

ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ АНТИЧНОГО МИФОЛОГИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА В РОМАНЕ СЬЮЗЕН КОЛЛИНЗ «ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ»

Е. В. Гапеева

*Белорусский государственный университет, Минск, Республика Беларусь,
bsu@bsu.by*

Статья рассматривает изображение и интерпретацию античного мифа о минотавре в современном романе «Голодные игры» писательницы Сьюзен Коллинз; описывается различное понимание данного мифа и его героев в «Young Adult» литературе XXI века и влияние античности на современную культуру.

Ключевые слова: античность в литературе; современная культура; минотавр; мифология; Young Adult.

Античная мифология всегда была и остается богатым источником для создания литературных произведений, которые могут заинтересовать как детей, так и взрослых. Культура Античности стала образцовой и оказала большое влияние на формирование и развитие многих мировых культур. В зависимости от эпохи она интерпретировалась по-разному и принимала разные формы, но ее актуальность никогда не угасала.

Сейчас огромную популярность получила Young adult литература, или литература для «молодых взрослых», рассчитанная на подростков и молодых людей (12-20 лет). Литература для «молодых взрослых» становится одним из самых популярных направлений в мире, поэтому возрастает количество исследований данного феномена. Многие литературоведы все больше и больше обращают внимание на него, анализируют, изучая тот или иной аспект (И.В. Игнатова, Н.С. Шалимова, О.Ю. Анцыферова и др.). Хотя подростки и считаются основной аудиторией, данные книги популярны также и среди взрослых людей. Литературное направление Young Adult затрагивает такие темы, как дружба, первая любовь, отношения между людьми, семья и образование. Это направление помогает мягко перейти от литературы для детей к литературе для взрослых.

Одним из источников сюжетов для таких произведений является античная мифология, образы которой знакомы и понятны целевой аудитории литературы Young adult. В данной статье мы рассматриваем и анализируем интерпретацию античной мифологии на примере произведения Сьюзен Коллинз «Голодные игры», приключенческая антиутопия американской писательницы. Трилогия состоит из трех частей: «Голодные игры» (2008), «И вспыхнет пламя» (2009) и «Сойка-пересмешница» (2010). В данном исследовании мы рассматриваем только первый роман.

Трилогия «Голодные игры» принесла писательнице всемирную известность. Роман «Голодные игры» шестьдесят недель возглавлял рейтинг самых продаваемых книг «The New York Times», а журнал «Time» включил Сьюзен Коллинз в список ста самых влиятельных людей 2010 года.

История разворачивается в неопределенном будущем, в тоталитарном государстве Панем (англ. Panem, от лат. «panem et circuses» – хлеба и зрелищ), которое возникло на руинах США после многочисленных природных и социальных катастроф. Страна разделена на город Капитолий, являющийся столицей и центром власти, и 13 окружающих его районов, так называемых дистриктов, которые служат источником ресурсов и благосостояния для жителей Капитолия.

74 года назад в Панеме произошло восстание против правительства, известное как Мрачные Дни. Оно было жестоко подавлено, а с целью наказания и запугивания населения правительство официально уничтожило Тринадцатый дистрикт, самый опасный из всех и обладающий ядерным оружием.

В память о Мрачных Днях и в качестве средства контроля над населением, которое не принадлежит к элите Капитолия, ежегодно проводятся Голодные игры. Это кровавые соревнования, в которых участвуют по два представителя от каждого дистрикта – юноша и девушка, –возрастом от 12 до 18 лет.

На написание данной истории писательницу вдохновил миф о Тесее, как она пишет сама в предисловии [6]. В античности Тесей был главной фигурой аттического мифологического цикла, сын афинского царя Эгея и Эфры. Однако считается, что у Тесея также есть и божественный отец – Посейдон.

Согласно Плутарху, Минос, в наказание за убийство своего сына Андрогее, приказал афинянам отправлять на Крит каждые девять лет семерых юношей и семерых девушек в качестве дани. На Крите эти молодые люди становились жертвами Минотавра в лабиринте. Минотавр был чудовищем с головой быка, рожденным Пасифаей от белого быка. Однако Вергилий пишет, что дань отправляли каждый год [5, с. 121].

У Коллинз Голодные игры проводятся каждый год, а участников турнира называют трибутами (от лат. *tribūtum*, *ī n* налог, подать, дань). Они выбираются жеребьевкой во время Праздника Жатвы. Трибуты отправляются на огромную арену под контролем Капитолия, где им приходится сражаться насмерть. Единственный выживший трибут получает роскошный дом в «Деревне Победителей» и обеспеченное существование на всю жизнь.

Античные мифологемы используются и при создании географии мира «Голодных игр». К примеру, каждые Голодные игры начинаются с того, что все трибуты ждут старта у локации, которая называется Рог изобилия. Вход в Рог наполнен припасами: оружием, едой, водой, одеждой, лекарствами и другими предметами для выживания на арене. В древнегреческой мифологии рог принадлежал Амалфее, козе-нимфе, вскормившей Зевса своим молоком. Этот рог в благодарность был превращен Зевсом в знаменитый Рог изобилия, в котором всегда по желанию его владельца появляется любая еда и питье [1]. Однако для многих трибутов попытка завладеть содержимым Рога оборачивается немедленной смертью [6, с. 89].

Античная мифология в современной литературе позволяет авторам и читателям обрести новые перспективы и смыслы. Она становится мостом между прошлым и настоящим, позволяя нам более глубоко понять человеческий опыт и универсальные темы. Современные авторы используют мифологические элементы, чтобы исследовать сложные вопросы этого времени, передать глубокие эмоции и вызвать сопереживание у читателей. Античная мифология продолжает оставаться важным источником сюжетов и образов в современной литературе и обогащает ее.

Библиографический список

1. *Аполлодор*. Мифологическая библиотека / Аполлодор, пер. с древнегреч. В. Г. Борухович. – Ленинград: Наука, 1972. – 416 с.
2. *Вергилий*. Буколики. Георгики. Энеида / Вергилий, пер. с лат. С. В. Шервинский. – М.: Художественная литература, 1979. – 236 с.
3. Гомер. Илиада / Гомер; пер. с древнегреч. Н.И. Гнедич. – М.: Государственное издательство художественной литературы, 1960. – 436 с.
4. *Овидий*. Метаморфозы / Овидий, пер. с лат. С. В. Шервинский. – М.: Художественная литература, 1977. – 480 с.
5. *Плутарх*. Сравнительные жизнеописания / Плутарх, пер. с древнегреч. М.Н. Ботвинник и И.А. Перельмутер – М.: Наука, 1994. – 352 с.
6. *Сьюзен Коллинз* Голодные игры / Сьюзен Коллинз, пер. с англ. А. Шипулина. – М.: АСТ, 2023. – 384 с.