**Адаптация древнегреческой мифологии в комиксе «Lore Olympus»**

Кочеткова Марина Дмитриевна

Студентка ННГУ им. Н.И. Лобачевского, Нижний Новгород, Россия

На данный момент наблюдается всплеск интереса к античному наследию, в частности, к древнегреческой мифологии, которую авторы используют как основу для создания своей истории, трансформируя образы и «наделяя их смыслами, определяемыми не столько прошлым, сколько современностью» [Ильмова: 325]. При этом в условиях развития массовой коммуникации в качестве адаптации могут выступать как книги, так и мюзиклы, компьютерные игры, мультсериалы, комиксы и т.д.

В работе рассматривается «Lore Olympus», или «Предания Олимпа», Рэйчел Смайт — самый популярный комикс на платформе «Webtoon», выходивший в период с 2018 по 2024 г. В 2021 г. он стал бестселлером №1 по версии New York Times и, как написано на сайте автора, был переведён на тринадцать языков и продан в пятнадцати странах по всему миру [https://rachelsmythe.com/about/]. Популярность, «особый способ повествования», характерный для комикса [Сонин: 12] и отражающий потребности современной аудитории, а также идея Рэйчел Смайт не перемещать историю в современность, где когда-то правили боги, но остаться в мифологической эпохе до Троянской войны, внеся изменения в структуру мира, делают произведение подходящим объектом изучения, позволяют анализировать, как именно в комиксе адаптируется древнегреческая мифологии, а не просто использование её мотивов и известных сюжетов.

В представленной работе исследуются следующие аспекты: мир, персонажи, мифы и главные «введения», придуманные Рэйчел Смайт, чтобы создать цельную историю. Особенное внимание уделяется моментам и деталям, где автор приспосабливает античный сюжет под запросы современной культуры, и работе в комиксе с источниками, иногда противоречащими друг другу.

Вкратце об аспекте «мир»: Олимп и Подземный мир изображены как современные мегаполисы, а мир смертных продолжает оставаться во II тысячелетии до н.э. Благодаря этому в «Преданиях Олимпа», помимо центрального — похищения Персефоны, разыгрывается множество мифов, но боги мыслят и действуют как люди XXI века.

Кратко остановимся на аспекте «персонажи»: все персонажи первого и второго плана взяты из мифов, автор не вводит оригинальных героев, предпочитая вместо этого раскрывать известные связи между богами или создавать новые, такие, как дружба Персефоны и Артемиды или отношения между Танатосом и Дафной. Практически нет взаимодействий между богами и людьми, если не считать отношений между Эросом и Психеей, впоследствии ставшей бессмертной. В «Преданиях Олимпа» представлены четыре поколения: первые божества (Уран, Эреб, Гея, Нюкта, Тартар и Гидрос), титаны (Кронос, Рея, Метида, Лето, Гелиос и т.д.), олимпийцы и их потомки. Как у людей, между родителями и детьми у богов есть недопонимания. Показательный пример — гиперопека Деметры, лишившая её дочь свободы. Персонажи также развиваются: Персефона и Аид отпускают своё прошлое, Гера обретает уверенность и разводится с изменяющим мужем, Деметра признаёт свои ошибки и даже участвует в семейной терапии.

Кратко об аспекте «мифы»: основной акцент в «Преданиях Олимпа» делается на отношениях Аида и Персефоны, которые развиваются не как в мифе. Рэйчел Смайт оставляет ключевые события, но размещает в обратном порядке и наполняет их иным содержанием: гранат съедают, чтобы победить Кроноса; Земля умирает, но не из-за горя Деметры, а потому что, став владычицей Подземного мира, Персефона теряет контроль над силами; Аид на колеснице из-под земли появляется на зов жены, чтобы помочь, и в самом конце истории. Автор также вводит малоизвестные мифы: например, нимфа Минта, понравившаяся Аиду, но превращённая его женой в мяту, стала типичной соперницей героини, а Диониса, в «Преданиях Олимпа» рождённого от Семелы, но по версии из орфических гимнов являвшегося сыном Персефоны и громовержца, Зевс отдаёт богине весны на воспитание. Так Рэйчел Смайт продолжает придерживаться устоявшейся версии, однако намекает и на другую. Мифы о наказывающих богах (Прометей, Ниоба) вводятся лишь на уровне упоминания, создавая ощущение неполной, слишком позитивной картины мира.

Вкратце об аспекте «главные введения»: всего таких «введений» четыре. Три придуманы для создания конфликта, и одно — для разрешения. В качестве примера приводим одно из первой категории: до начала событий комикса Персефону охватывает гнев, и она уничтожает целое поселение за убийство цветочных нимф. К концу первого тома это выясняется, и суду с последствиями посвящается начало второго тома. Таким образом, придуманное Рэйчел Смайт служит связкой для двух частей, интрига становится одним из условий для начала нового конфликта. А «введением», разрешающим конфликты, являются богини плодородия, к которым автор относит Гею, Рею, Метиду, Геру и Персефону. Их способности, граничащие со всемогуществом, помогают победить Кроноса и Урана — главных антагонистов комикса.

Итак, ключевыми моментами адаптации Рэйчел Смайт являются стилизация мифологической эпохи под современность, «человеческие» отношения между богами, вольная перестройка и совмещение мифов и добавление дополнительных сюжетных переменных, не имеющих корни в древнегреческой мифологии. Всё это служит для создания единой истории о богах, похожих на современных людей.

Литература

Ильмова, Ю. А. "Игра в античность" в пространстве современной массовой культуры / Ю. А. Ильмова // Ярославский педагогический вестник. – 2015. – № 6. – С. 324-333.

<https://rachelsmythe.com/about/>

Сонин А. Г. Комикс: психолингвистический анализ: монография. Барнаул, 1999.