

Центр дистанционного образования «Эйдос»

Мифопоэтика повести

Марка Твена «Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна»

русская литература

научный проект

город Петропавловск

школа-лицей ЛОРД, 8 класс

Валеева Диляра dilyarik-valeeva@mail.ru

Руководитель: Романенко Светлана Михайловна kypava69@mail.ru

Кандидат филологических наук, преподаватель кафедры института языка и литературы СКГУ

Содержание

Введение	3
Глава I Мифопоэтическая модель повести «Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна».....	4
1.1 Мифопоэтика как часть общей поэтики художественного произведения.....	4
1.2 Сказочно-мифологические черты в повести.....	7
1.3 Традиции романа приключений.....	12
Глава II «Сойеровский мир» в повести Марка Твена «Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна»	15
Заключение.....	22
Список литературы.....	23

Введение

Актуальность исследования связана с применением продуктивно развивающегося в современном отечественном литературоведении мифопоэтического метода анализа художественных текстов. Мифопоэтический метод исследования нацелен на выявление архетипического сюжета, мифоритуального подтекста произведения. Мифопоэтика изучает способы художественного освоения и трансформации мифа, мифологических образов и мотивов, рассматривает различные принципы введения архаико-мифологических элементов в текст, их функционирование в творчестве разных художников.

Цель настоящего проекта заключается в определении мифологической основы повести Марка Твена «Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна», выявлении мифопоэтического характера его ключевых тем, мотивов, образов.

В литературоведении на сегодняшний день нет специальных работ, посвященных мифопоэтическому аспекту творчества Марка Твена. Отчасти в интересующем меня русле повесть «Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна» рассмотрена в монографии М. О. Мендельсона «Марк Твен» [1], но монографического мифопоэтического исследования текста Твена еще не предпринималось. В этом заключается **новизна** моей работы. Новым можно считать изучение «Приключений Тома Сойера и Гекльберри Финна» в контексте анализа мифопоэтического начала в пространственном, временном и предметном планах произведения. Эти уровни повести в известных мне работах не анализировались.

Работа состоит из введения, двух глав и заключения. В **первой главе** будет представлена мифопоэтическая модель повести «Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна». Первый параграф раскрывает сущность понятия «мифопоэтика» как части общей поэтики художественного произведения. **Второй параграф** первой главы полностью опирается на анализ текста, проведенный сквозь призму изученных научных работ. Я обращаю внимание на то, что главный герой повести раскрывается гораздо глубже как характер в контексте мифопоэтического анализа. **Третий параграф** изучает литературную мифологию, ставшую результатом переосмысления автором произведений предшествующей литературы и выполняющей в тексте роль мифологемы. **Вторая глава** представляет общий результат моих исследований и размышлений, позволивших мне структурировать мир главного героя, в основе которого лежит мифологическая модель мира, измененная под влиянием литературной традиции и психологических состояний главного героя. Условно я назвала данную структуру «сойеровским миром». В **заключении** мною делаются выводы.

Теоретическую и методологическую основу проекта составили исследования по мифологизму, связи мифа и литературы Дж.Фрэзера, М.Элиаде, В.Топорова и др. Использование в настоящей работе выводов В.Я. Проппа позволило выявить связь произведения с фольклорной культурой.

Основными методами, используемыми в работе, являются мифопоэтический подход с привлечением историко-культурного и интертекстуального изучения произведения.

Глава I Мифопоэтическая модель повести

«Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна»

1.1. Мифопоэтика как часть общей поэтики художественного произведения.

Мифопоэтика изучает способы художественного освоения и трансформации мифа, мифологических образов и мотивов, рассматривает различные принципы введения архаико-мифологических элементов в текст, их функционирование в творчестве разных художников.

Художественный мифологизм - отличительная черта романтической литературы. Рационалистическому, аллегорическому восприятию мифа просветителей романтики

противопоставили свободную, поэтическую игру художника, живое, не книжное отношение к мифологическому материалу. Для И.Г.Гердера, Я.Гримма, Ф.В.Шеллинга мифология становится неиссякаемым источником всякой поэзии, воплощающим в себе творческий дух народа. Шеллинг [2,5-18.] считал, что мифологическое сознание как особое восприятие реальности, точнее, сама реальность в ее высшем проявлении, сама жизнь принадлежит не только древности, но и современности. Искусство романтизма не только использовало образы и сюжеты национальных мифологий, но и, следуя мысли Шеллинга о том, что великие поэты всех эпох - мифотворцы, создавало индивидуальные творческие мифы.

Мифологическая наука XX века отличается многообразием подходов к исследованию мифа, литературного текста и литературного процесса. Дж.Фрезер [3] положил начало «ритуальному» направлению, элементы ритуализма исследуются и в трудах М. Элиаде, [4] по представлению которого, человеческий «страх перед историей» был психологической основой мифологического «вечного возвращения», циклической регенерации времени и мира. Идеи Фрейда и Юнга, оказавшие огромное влияние на зарубежную мифологическую критику, породили «архетипную» ветвь в мифокритике. С точки зрения психоаналитиков, в основе рождения мифологии и художественного творчества лежат бессознательные начала человеческой психики. Для Фрейда они воплощаются в скрытых табуированных комплексах (инцест, отцеубийство), для Юнга - в архетипах, репрезентирующих «коллективное бессознательное». Широкий диапазон определений трудно свести к какой-либо общей формуле, однако очень многие наблюдения указывают, что в мифе сосредоточены фундаментальные свойства человеческого сознания, обеспечивающие его целостность, то, что является подосновой мифа — самое устойчивое, неизменное в структуре личности и общества.

В фольклористике структурный подход был предвосхищен В.Проппом в «Морфологии сказки». [5] Проблема природы мифа, его соотношение с фольклором, вопросами семантики и поэтики активно разрабатывались в исследованиях О.Фрейденберг. Современные исследования в области мифопоэтики Е.Мелетинского, В.Топорова, С.Аверинцева, Ю.Лотмана, З.Минц посвящены анализу специфики мифологического мышления, реконструкции древнейших мифологий и выявлению мифологической структуры художественных текстов.

Хотя в современном литературоведении мифопоэтика является одним из самых «востребованных» методов анализа художественного произведения, теоретически это понятие еще недостаточно разработано. Н.Осипова предлагает следующее определение: «Мифопоэтика - творческая, личностная и житнетворческая система художника, основанная на художественно мотивированном обращении к традиционным мифологическим схемам,

моделям, сюжетно-образным системам и поэтике мифа и обряда, в том числе и к созданию «неомифологических» текстов. Одновременно мифопоэтика представляет метод исследования таких явлений литературы, которые ориентированы на мифопоэтические модели, с целью проследить их генезис, развитие и функции в создании целостной картины мира, трансформацию традиционных образов, что позволяет исследовать широкие интертекстуальные связи» [7,51-52]. Мифокритика исходит из того, что на всех стадиях своего развития литература сохраняет мифопоэтические начала, бытийные универсалии, то «вечное», что ставит текст под знак мифа. Мифологические образы и ситуации могут присутствовать в произведении явно, эксплицитно либо косвенно, латентно, при этом упоминание имени мифологического героя не означает отсутствия связанного с ним комплекса мифопоэтических смыслов.

В связи с тем, что я обращаюсь к анализу не только архаической, но и литературной мифологии, следует очертить и понятие «литературного мифа». На данном этапе я использую следующее определение: «Литературный миф как традиция — это запас устойчивых форм, актуальных и обеспечивающих единство культурного пространства» [8,178] Способность литературных мотивов не только создавать универсальные образы, но и их возможность повторяться и варьироваться в новом контексте с сохранением семантического ядра позволяет структурировать «литературный миф».

Мифологизация в литературе осознается только в условиях «повторяемости», не позволяющий исчезнуть сущности, смыслу, который не может существовать в творчестве отдельно взятого писателя или отдельном произведении, а возникает как чистый феномен как бы над конкретным текстом - это, перефразируя К. Юнга, «коллективное сознательное», обнаруживаемое в конкретном художественном произведении.

Подобным образом идет работа над произведением и у Семюэля Клеменса, который, опираясь и на личный опыт и на литературную традицию («роман приключений» Д. Дефо, Д. Свифта, В. Скотта, Ф.Купера) создает свой «личный миф» о мальчике Томе и писателе Марке Твене. В дальнейшем образ самого Тома Сойера мифологизируется и становится моделью для создания образа ребенка-фантазера в литературе последующих эпох.

1.2 Сказочно-мифологические черты в повести

Марк Твен строит произведение как отражение мира главного героя - это Томас Сойер. Том - еще ребенок, поэтому ему свойственно живое, образное, мифопоэтическое восприятие мира. Том Сойер продуцирует свой миф, отразивший его мир, назовем его «сойеровским». «Сойеровский» мир загадочен и удивителен, потому как мальчик-мечтатель и фантазер, ему не трудно представить и себя, и своих друзей в своем вымышленном мире.

Кем только не воображал себя этот сорванец: бесчестным пиратом, добрым разбойником и индейцем (даже мертвецом и шутом) - и это потому, что Том подвержен местным суевериям, приметам и всякой детской чепухе. И не случайно автор подобрал географическое месторасположение событий, ведь Том живет на исторической родине индейцев, суеверия оставляют свой след в поступках мальчика. Но так как Марк Твен написал приключенческую повесть, то Том становится героем необыкновенных событий.

Возможно, фантазии Тома приукрашивают реальное пространство вокруг, и делает его мифическим. В повести ряд событий отчетливо разделяются на три главные части. Сначала изображается повседневная жизнь героя, потом его необычные приключения, могущие случиться только с таким необыкновенно любопытным и дерзким мальчиком и, наконец, снова его домашняя жизнь. Поэтому получается, что вся цепь событий образована путешествием героя «туда» и «обратно», то есть происходит по кругу, что соответствует пространственной организации волшебной сказки. В ходе своего путешествия мальчик познает мир, нравственные ценности и, возвратившись, меняет свое представление о мире целом, становится более взрослым и опытным.

В архаическом мифе и сказке пространство и время исчисляются событиями. Событие, о котором рассказывается в произведении, развертывается в определенных условиях, и в первую очередь его ход и характер обусловлены свойствами художественного хронотопа. Характеристика основных особенностей изображаемого мира в этих его параметрах неизбежно сосредоточивается на том, какого рода события и в какой взаимосвязи и последовательности здесь могут произойти.

Например, время действия волшебной сказки – условное внеисторическое прошлое, а пространство отчетливо разделяется на две части: в одной из них господствуют нормы и законы обыкновенной, привычной жизни, в другой – совершенно иные законы и нормы. В начале действия перед нами, как правило, семейные отношения; они-то и демонстрируют тот порядок и строй обычной жизни, от которой затем уходит сказочный сюжет. Повод для дальнейшего развития действия – всегда то или иное нарушение норм и законов обычной жизни. Но это нарушение исходит от мира, пространственно отдаленного и чужого. Между двумя мирами – «своим» и «чужим» - существует пространственная и потому предметная граница: река, лес, гора; скала, которая может открыться; колодец, в котором может быть огонь, сквозь который необходимо пройти (но можно пройти и сквозь водой), т.п.

Том дважды переходит из-за границы «своего» - «сойеровского» - мира обратно в реальный мир (с острова пиратов в город и из пещеры в город). Первый переход завершается, и мир родного дома включается в сойеровское пространство, так как он возвращается в обжитой мир, но с сожалением, так как в «своем» мире он был свободен. Второй переход

более труден, ведь из пещеры должна выйти и Беки: Том чувствует ответственность за нее. Оба перехода сопровождаются символической смертью: первый раз в смерть могла наступить Тома и его друзей на реке или во время грозы, во второй раз – в пещере. Это приключение Тома можно соотнести с обрядом инициации, который, по мнению В.Я. Проппа, отражает инициацию.

Переход из реального мира в мир «свой» давался ему легко и просто, и чувствовал себя он великолепно в нем. Но поговорим о мире «чужом», а значит враждебном. Могли бы случиться главные события, если бы главный герой не покидал «своего» мира и в силу врожденного любопытства, действующих суеверий не пошел бы на кладбище? Смело, скажем, нет. Именно встреча на кладбище ведет к цепочке следующих происшествий. Пугающие атрибуты «чужого» мира помогают нам представить враждебность местности к личности героя. Представьте кладбище: старые провалившиеся могилы, луна, дохлая кошка в руках Финна и нечистая сила в образе индейца Джо. В этой обстановке Тому холодно и страшно. Вспомним, еще эпизод, когда Том потерялся в пещере с Бекки Тэтчер. Пещера – это тоже элемент «чужого» мира. Время в «чужом» мире течет медленно, словно замирает. И только внутреннее благородство, и смелость мальчика позволяет достойно выйти из положения.

А вот переходя из реального мира в выдуманный, я думаю, что Том испытывал трудности, потому что переходил туда от обиды, прячась от несправедливого отношения к себе, или просто мечтая быть тем, кем никогда ему ни стать в реальности. Когда же Том возвращается из «чужого» мира, то полагаю с облегчением, ведь страшное, и ужасное остается позади. Еще большее значение имеет время в литературе. В этом отношении историческое развитие состояло в **переориентации** художественного мира с **вневременного прошлого** на «незавершенное» **историческое настоящее**. Примерно с эпохи Возрождения социально-историческая жизнь человечества ощущается уже не как продолжение «начальных» времен, времен «отцов и предков», «героев-основателей» и т.п., а как «новенькое героическое начало». [9] Сферой высших жизненных ценностей представляется уже не прошлое, а настоящее в свете творимого будущего. Время в повести строится подобным образом: Том Сойер творит свое «историческое настоящее»: от времени детских игр в индейцев и Робин Гуда, которые постоянно повторяются до встречи с реальной опасностью в лице индейца Джо.

Для начала моя задача будет заключаться в том, чтобы увидеть в произведении связь между развертыванием истории и сменой мест действия, между местом действия и поступком персонажа. Итак, Том идет на кладбище и неожиданно становится свидетелем убийства. В сущности, он еще мальчик и посему столь тяжкое преступление давит на него

необыкновенным грузом ответственности. Как честный гражданин он должен показать на убийцу, но Том слишком напуган личностью индейца Джо, его угрозами поквитаться с ним, поэтому мучимый угрозами совести, он сказывается больным. Тому не по себе: "Он был настроен мрачно и готов на все. Друзей у него нет, все его бросили, никто его не любит. Вот когда узнают, до чего довели несчастного мальчика, тогда, может, и пожалеют.... Как ни тяжело, но что делать - его к этому принудили, если гонят скитаться по свету, придется уйти".[10, 72]

И с такими мыслями Том решает уйти из дому. Фантазия рисует ему новый мир-мир без опеки взрослых, без нудных, никому не нужных правил поведения. Но по канонам приключенческого жанра Том встречает своего закадычного друга Джо Гарпера - "с заплаканными глазами и, как видно тоже готового на все. Было ясно, что встретились «две души, живущие одной мыслью»".[10,73] Оказалось, что Джо разыскивает друга именно с целью скитаться вместе. "Джо собирался стать отшельником, жить в пещере, питаться сухими корками и, в конце концов, умереть от холода, горя и нужды; однако выслушав Тома, согласился, что в жизни преступников имеются кое-какие существенные преимущества, и решил сделаться пиратом".[10,73]

Они представляют себя пиратами и свой переход из обыденной жизни в вымышленную окутывают тайнами. "Каждый должен был принести рыболовные крючки, удочки и что-нибудь из съестного, похитив все это самым таинственным образом, - как подобает пиратам. И еще до наступления вечера они успели распустить по всему городу слух, что очень скоро про них «услышат кое-что интересное»".[10,74] Мальчики определяют местом своего пребывания необитаемый остров Джексона. Том дает «пышные прозвища из своих любимых книжек» друзьям. И даже из похищения головы они устраивают целое приключение. Нужно вспомнить и эпизод игры Тома в Робина Гуда. Это скорее литературная мифология. Союзеру не составляло труда вообразить себя и защитником Шервудского леса и благородным пиратом и в то же время ему не чужды архаические мифы.

На протяжении всей повести Тома окружают разные персонажи. Его друзья сродни ему, очень похожи на него характером, потому совершают такие же поступки и, участвуя в событиях, помогают герою в поставленных целях. Друзьями Тома были Гекльберри Финн, Джо Гарпер и Беки Тэтчер. Хотя отношение к Бекки было трогательно романтичным. Но и обязательны, так называемые персонажи - «вредители», которые чинят препятствия главному герою и выполняют свою определенную роль. К литературным «вредителям» можно отнести Сиду, сводного брата Тома, а к мифологическим – индейца Джо.

Персонаж может полностью совпадать с одной и однократно возникающей в сюжете функций. Таковы помощники, вредители, «ложные герои» волшебных сказок. Фольклорный

персонаж бывает не только носителем подобной функции, но и ее олицетворением. Совпадение персонажа с его функцией очевидно в разных вариантах фольклорного образа. Помощниками-проводниками в иной мир не случайно оказываются старики и старухи.

Сущность главного персонажа волшебной сказки – как «героя, не подающего надежд», так и подлинного героя (богатыря и мудреца) – разным образом вполне тождественна его функции, то есть его задаче побывать в том мире, куда нет доступа живым, и вернуться оттуда, откуда никто не возвращался, да еще и с ценными приобретениями.

Мифологические образы и ситуации присутствуют в произведении не так явно, а скорее, косвенно, при этом неупоминание имени мифологического героя не означает отсутствия связанного с ним комплекса мифопоэтических смыслов. «Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна» структурированы в соответствии с сюжетной схемой волшебной сказки, а образы и мотивы семантически и аллюзийно сопрягаются с известными мифологемами, что мы покажем ниже.

1.3 Традиции романа приключений

Произведение Марка Твена тесным образом связано и с литературной мифологией романа приключений. Литературный миф, как явление коллективное, очень близок по своим функциям архаическому. Он закрепляет в сознании «<...> знаки-заместители целостных ситуаций и сюжетов, несущих в себе память о прошлом и будущем состоянии образов<...>», [11,95] вводимых в произведения. В ситуации литературного сознательного авторства, благодаря той же «литургии повторения» (В. Мириманов) как важнейшего момента в понимании мифа, мифологизируются герои, коллизии, психологические свойства.

В литературном мифе, как и в ситуации архаического мифологизирования, старое всегда присутствует в новом, что позволяет говорить о стадильности в эволюции мифа. Следует специально сказать о формах существования культурного мифа в творчестве художников нового времени. Сюжет «нового мифа», существующий в сознании писателя, складывается благодаря наслоению множества авторских интерпретаций вне художественного явления, потому индивидуальное сознание находится под сильнейшим воздействием коллективного, но полностью никогда ему не тождественно. В связи с этим в развитии культурного мифа легко выделяются этапы его становления — это этапы личного творчества конкретного автора. На каждом из них происходит, во-первых, осознание объективной реальности и ее оценка творящим субъектом, во-вторых, осознание и усвоение сотворенного другими вымысла о той же реальности; в-третьих, установление соответствия между «своими» и «чужими» выводами (может быть даже обнажение «чужого») и, наконец, создание собственного произведения с сохранением основных аспектов содержания и семантического статуса топосов. При этом происходит своеобразное обновление, привнесение личных

© Центр дистанционного образования "Эйдос", 2010 www.eidos.ru; e-mail: projects@eidos.ru

открытий и в форме и в содержании, что тоже имеет все шансы закрепиться в сознании и впоследствии повториться в других условиях. На каждом этапе происходит синкретическое сращение «своего» и «чужого», формы и содержания и возникают возможности будущего развития.

По моим наблюдениям, в повести Марка Твена произошли именно такие процессы в связи с традицией романа приключений, поскольку художественное сознание необычайно чутко к мифопоэтике и продуцированию «новых мифов». Например, связь образа Тома с образом легендарного разбойника Робина Гуда не требует дополнительных пояснений и характеристик внутреннего мира мальчика.

Авантюрная литература – литература путешествий и приключений. Авантюра – «событие чрезвычайное», по определению "Энциклопедии" Дидро и Даламбера, то есть выходящее за пределы привычного – того, что принято считать нормой «бытовой жизни». Для всей авантюрной (приключенческой) литературы характерно принципиальное двоemiрие. Все изображенное пространство отчетливо разделяется на две сферы: «свой» и «чужой» (для героя и читателя) миры. «Свой» мир – область действия обычных жизненных законов и норм, как бы они ни истолковывались. «Чужой» мир, при всех вариантах его осмысления и изображения, обуславливает возможность неожиданных, непредсказуемых (но лишь с точки зрения привычных законов жизни) событий и поступков. В конечном счете, противоположность двух миров сводится к противостоянию жизни и смерти (фольклорный прообраз «чужого» мира – страна смерти или страна мертвых). Что касается общего (исторически устойчивого), значения авантюрного сюжета связан с идеей испытания, а в некоторых разновидностях – с идеей – образом метаморфозы (смерти-воскресения и перерождения, возрождения в новом и лучшем облике).

На авантюрной основе строился целый ряд очень похожих друг на друга разновидностей романа эпохи Просвещения (Свифт, Дефо, Вольтер, Гете) и исторический роман эпохи романтизма и раннего реализма (Вальтер Скотт, Гюго, Дюма, Пушкин). На протяжении XIX века происходит развитие жанров детектива и «географического» романа, а в XX веке бурно развиваются так называемая «научная» фантастика и совсем не научный жанр «фэнтези». Ни о каком конце приключенческой литературы или об ее отступлении под натиском классического реализма, не связанного, как правило, с авантюрным началом, не может быть и речи. Литература путешествий и приключений продолжает отвечать неустранимой потребности человека жить и действовать в мире открытых возможностей и творческой инициативы. Подобным образом идет работа над произведением и у Семюэля Клеменса, который, опираясь и на личный опыт и на литературную традицию («роман приключений» Д.

Дефо, Д. Свифта, В. Скотта, Ф.Купера) создает свой «личный миф» о мальчике Томе и писателе Марке Твене. В

дальнейшем образ самого Тома Сойера мифологизируется и становится моделью для создания образа ребенка-фантазера в литературе последующих эпох.

Мотив в литературе - элемент сюжета словесного художественного произведения, то есть событие или ситуация, рассмотренные с точки зрения их повторяемости или традиционности. В то же время сам художественный акцент на такого рода событий и ситуациях подсказан автору литературной или фольклорной традицией, которая в произведении поддерживается или отрицается, пародируется или углубляется и т.п.

Поскольку повторяются в фольклоре и литературе не только мотив, но и сюжетные схемы, сюжет не следует рассматривать в качестве свободной, произвольной «комбинации мотивов».

В то же время сама устойчивая последовательность, организующая сюжет, слагается именно из мотива. Это устойчивое сцепление мотива и создает «инвариант» большого количества сюжетов. Такова, например, схема «исчезновение – поиск – нахождение» в древних эпосах и новых поэмах. Конкретизация инварианта происходит за счет мотива, но уже не главных, магистральных, а множества частных мотивов, синонимичных друг другу. Мотивы, которые создают инварианты сюжетов, в литературе непосредственно связаны со структурой художественного пространства и времени. [12] Комбинацию сказочных и литературных мифопоэтических мотивов в повести Твена мы покажем во второй главе.

Глава II «Сойеровский мир» в повести Марка Твена «Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна»

Назовем отдельные мифологемы, то есть образы повести, имеющие мифологическое значение. Это образы, которые станут составляющими Сойеровского мира. Марк Твен, создавая целостную картину, очень часто использует знаки-заместители целостных ситуаций, которые углубляют семантику текста. Для «расшифровки», раскодировки образов, выраженных мифологемами, мы использовали "Энциклопедию символики эзотерических учений".[13] Мы составили своеобразный словарь образов по тексту произведения "Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна".

Остров - необитаемый и неисследованный участок суши, поросший густым и девственным лесом, который лежит в том месте, где река Миссисипи немногим шире мили. Остров в мифологических системах также становится символом спасения, убежища и, выступает как средоточие духа, центр.

Кардифская гора – значительная возвышенность, зазелененная сплошь и, кажущаяся издали чудесною, заманчивой страной, полной мира и покоя. В целом гора олицетворяет идею духовного возвышения; это место пребывания отшельников и мудрецов.

Город Сент-Питерсберг - небольшой сонный городок, имеющий не только светлые улочки, но и темные закоулки. «Белый город дремлет под утренним летним солнцем», - так вспоминает позднее Твен родной Ганнибал.

Церковь – маленький православный храм, без всяких украшений, с колокольной на крыше, похожей на узкий деревянный ящик.

Колокол. Символика колокола закрепляет за ним функцию связи между землей и небом; а также его формой и положением в пространстве. Обычно он звенит весело, но в похоронные дни мерно и уныло; его звук очень подходит к настроению природы (окружающего мира).

Золото (Клад) – образ солнца, солнечного света и, опосредованно, божественного разума. Оно связывалось с представлением о достоинстве, величии, власти, высшем проявлении, жизненном начале, любви. Даже мешок с золотыми монетами, вдруг появляющийся в конце, достается мальчикам в результате случайности. В одном из мальчишеских диалогов Гек отстаивает преимущества необеспеченной жизни, говоря: «Быть богатым не такое веселое дело. Богатство – тоска и забота, тоска и забота...».

Забор – необозримый материк тридцати ярдов дощатой ограды в девять фунтов высотой. Граница, разделяющая мир города и мир Тома Сойера.

Колодец – глубокая яма для получения воды из водоносного слоя, а также место отдыха и баловства мальчишек и девчонок. Может символизировать границу.

Река Миссисипи – любимое место мальчишек; здесь они занимаются своими делами, а именно отдыхают, купаются и ловят рыбу. Река выполняет ту же функцию, что и городской колодец.

Пещера – полое пространство в горном массиве, как погреб, холодное помещение с высокими каменными стенами из прочного известняка, возведенными самой природой и усеянными каплями влаги, словно холодным потом и, представляющее собою настоящий лабиринт извилистых, перекрещивающихся между собой коридоров, запутанной сети расщелин и провалов, которым не было конца. Пещера часто является символом укрытия,местилища, а также материнского лона. Может выступать как один из символов Аида, преисподней. Пещера как нечто темное, безвидное, хаотичное, противопоставляется всему светлому, оформленному, упорядоченному.

Кладбище – нередкое в Западных штатах старинное местопогребение умерших, окруженное ветхой деревянной оградой и заросшее травой или бурьяном, которое раскинулось на холме в милях в полтора от городка. Кладбище — амбивалентная жизненная структура. Как модус жизни, оно включено в определенную «бинарную оппозицию»: как есть «правое — левое», «верх — низ».

Томас Сойер как герой представляет силы космоса, противостоящие силам хаоса, устанавливающие рамки культуры в его сойеровском мире. Герой – это образ бога среди людей, воплощающий его созидательный и искупительные аспекты. **Том Сойер как культурный герой** – мифологический персонаж, который добывает для людей огонь, орудия труда и другие предметы культуры, учит охотничьим приемам, искусствам, вводит социальную организацию, магические предписания и ритуалы; участвует в мироустройстве, представляет силы космоса, противостоящие силам хаоса, устанавливающие рамки культуры, что и делает Том в своем, «сойеровском», мире. Он борется с силами, которые пытаются смести установленный порядок в мальчишеском мире. Эпоха Тома – это время начала мира, время неукротенного хаоса, поэтому образ Тома включает негативные, патологические, иррациональные, темные элементы. Том ассоциирует себя с благородным **разбойником, пиратом и индейцем**. Образ Тома Сойера включает в себя и черты трикстера, как его дублер-двойник Гекльберри Финн. **Гекльберри Финн как трикстер** – комический дублер культурного героя, наделенный чертами плута, озорника. «Все его от души ненавидели и презирали за то, что он был лентяй и не признавал никаких правил ... Ему не надо было ходить в школу, ни в церковь, не надо было никого слушаться: захочет – пойдет ловить рыбу или купаться когда вздумает и просидит на реке сколько вздумает; никто не запрещал ему драться; ему можно было гулять до самой поздней ночи; ему не надо было умываться, ни одеваться во все чистое; и ругаться тоже он был мастер». В произведении демонические (вредоносные) черты Трикстера очевидны, но они безобидны, так как носителем является ребенок. **Джо Гарпер** – помощник главного героя, но и его закадычный друг («две души, живущие одной мыслью»), исполняет все поручения Тома. **Бэбби Тэтчер** – возлюбленная главного героя, воплощение мечты и идеала. «Это прелестное голубоглазое создание с золотистыми волосами, заплетенными в две длинные косы, в белом летнем платье и вышитых панталончиках полюбило Тому с первого взгляда. Он стал поклоняться ей, подобно ангелу». **Сид** – сводный брат Тома и полная его противоположность, антигерой в «сойеровском» мире. **Огонь** – одна из фундаментальных стихий мироздания в мифологии на острове после разыгравшихся грозы дает приют мальчикам.

День и ночь – основное противопоставление в мифологической модели мира. Днем главный герой занимается интересными для него занятиями – обычная жизнь, а ночью становится свидетелем необычных явлений: оживает вся нечисть, мальчика окутывает страх и ужас.

Цвет – является одним из средств постижения и упорядочения мира. Линия и цвет не всегда служат естественными признаками того или иного предмета, но знаменуют наличие некой идеи. В произведении автор использует очень разнообразную цветовую гамму при описании

местности, предметов: солнечное утро, белая акация, коричневая с крапинками божья коровка, зеленый червяк и т.д.

Структурирование «Сойеровского мира» мы провели с опорой на работу М.И. Стеблина-Каменского «Миф». [14]. Итак, перед нами **Модель Мира** - описание взаимосвязи основных пространственных и временных координат, определяющих место человека в мифологизированном космосе повести Марка Твена. Главное: мы не путаем точку зрения на мир героя (Тома) и автора (Твена).

1. Внутренняя точка зрения на пространство и время (Том образует с окружающим миром одно целое, а не смотрит со стороны, как Марк Твен).

2. Для Тома пространство и время не непрерывно, не бесконечно, не единообразно. Пространство и время существует как конкретные куски (совокупность кусков),=>оно прерывно, событийно.

Локализация во времени и пространстве Сент-Питерсберга, Миссисипи, горы, пещеры и т.п. относительно друг друга – это задача Марка Твена.

3. Сверхчувственные пространство и время в «сойеровском мире» не противопоставлены реальному (суеверия и т.п., «сон» Тома).

4. Пространство и время Тома изменяются в связи с динамикой его личности: путешествие на остров, пребывание в пещере расширяют географически круг познанного ребенком и приближают время и пространство, усиливают его связь с родными и близкими. После этого «приключения» дом и домашние перестают восприниматься Томом как нечто «чужое». Дом и родные «включаются» в «сойеровский мир» после грозы на острове, а город Сент-Питерсберг - после страшного испытания в пещере.

5. Мифическое пространство и время сменяется эпическим в мире Тома Сойера. Кстати, в следующей повести «Приключения Гекльберри Финна», где мальчики становятся старше, пространство и время «разворачиваются» вместе с сознанием героя – они путешествуют по реке, а дорога (речной путь) – всегда символ упорядоченного пространства и времени – хаос преобразуется в космос и для героя, и для автора.

6. Время Тома – циклическое чередование природных единиц (частей суток, дней: будней и воскресений). Но этот цикл может закончить свое существование: боязнь смерти, однако это «прерывание» условно: мнимая смерть, избежание «наказания» от индейца Джо. Следовательно, все вернется на круги своя. Но Том переходит из круга в круг «новым» человеком, он изменяется, то есть взрослеет, преодолевает «диффузное» восприятие времени. Происходит субъективация его личности и объективация его мира. Том Сойер отражает мир мифологически: с одной стороны, он наблюдает и созерцает действительность

самостоятельно, с другой стороны, - находится под влиянием литературной традиции. В результате он творит свой собственный причудливый мир. Следует учитывать, что живет он на древней земле индейцев, и его живое, пластичное сознание невольно воспринимает «голос» этой страны, их мифы и ритуалы в чистом виде.

Тот, кто изучает его мир (Марк Твен), конечно в него не верит, потому мы воспринимаем его как вымысел. Но для Тома – содержание его мира было реальностью. Понять Тома может только ребенок, который воспринимает свои фантазии за реальность, или взрослый, сохранивший в себе душу ребенка, понимающий «святость» данных фантазий (автор, читатель). Это сакральный путь открытия мира, инициация личности, изучение себя, становление самосознания человека.

Марк Твен – писатель, изучающий мир ребенка, но это только часть его задачи. Марк Твен – взрослый, умеющий понимать ребенка, учивший этому своих читателей. Именно поэтому повесть адресована автором не только детям, ведь в ней так ярко показана великая разница между миром детей («сойеровский») и миром взрослых (авторский).

Заключение

Подводя итоги моего исследования, я пришла к следующим выводам:

1. Художественный мифологизм - отличительная черта литературы, потому особую актуальность приобретает мифопоэтический метод анализа. На практике этот метод открывает новые возможности интерпретации произведения, разрабатывает новые аспекты литературоведческого анализа. Мифопоэтический метод исследования нацелен на выявление архетипического сюжета, мифоритуального подтекста произведения. В качестве метода интерпретации произведений искусства мифопоэтика способствует прояснению поступков и поведения героев, открывает новые смыслы художественного текста.
2. Мифологические образы и ситуации присутствуют в произведении косвенно, но Марк Твен строит произведение как отражение мира главного героя, а Томас Сойер - ребенок, поэтому ему свойственно живое, образное, мифопоэтическое восприятие мира. «Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна» структурированы в соответствии с сюжетной схемой волшебной сказки, а образы и мотивы семантически и аллюзийно сопрягаются с известными мифологемами: герой, трикстер, круговое пространство и время, благородный разбойник, пират, индеец, город, река, пещера, гора и др.
3. Произведение Марка Твена тесным образом связано и с литературной мифологией романа приключений. Марк Твен, опираясь и на личный опыт и на литературную традицию («роман приключений» Д. Дефо, Д. Свифта, В. Скотта, Ф.Купера) создает свой «личный миф» мальчишке Томе. В дальнейшем образ самого Тома Сойера мифологизируется и становится моделью для создания образа ребенка-фантазера в литературе последующих эпох.

4. Структура «сойеровского мира» соответствует одновременно и мифологической модели, и модели романа приключений, но приобретает неповторимые «твеновские» черты.

Список литературы

1. Мендельсон М. О. М.: Молодая гвардия, 1964
2. Шеллинг Ф.В.Й. Философия искусства. М.: Мысль, 1966.
3. Джеймс Джордж Фрезер. Золотая ветвь. Исследование магии и религии. М., 2003
4. Элиаде М. Миф о вечном возвращении. С-Пб, 1998
5. В.Я.Пропп Морфология "волшебной" сказки. М., 1998
6. Фрай Н. Анатомия критики // Зарубежная эстетика и теория литературы XIX-XX вв. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1987.
7. Осипова Н.О. Мифопоэтика как сфера поэтики и метод исследования// Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 7. Литературоведение: РЖ. - 2000. - № 3.
8. Романенко С.М. Типологические черты литературного мифа (на материале «кавказской темы» в русской литературе.) // Межкультурная коммуникация и актуальные проблемы казахской, русской филологии. Алматы, 2004.
9. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе // Бахтин М. Вопросы литературы и эстетики. – М.,1975]
- 10 Твен Марк. Приключения Тома Сойера и Гекльберри Финна. Алма-ата, 1981
11. Минц З. Г. О некоторых «неомифологических» текстах в творчестве русских символистов // Блоковский сборник, III. Учёные записки Тартуского государственного университета. Выпуск 459. Тарту, 1979.
12. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. – Л., 1986
13. [sigils.ru/symbols/occult.html] и Мифологический словарь Е.М. Мелетинского [Мифологический словарь. М., 1990]
14. Стеблин-Каменский М.И. Миф. М, 1976