

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Санкт-Петербургский государственный университет

Основная образовательная программа бакалавриата
«Свободные искусства и науки»

Направление 50.03.01 «Искусства и гуманитарные науки»

Саранская Ирина Максимовна

«МЕГАМОЗГ» В МИФОЛОГИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Финальная работа
по курсу «Мифопоэтика в кино»

Проверила
Двинятина Д.Р.

Санкт-Петербург

2023

Содержание

1	Введение	3
2	Путешествие героя	4
2.1	Архетипы Карла Юнга	4
2.2	Тысячеликий герой	5
3	Вплетение мифа в «Мегамозг»	7
4	Финальные мысли	9
	Список литературы	10

1 Введение

Осенью 2010 года на экраны вышел анимационный фильм «Мегамозг» (*Megamind*) режиссёра Тома Макграта. Фильм получил достаточно невысокие оценки критиков и собрал относительно немного денег в прокате (на сайте IMDB он имеет оценку 7.3/10, а международные сборы равны 322 млн американских долларов при бюджете в 130 млн долларов). Критики сравнивали его с вышедшим в тот же год фильмом «Гадкий Я» (*Despicable Me*), который собрал почти в два раза больше в кинотеатрах и получил продолжение в виде нескольких фильмов, став первой частью франшизы. Однако целый ряд достоинств «Мегамозга» позволяет справедливо назвать его недооценённым фильмом, выход которого затмили анимационные гиганты проката 2010 года: «История игрушек 3» (*Toy Story 3*), «Шрек навсегда» (*Shrek Forever After*), «Рапунцель: Запутанная история» (*Tangled*), вышеупомянутый «Гадкий Я» и «Как приручить дракона» (*How to Train Your Dragon*). Это, конечно, несколько не умаляет достоинство названных фильмов: в 2010 году было выпущено слишком много хороших мультфильмов, чтобы каждый смог занять своё достойное место на «пьедестале». Несмотря на особую любовь автора к трилогии «Как приручить дракона», «Мегамозг» занимает особое место среди анимационных фильмов по ряду причин:

- i. оригинальное повествование, основанное на изменении привычных современной популярной культуре паттернов противостояния героя и злодея;
- ii. сюжет, уверенно поддерживающий заявленный концепт;
- iii. безупречная работа актёров озвучки (Тина Фей и Уилл Фарелл, оба построившие удачную карьеру в области комедии, были поощрены импровизировать)[1];
- iv. удачно подобранное музыкальное сопровождение;
- v. баланс юмористической составляющей и серьёзности происходящего в фильме.

Фильм поднимает такие темы, как предрасположенность к определённому типу поведения (затрагивая популярный дискуссионный вопрос социогенетизма и биогенетизма), социальное давление, выбор своей судьбы и её собственноручное творение, классическое противостояние добра и зла. Рассматривая "Мегамозг" в контексте мифологии, зритель получает возможность увидеть представленные идеи в ином свете. Фильм будет рассмотрен в рамках классической теории мономифа Д. Кэмпбелла, основанной на аналитической психологии Карла Юнга и его учении об архетипах.

2 Путешествие героя

2.1 Архетипы Карла Юнга

Во многих мифах и произведениях популярной культуры можно встретить повторяющиеся паттерны поведения различных героев. В большинстве культур мира встречаются образы людей, несущих добро, и сил, противостоящих им; это самое банальное и широкое представление «архетипов» — повторяющихся образов в различных мифологиях и фольклоре. Такое представление об архетипах происходит из аналитической психологии швейцарского психиатра Карла Густава Юнга, который развил учение о коллективном бессознательном, в образах (архетипах) которого видел источник общечеловеческой символики, в том числе мифов и сновидений. Эта идея получила большое распространение, как среди последователей Юнга и других психиатров, так и среди деятелей совершенно разных направлений культуры (среди них филолог К. Пирсон, исследователь мифологии Д. Кэмпбелл). Самые популярные архетипы: матери, ребёнка, тени и трикстера, анимы (анимуса), героя и т.д. Архетип героя, интересующий нас в данной работе, связан с преодолением препятствий на пути достижения высшей цели, какого-либо блага. Известный переводчик и комментатор работ К.Г. Юнга В.В. Зеленский пишет об этом архетипе следующее: «Целью героя является обретение сокровища, принцессы, кольца, золотого яйца, эликсира жизни и т. д. Психологически все эти обретения выступают как метафоры подлинных чувств и уникального человеческого потенциала. В процессе индивидуации¹ героическая задача заключается в том, чтобы ассимилировать бессознательные содержания, в противовес тому, чтобы быть ими захваченными и подавленными»[7]. Карл Юнг даёт следующую характеристику герою: «В мифах героем является тот, кто побеждает дракона, а не тот, кто оказывается им съеденным. . . . Только тот, кто рискнул сразиться с драконом и не был побеждён им, завоёвывает «трудно достижимое сокровище». Он один имеет подлинную уверенность в себе, ибо столкнулся с тёмной почвой своего «я» и тем самым обрел себя. Этот опыт даёт ему веру и доверие, *pistis* [веру] в способности «самоподдержки», ибо всё, что угрожало ему изнутри, он сделал своим. Он получил право верить, что сможет преодолеть все будущие угрозы теми же средствами»[2], подчёркивая тем самым важность, в первую очередь, психиологического преодоления препятствий и трансформации.

Наряду с этим архетипом, одним из древнейших образов является архетип триксте-

¹Согласно теории К.Г. Юнга, индивидуация — это процесс трансформации персонального и коллективного бессознательного в сознательное для реализации индивидуальных задатков и уникальных способностей человека.

ра. Он не противопоставлен герою² как таковой, но при этом его [трикстера] кардинально отличает паттерн поведения: трикстер - это существо, не поддающееся общим правилам и стремящееся противостоять миру с помощью уловок, хитростей, обмана. У К.Г. Юнга мы можем найти черты трикстера, выраженные в: «непредсказуемом поведении, устраиваемых им бессмысленных оргиях разрушения и причиняемом самому себе страдании, наряду с постепенной трансформацией в спасителя и одновременном очеловечиванием»[3]. Образ трикстера — сложное и многогранное представление «бессознательных теневых тенденции переменчивой натуры»[7], которая является частью каждого человека. В то время, как вышеприведённая характеристика трикстера не позволяет однозначно назвать образ современного злодея его потомком, можно соотнести нарушения общих «правил игры» и законов трикстером с противоправными деяниями злодеев, позволяя нам в рамках данной работы рассматривать дихотомию герой против трикстера (злодея).

2.2 Тысячеликий герой

Одно из самых влиятельных произведений XX века — это «Тысячеликий герой» (*The Hero with a Thousand Faces*), написанный американским исследователем мифов Джо-зефом Кэмпбеллом в середине прошлого столетия. Опираясь на идеи К.Г. Юнга, а также австрийского психоаналитика З. Фрейда и французского этнографа А. ван Геннепа, Кэмпбелл построил свою теорию, согласно которой мифологические нарративы часто имеют общую фундаментальную структуру, которая получила название мономиф, или путешествие героя. От древнейших мифологий и эпоса Древней Греции³ и литературы Древнего Востока⁴ и до современных фильмов и сериалов (например, любое произведение кинокомпании Marvel Studios) — все они за основу берут мономиф, описанный Д. Кэмпбеллом. Путешествие героя в себя включает 17 шагов, которые можно разделить на три больших этапа:

Начало пути На этой стадии протагонист живёт в обычном мире и, получая призыв отправиться в приключение, поначалу его отвергает, однако позже принимает с помощью наставника.

Инициация Эта стадия характеризуется тем, что протагонист попадает в особый мир, где сталкивается с заданиями, после выполнения которых достигает центрального кризиса —

²Вместо этого он противопоставлен мифологическому образу культурного героя, который отличается от архетипичного героя.

³См. Возвращение Одиссея на родину, миф о Тесее

⁴Самый яркий пример — «Эпос о Гильгамеше»

главного испытания, преодолев которое, он получает награду.

Возвращение Здесь же протагонист должен вернуться домой с наградой, встретив на своём пути дополнительные препятствия (внешней или внутренней природы), преодолев которые, он вновь пересекает границу двух миров, в результате своего приключения вернувшись домой преображённым и приобретшим мудрость или власть над обоими мирами.

Чрезмерное обращение к этому мифу, однако, привело к перенасыщению и потере некой глубины истории: произведениям, страдающим от этой проблем, присущ излишний идеализм, типичные герои и злодеи, несколько не отходящие от единого шаблона и разделённые строгими моральными границами установки «Добро против Зла»[4]. Современный кинематограф «кишит» подобными историями: фильмы из киновселенных Marvel и DC Comics, популярнейшие франшизы «Звёздные войны», «Гарри Поттер», «Властелин колец», «Матрица», «Аватар»; фильмы «Спирит: Душа прерий», «Выживший», «Унесённые призраками», «2001 год: Космическая одиссея», «Король Лев» и многие другие. Вместо классических 17 шагов, предложенных Кэмпбеллом, однако, голливудские картины придерживаются более либерального плана, предложенного Кристофером Воглером, американским продюсером и сценаристом. Он является автором знаменитой заметки (позже ставшей основой целой книги-пособия для сценаристов) «Практическое руководство по книге Джозефа Кэмпбелла ‘Тысячеликий герой’», в которой определяется 12 важнейших ступеней в развитии героя[6]. При этом важно помнить, что в художественном материале авторы меняют эти ступени местами, некоторые при этом пропускают, но мысль остаётся единой для всех таких произведений: герой, преодолевая препятствия и изменяясь в процессе, получает награду и приобретает мудрость.

3 Вплетение мифа в «Мегамозг»

«Мегамозг» так же берёт за основу этот мономиф, однако делает это иначе: он ставит своей целью «увековечить идею о том, что путешествия героев могут использоваться как инструмент для исследования сложных и запутанных моральных дилемм, а не простой черно-белый боевик и приключенческий эпос с отсутствием нюансов в персонажах и историях»[4]. Поначалу, однако, неочевидной является связь между приключением героя и этим фильмом: в центре повествования суперзлодей Мегамозг, который «проводит большую часть времени, пытаясь открыто отвергнуть героизм и другие параллельные идеалы»[4]: похищает телеведущую Роксану Ричи, строит планы по завоеванию города. Однако после более детального рассмотрения сюжета можно увидеть, как история протагониста соотносится с мономифом Кэмпбелла. В начале фильма мы видим, что Мегамозг и его будущий соперник Метромен (в русском дубляже — Мачомен) в одинаковое время покидают свои родные планеты, которые засасывает в чёрную дыру, и отправляются на Землю, однако Метромен в итоге приземляется в богатую бездетную семью, а Мегамозг — на территорию тюрьмы, где его впоследствии воспитывают заключённые, прививая ему определённые ценности (так, красть — это хорошо, а представители закона — плохо). Но по мере взросления главного героя мы видим, что несмотря на такое воспитание, он был рад пойти в школу и хотел наладить хорошие отношения со сверстниками, которые его отвергли в результате неудачных попыток удивить их своими изобретениями, а также из-за его непохожести на них: голубого цвета кожи и большой головы.



Изображение 1: Показательное школьное фото

В результате протагонист убедил себя в том, что быть злым — его натура: «Я же правда в этом деле хорош⁵. Я плохиш . . . Если уж я плохиш, то стану самым плохим плохишом из всех плохишей на свете!»⁶ (*Megamind*, 2010; 05:25) Когда очередное противостояние Мегамозга и

⁵Плохие поступки в данном случае подразумевают нарушения порядка дома (т.е. в тюрьме) с помощью всевозможных гениальных изобретений благодаря высокому интеллекту Мегамозга.

⁶“Being bad is the one thing I’m good at. . . . If I was the bad boy, then I was going to be the baddest boy of them all.”

Метромена заканчивается, ко всеобщему удивлению, победой первого, он недолго радуется своей победе, так как достаточно быстро его настигает скука и тоска по Метромену: ему больше не с кем сражаться, а значит, негде применить свои умения и реализовать себя. В конечном итоге, протагонист искусственным образом создаёт нового супергероя, чтобы с ним сражаться, однако когда тот оказывается настоящим злодеем, Мегамозг сам занимает роль героя, чтобы защитить от него город и любимую девушку. Таким образом, в «Мегамозге» можно проследить опорные вехи и компоненты развития героя на его пути (однако, как было упомянуто выше, не все шаги можно обнаружить, а также порядок немного изменён; данная структура была сформирована на основе работ Кэмпбелла и Воглера):

1. Зов приключений Мегамозга состоит в его неожиданной победе и последовавшей за этим меланхолией, побуждающей протагониста создать нового супергероя;
2. Сверхъестественное покровительство представлено в виде инсценировавшего свою смерть Метромена, который призвал Мегамозга встать на борьбу со злом, взяв на себя роль героя;
3. Отказ откликнуться на зов следует за советом Метромена, и Мегамозг добровольно сдаётся властям;
4. Преодоление первого порога заключается в переходе от бездействия к активным «супергеройским» действиям, направленным на спасение города и Роксаны
5. Союзники и враги являются верной подмогой Мегамозгу, так как без своего ближайшего соратника Прислужника, Роксаны и (впоследствии) Метромена главному герою было бы невозможно преодолеть испытания;
6. Тяжёлое испытание представляет из себя финальное сражение с созданным протагонистом супергероем/злодеем;
7. Награда в конце пути — обретенное вновь доверие Роксаны, которую Мегамозг обманывал из-за невозможности ранее раскрыть свою личность;
8. Волшебное бегство заключается в том, что в кажушиеся последними секунды своей жизни он, используя свои гениальные изобретения, находит способ спасти себя и город;
9. Возвращение с эликсиром символизирует новое мировоззрение Мегамозга, приобретенное им в результате совершения этого приключения, доказав остальным и себе, в первую очередь, что его натура не заключается в злодеяниях.

4 Финальные мысли

Предложенная в работе структура пути протагониста фильма «Мегамозг» позволяет рассматривать это произведение через призму фундаментального изменения, перерождения героя, которому поспособствовало прохождение путешествия героя. При этом важно отметить, что в данной картине становление героем произошло не благодаря, а вопреки: в отличие от многих историй, где протагонисту суждено величие, Мегамозгу же — стать изгоем. И вместо того, чтобы оценивать зло как черно-белое состояние бытия, «Мегамозг» иллюстрирует историю искупления и нового открытия. Также, являясь социальным комментарием на тему «предназначения» человека в зависимости от его внешнего вида и/или происхождения, фильм поднимает тему искупления в контексте преодоления навязанных установок и обстоятельств, формирующих человеческую личность. Далеко не являясь олицетворением типичного положительного персонажа, Мегамозг, однако, удовлетворяет критериям архетипичного героя в контексте мономифа, так как, преодолевая препятствия и изменяясь в процессе, он получает награду и приобретает мудрость, найдя баланс между способами осуществления собственной реализации, достижением желаемой социальной позиции и выстраиванием отношений с окружающими людьми. Теория К.Г. Юнга об архетипах и обращаясь к ней концепция мономифа Д. Кэмпбелла предоставляют дополнительный набор инструментов для анализа произведений массовой культуры с точки зрения их художественной ценности; выделение структуры, общей для ряда других произведений, позволяет проводить сравнительный анализ самых разных историй. Несмотря на критику данной концепции со стороны большого количества исследователей фольклора и философов, а также её исключительную направленность на мужской опыт, такое представление о пути преодоления препятствий обладает достоинствами, перечисленными выше. К тому же, обращение к идеям К.Г. Юнга и Д. Кэмпбелла предоставляет более широкий «проход» между различными текстами, позволяя людям различной подготовки обратиться к интертекстуальности. Проведённый в данной работе анализ фильма «Мегамозг» в контексте мономифа нацелен на расширение понимания идей, заложенных в это произведение.

Список литературы

- [1] Eric Eisenberg. *Exclusive Interview: Megamind Director Tom McGrath*. При уч. Tom McGrath. 3 нояб. 2010. URL: <https://www.cinemablend.com/new/Exclusive-Interview-Megamind-Director-Tom-McGrath-21539.html> (дата обр. 13.01.2023).
- [2] C.G. Jung. *Mysterium Coniunctionis: An Inquiry into the Separation and Synthesis of Psychic Opposites in Alchemy*. Пер. R.F.C. Hull. 2-е изд. Т. 14. 20 т. The Collected Works of C.G. Jung. Princeton: Princeton University Press, 1972. 711 с.
- [3] C.G. Jung. *Архетипы и Коллективное и Бессознательное*. Пер. А. Чечина. Философия - Neoclassic. Москва: Издательство АСТ, 2019. 496 с. ISBN: 978-5-17-108753-1.
- [4] Hemasai Kurapati. “Changing Complexity in the Hero’s Journey of Dreamworks’ Megamind”. London: Cambridge, 2022.
- [5] Tom McGrath, director. *Megamind*. scriptwriter Lara Breay, Alan Schoolcraft и Brent Simons. Superhero comedy. 2010.
- [6] Christopher Vogler. *Practical Guide to The Hero with a Thousand Faces*. 1985.
- [7] В.В. Зеленский. *Толковый словарь по аналитической психологии*. 3rd. Москва: Когито-Центр, 2008. 336 с. ISBN: 978-5-89353-234-0.