرمان در سفر خویش، هفت مرحله تشنگی و جست‌وجوگری، ظاهر شدن راهنما، خطر (عقاب)، ورود به دنیای جدید، کسب آگاهی، بازگشت و تحول و بهره‌مندی را پشت سر می‌گذارد. بنابراین، قهرمان (میمون) در این سفر، یک نظام کامل روانی و شهودی را از سر گذرانده و به استقلال فکری و روانی دست یافته است.

تحلیل افسانه عربی «میمون باهوش» براساس کهن‌الگوی... ناصر شیری‌زاده بلاسی و همکار

## پی‌نوشت‌ها

1. Jung
2. Hall & Nordbay
3. J. Campbell
4. Witila
5. Cirlot
6. Fariz & AlTaeb
7. Jobs
8. Chevalier & Gheerbrant

## منابع

- اسماعیلی، م.، و چترایی عزیزآبادی، م. (۱۴۰۲). تحلیل اسطوره‌شناختی سیر تحول شخصیت بنیادین قهرمان در افسانه‌های آهوبچه و خواهر و برادر براساس نظریه سفر قهرمان کمپبل. *کاوش‌نامه ادبیات تطبیقی*، ۱، ۱۹-۴۱.
- آقاجانی زلتنی، س.، و خزانه‌دارلو، م.ع. (۱۳۹۵). بررسی داستان عجیب و غریب در هزار و یک شب براساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل. *پژوهش‌های ادبی و بلاغی*، ۱۷، ۲۷-۴۰.
- بتلهایم، ب. (۱۴۰۱). *افسون افسانه‌ها*. ترجمه ا. شریعت‌زاده. تهران: هرمس.
- جایز، گ. (۱۴۰۱). *فرهنگ سمبل‌ها، اساطیر و فولکلور*. ترجمه م.ر. بقاپور. تهران: اختران.
- جهانبخت لیلی، ا.، مافی، ز. (۱۴۰۰). *بازنمود مبانی الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل در داستان خلیل کافر. التنظیرات و النقد فی الادب العربی*، ۳، ۹۹-۱۱۸.
- سبزه‌علیپور، ج. (۱۴۰۱). *الگوی سفر قهرمان در تعدادی از قصه‌های ایرانی. پژوهش‌های زبانی و ادبیات کاربردی*، ۱، ۱۵۷-۱۷۲.
- سرلو، خ.ا. (۱۳۸۹). *فرهنگ نمادها*. ترجمه م. اوحدی. تهران: داستان.
- شوالیه، ژ.، و گربران، آ. (۱۳۷۹). *فرهنگ نمادها*. ترجمه س. فضایی. ج ۱. تهران: جیحون.
- شوالیه، ژ.، و گربران، آ. (۱۳۸۲). *فرهنگ نمادها*. ترجمه س. فضایی. ج ۳. تهران: جیحون.
- شوالیه، ژ.، و گربران، آ. (۱۳۸۷). *فرهنگ نمادها*. ترجمه س. فضایی. ج ۵. تهران: جیحون.

دوماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه \_\_\_\_\_ سال ۱۳، شماره ۶۱، فروردین و اردیبهشت ۱۴۰۴

صدری‌زاده، ن.، مدبری، م.، و صرفی، م.ر. (۱۳۹۹). واکاوی ساختار اسطوره‌ای سفر قهرمان درون قصه بهرام و گل‌اندام با تکیه بر نظریه جوزف کمپبل، پیرسون و کی‌مار. فرهنگ و ادبیات عامه، ۳۳، ۲۷۳-۳۰۳.

صفری‌سنجانی، س.، و نامورمطلق، ب. (۱۴۰۲). تحلیل روایت سبزه قبا براساس نظریه سفر قهرمان جوزف کمپبل و نظریه سوق‌دهنده‌های اریک برن. نشریه پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، ۱۰، ۲۳۷-۲۷۰.

فریض، ح.، و الطائب، ع. (۱۳۹۱). افسانه‌های عرب. ترجمه م. شمس. تهران: محراب قلم. کمپبل، ج. (۱۳۸۴). قهرمان هزار چهره. ترجمه ش. خسروپناه. مشهد: گل آفتاب. محجوب، م.ج. (۱۳۸۳). ادبیات عامیانه ایران (مجموعه مقالات درباره افسانه‌ها و آداب و رسوم مردم ایران). به کوشش ح. ذوالفقاری. تهران: چشمه.

ملک‌محمدی، ن. (۱۳۸۸). فابل در مرزبان‌نامه. رشد و آموزش زبان و ادب فارسی، ۲، ۹-۱۱. نوردبای، و.جی، و هال، ک.اس. (۱۳۷۵). مبانی روان‌شناسی تحلیلی یونگ. ترجمه م.ح. مقبل. تهران: جهاد دانشگاهی.

ویتایلا، ا. (۱۳۹۲). اسطوره و سینما. ترجمه م. گذرآبادی. تهران: هرمس. یاسمی‌فر، م.، خسروی شکیب، م.، و سپهوندی، م. (۱۳۹۹). تحلیل قصه شهر خاموشان با تأکید بر کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل. فرهنگ و ادبیات عامه، ۳۴، ۹۳-۱۲۴.

## Reference

- Aghajani Zalti, S., Khazaneh Darlu, M. A. (2015). Examination of the strange story in one thousand and one nights based on Joseph Campbell's hero's journey. *Literary and Rhetorical Research Quarterly*, 17, 27-40.
- Bettelheim, B. (2022). *The magic of legends* (translated into Farsi by A. Shariatzadeh). Hermes.
- Campbell, J. (2005). *The hero of a thousand faces* (translated into Farsi by Sh. Khosrupanah). Hermes.
- Chevalier, J., Gheerbrant, A. (2008). *Dictionnaire des symboles* (translated into Farsi by S. Fazaeli). The fifth volume. Ketabsara.



تحليل افسانه عربي «ميمون باهوش» براساس كهن‌الگوی...\_\_\_\_\_ ناصر شیری‌زاده بلاسی و همكار

- Chevalier, J., Gheerbrant, A. (2000). *Dictionnaire des symboles* (translated into Farsi by S. Fazaeli). Ketabsara.
- Chevalier, J., Gheerbrant, A. (2003). *Dictionnaire des symboles* (translated into Farsi by S. Fazaeli). Volume III. Ketabsara.
- Cirlot, J.E. (2009). *A Dictionary of symbols* (translated into Farsi by M. Ohadi). Dastan.
- Esmaili, M., Chatrai Azizabadi, M. (2023). Mythological analysis of the evolution of the fundamental character of the hero in the legends of Ahubcheh and Siblings based on Campbell's hero's journey theory. *Research Journal of Comparative Literature*, 13, 19-41.
- Fariz, H., Altaib, A. (2011). *Arabian legends* (translated into Farsi by M. Shams). Mehrab Ghalam.
- Hosseini, M., Shakibi - Mommataz, N. (2012). Journey of the hero in the story of the windy bath based on the analysis of Campbell and Jung. *Literary Studies*, 23, 33-63.
- Jahanbakht Lili, O., Mafi, Z. (2021). Representation of the basics of Joseph Campbell's hero's journey model in the story of Khalil Kafir. *Al - Tanzairat wa Al - Samaat in Al - Arabic Literature*, 3, 99-118.
- Jobs, G. (2022). *Dictionary of mythology, folklore and symbols* (translated into Farsi by M.R. Baghapour). Akhtaran.
- Mahjoub, M.J. (2004). *Folk literature of Iran (a collection of articles about legends and customs of Iranian people)*. Cheshmeh.
- Malek Mohammadi, N. (2009). Fable in Marzbannameh. Development and education of *Persian Language and Literature*, 2, 9-11.
- Nordbay, V. J., Hall, C. S. (1996). *Fundamentals of Jung's analytical psychology* (translated into Farsi by M. H. Moqbal). Jahad.
- Sabz Alipour, J (2022). The pattern of the hero's journey in a number of Iranian stories. *Linguistic Research and Applied Literature*, 1, 157-172.
- Sadrizadeh, N., Modbari, M., Sarafi, M. R. (2019). Analysis of the mythological structure of the hero's journey in the story of Bahram and Golandam based on the theory of Joseph Campbell, Pearson and Kemar. *Bimonthly Journal of Culture and Popular Literature*, 33, 273-303.
- Safari Sanjani, S., Namurtalaq, B. (2023). Analysis of Sabzeh Qoba's narrative based on Joseph Campbell's hero's journey theory and Eric Byrne's driving theory. *Journal of Human Sciences and Cultural Studies Research Center* 10, 237-270.

- Witila, S. (2012). *Myth and cinema* (translated into Farsi by M. Ghazrabadi). Hermes.
- Yasmi Far, M., Khosravi Shakib, M., and Sephoundi, M. (2019). Analysis of the story of the silent city with an emphasis on the archetype of Joseph Campbell's hero's journey. *Popular Culture and Literature* 34, 93-124.