

Гендерные режимы в мультфильмах или о том, какой должна быть современная Золушка

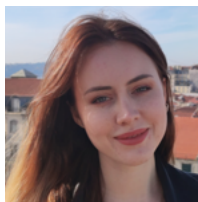
DOI: 10.19181/inter.2020.21.4

Ссылка для цитирования:

Шихавцова П. Гендерные режимы в мультфильмах или о том, какой должна быть современная Золушка // Интеракция. Интервью. Интерпретация. 2020. Т. 12. № 1. С. 65–80. DOI: <https://doi.org/10.19181/inter.2020.21.4>.

For citation:

Shikhavtsova P. (2020) Gender Regimes in Animation Movies or About What Modern Cinderella Should Be. *Interaction. Interview. Interpretation*. Vol. 12. No. 1. P. 65–80. DOI: <https://doi.org/10.19181/inter.2020.21.4>.



Паула Шихавцова*

Хорошая история всегда пользуется спросом. Сегодня сказка не только рассказывается в режиме вербальной трансляции в семейном кругу, она становится предметом разнообразных медийных вариаций — устная форма, печатный иллюстрированный текст, комикс, фильм, сериал, мультфильм, видеоигра и т.д. С распространением и развитием медийных трансформаций исследователи стали уделять внимание структурам повествования, «мирам историй», которые, переходя с одной медийной платформы на другую (процесс трансмедиальности), продолжают пользоваться спросом, поскольку сочетают популярность медиума с архетипичностью востребованной истории. Это касается и мультфильмов, одного из наиболее популярных видов искусства среди детей. Дети склонны подражать персонажам мультфильмов, в том числе их гендерно специфическому поведению. Поскольку большинство современных мультфильмов продолжают заимствовать сюжеты из классических сказок, то они неизбежно могут воспроизводить гендерно-стереотипное поведение давних времен, либо, в ответ на современные социальные запросы, «ремонттировать» сюжетику и характеры главных героев. В статье описываются результаты исследования,

* Шихавцова Паула — бакалавр факультета социальных наук, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», paula.shihavtsova@inbox.lv.

в котором были изучены фольклорные волшебные сюжеты, а также сюжеты современных мультфильмов с целью сопоставления, как сконструирована и медийно опосредована сегодня гендерная социализация в популярных сказках, положенных в основу мультфильмов. Для анализа использовалась концепция нарративных функций Владимира Проппа, адаптированная под аспект женского гендера, и стратегия критического дискурса-анализа современных мультфильмов.

Ключевые слова: гендерный режим; сторителлинг; трансмедийность; Пропп; сказка; фольклор; гендерные стереотипы; Райан

Отправной точкой для исследования проблематики сторителлинга была избрана концепция М. Райан о трансмедийности, которая утверждает, что существуют некие «повествовательные платформы» (storyworlds), т.е. сюжеты, которые переключаются с одной площадки на другую. Переключаясь с одного медиа носителя на другой, они приобретают и новые форматы, например, в комиксах, видеоиграх, мультфильмах, кино (Ryan, 2013: 235–239). При этом в современной культуре функционально востребован ограниченный набор сказочных сюжетов и образов. Исходя из такой позиции, центральный вопрос, которым мы задаемся в этой статье: используются ли в современных мультфильмах классические сказочные сюжеты в неизменном виде или они переписываются в соответствии с нашими реалиями и, прежде всего, изменившимся отношением к гендеру? Можем ли мы говорить, что Золушка, известная нам по трактовке Шарля Перро, все так же мечтает выйти замуж за прекрасного принца или у нее появляются другие жизненные ориентиры? Мы исходим из того, что современные мультфильмы — это один из значимых модусов социализации детей, наиболее популярный у этой аудитории (Jenkins, 2006). В мультфильмах заключены культурные коды, описывается определенный гендерный порядок, демонстрируются особенности гендерного дисплея, что способствует социализации ребенка. Да, дети первично подражают родителям и нормам, действующим в семье, однако, естественно, что детям также свойственно подражать образам, которые они видят в медиа (Azmi et al., 2016: 235–239).

Таким образом, целью исследования было выявить, как сконструирована и медийно (через мультипликацию) опосредована гендерная социализация в сказочном сюжете. Мы хотели узнать, как меняется контент популярных мультфильмов, сценарии которых содержат, с одной стороны, отсылку к классическим сюжетам, с другой — имеют гендерно коннотируемые инновации. Предметом исследования являются инверсии традиционного образа героинь (от традиционного образа к модернизированному). Эмпирическим объектом исследования стали героини сказочного фольклора и мультипликационной сцены (Шихавцова, 2019: 42). Здесь мы делали акцент на женских персонажах. Мы не отрицаем, что мужские персонажи



также подверглись изменениям, но героини нас интересуют с точки зрения демонстрируемого масштаба эмансипации — как персонажи, которые раньше презентировались как пассивные социальные акторы.

Основные концепции

При определении гендера мы опирались в первую очередь на работу К. Уэст и Д. Зиммермана, которые тематизировали процессуальность гендера — “doing gender” (West, Zimmerman, 1987: 125–151). В этом смысле сказочный сюжет мультфильма также разворачивает последовательный процесс становления персонажа, который, проходя через череду приключений/испытаний, предъясвляет свой характер и гендерную идентичность. Таким образом, мы разделяем позицию, согласно которой гендер — это социальный конструкт, который реализуется в системе социальных ожиданий. Уэст и Зиммерман подчеркивают, что в обществе понятие гендера связано с процессом категоризации по полу, где акцентируется роль социального взаимодействия в построении гендерной идентичности. Это, в свою очередь, может приводить к известным конфликтам категоризации, отраженным в языке. Например, в современном языке приходится давать языковое пояснение при употреблении конструкции «женщина-врач», так как ранее в обществе сложно было представить, чтобы женщина была врачом (Здравомыслова, Темкина, 2015: 293). Такие стереотипы укоренены в институциональных практиках, и в языке в том числе.

Кроме работ К. Уэст и Д. Зиммермана, в определении гендера мы опирались также на работы П. Бурдьё и Э. Гидденса. Так, у Бурдьё была заимствована теория о социальном пространстве, вписанность в координаты которого определяет положение индивида в системе социальных координат, а также объем накопленного социального капитала, влияющего на габитус и, следовательно, на формирование гендерной идентичности (Бурдьё, 2007).

У Э. Гидденса для нас важна теория структуризации как взаимосвязь структуры и действия, согласно которой индивид своими действиями воспроизводит структуры (Giddens, 1984). В логике выбранного объекта речь идет не только об усвоении, но и о воспроизводстве индивидом гендерного статуса, которым он/она поддерживает гендерный порядок. Далее, Р. Коннелл развивает мысль Гидденса и говорит о гендерной композиции, включающей и гендерный порядок, и гендерные режимы. Что мы понимаем под гендерным порядком? Это то, что существует на макроуровне, общие гендеризованные нормы. Гендерный режим — это гендерный порядок, существующий на институциональном и групповом уровне и предписывающий определенные гендерные практики (Connell, 1987). Таким образом, различные уровни функционирования гендера взаимосвязаны и формируют нормы и правила для исполнения ролей, предписанных мужчине и женщине.

Помимо корпуса гендерных концепций, для реализации замысла работы необходимы концептуальные ресурсы для исследования повествований / сторителлинга современных мультфильмов и положенных в их сюжетную основу фольклорных произведений. В работе мы опирались на классический труд В. Проппа, который изучая сказки, выделил их 31 нарративную функцию (Пропп, 1928). Эти нарративные функции мы и использовали в нашем исследовании. Помимо этого, нам важно было опереться на признанную классификацию волшебных сказок. Была избрана классификация А. Аарне и С. Томпсона, так как изученная литература показала, что эта классификация, помимо ее общепризнанности, наиболее структурирована (Aarne, Thompson, 1961). Данная классификация содержит систематизированный набор фольклорных сюжетов, сгруппированных по общим мотивам и сюжетам. Каждому набору сказок со схожим мотивом приписан определенный номер, что помогает в поисках соответствующего материала. Всего в сборнике три классификации: сказки о животных, волшебные сказки и анекдоты, для нас важна глава «Волшебные сказки» — начиная с 88 по 346 страницу, мы исключаем сказки про животных и анекдоты, так как данные жанры не соответствуют выбранной тематике (Aarne, Thompson, 1961: 88–346).

Методолого-методическим решением для целей эмпирического исследования стал критический дискурс-анализ, основная идея которого заключается в том, что язык конструирует социальное. Таким образом, все тексты могут быть проанализированы в этой стратегии (Тичер и др., 2009). Также благодаря этой стратегии можно изучать социальные изменения и увидеть определенную динамику в том, как те или иные социальные сдвиги могут влиять на формирование общественного (гендерного) порядка. Таким образом, благодаря языку как медиуму, его упорядоченности и структурированности, а также реферированию к стоящей за языком реальности (даже мифологического порядка), сказки и мультфильмы возможно исследовать методом дискурс-анализа.

Как формировался объект изучения и проводился анализ?

Мы отобрали 11 мультфильмов из списка IMDb, содержащего более тысячи мультфильмов. В первую очередь нас интересовали мультфильмы, произведенные после с 2000 года. Таким образом, у нас есть фактически 20-летний период производства продукции, на базе которого можно отследить динамику гендерно релевантных изменений. Мультфильмы, вошедшие в наш список:

1. Ральф против Интернета (2018).
2. Суперсемейка-2 (2018).
3. Моана (2016).
4. Холодное сердце (I) (2013).
5. Как приручить дракона 2 (2014).
6. Рапунцель: Запутанная история (2010).



7. Храбрая сердцем (2012).
8. Принцесса и лягушка (2009).
9. Атлантида: Затерянный мир (2001).
10. Труп невесты (2005).
11. Маленький принц (2015).

Важно отметить, что мы включали в список только полнометражные мультфильмы с рейтингом не ниже 7.0, исключая специфические жанры, которые имеют сильное локальное культурное влияние, как, например, аниме в Японии или комиксы в Америке. Также нам важно, чтобы протагонистом или девтерагонистом (второе главное действующее лицо) был именно женский персонаж исключительно с человеческим обликом.

Как проводился анализ? Просмотрев мультфильм, мы формировали дискурсивный парафраз сюжетного хода, основываясь, с одной стороны, на теории Фэркло (Тичер и др., 2009: 202–209), а с другой — на классификацию нарративных функций В. Проппа, но адаптируя эти схемы под женскую идентичность. Как женский персонаж изображен, какие детали следует отметить в женском облике, каковы жизненные цели и мотивация героини и, как результат, какой посыл (возможно, он будет новый, если речь идет об известных сказках, которые легли в основу мультфильма) несет в себе мультфильм? Для записи действий со стороны женских персонажей мы адаптировали нарративные функции В. Проппа: аналогично тому, как В. Пропп анализировал действия мужских персонажей в волшебных сказках, мы осуществляли анализ в отношении действий героинь в современных мультфильмах. Для лучшего понимания примененной техники анализа и промежуточных обозначений нарративных функций ниже приведен пример разбора мультфильма «Принцесса и лягушка»:

«Тиана и Навин отправляются обратно в город, чтобы снять проклятие: 15-я функция “R²”, когда героиня отправляется по земле и воздуху к месту назначения. В какой-то момент у Тианы и колдуна состоится схватка: 16-я функция “B¹”, и Тиана его побеждает благодаря помощи со стороны аллигатора: 18-я функция “P¹”. В конце концов главная героиня и принц снимают порчу и приобретают человеческий облик: 19-я функция “L^B”, после чего Тиана возвращается домой: 20-я функция “↓”. Сама сказка заканчивается традиционно для диснеевских принцесс — свадьбой. Так, Тиана и Навин женятся: 31-я функция “C”».*

Каждое действие имеет свое обозначение. Первым идет номер нарративной функции согласно классификации Проппа, далее указано символическое обозначение этой же функции. Ниже приведен пример того, как Пропп описывал первую такую функцию и давал ей обозначение: **1. Один из членов семьи отлучается из дома** (определение: отлучка, обозначение: e).

1) Отлучиться может лицо старшего возраста. Родители уходят на работу (64). «Надо было князю ехать в дальний путь, покинуть жену на чужих

руках» (148). «Уезжает он (купец) как-то в чужие страны» (115). Обычные формы отлучки: на работу, в лес, торговать, на войну, «по делам» (e¹).

2) Усиленную форму отлучки представляет собой смерть родителей (e²).

3) Иногда отлучаются лица младшего возраста. Они идут или едут в гости (57), рыбу ловить (62), гулять (77), за ягодами (137) (e³) (Пропп, 1928: 36).

Аналогичным образом Пропп описывал каждую из выделенных функций. Иногда функция может повторяться, несколько функций могут встречаться в сюжете параллельно. Но здесь самое важное правило — функции всегда следуют одна за другой, какие-то могут отсутствовать в линии сюжета, но их порядок должен строго соблюдаться. В статье мы не будем давать объяснения по каждой функции, так как Пропп посвятил этому разбору целую книгу «Морфология сказки», на которую мы опирались, при разборе мультфильмов.

Позаимствовав данную идею разбора сюжета сказок, мы смогли сконструировать схемы анализа для каждого мультфильма, которые демонстрируют, как строится сюжет. В результате набор построенных схем в отношении отобранных мультфильмов позволил отразить общие тенденции выстраивания в современных мультфильмах гендеризованных образов главных героинь и, как следствие, динамику сменяемости гендерных режимов. В таблице можно увидеть не только схему по каждому мультфильму, но и ее расшифровку, которая дает понимание того, что включает в себя схема (таблица 1).

Таблица 1

Нарративные функции мультфильмов

Название мультфильма	Женский персонаж	Схема
«Атлантида: Затерянный мир»	Кида	e² в¹ A^{6/14} Z⁵ Л¹⁰ С Гибель матери + вредитель узнает о местонахождении драгоценностей + вредитель наносит телесное повреждение и убивает члена семьи + волшебное средство обнаруживается + героиня освобождается из плена + происходит воцарение
«Труп невесты»	Эмили	бг¹ g A^{5/14} a¹ Д⁷ Г⁷ Z³⁰ У О Н Запрет + вредитель пытается обмануть героиню, чтобы овладеть ее имуществом + героиня поддается обману и соглашается на все условия вредителя + одновременно и хищение, и убийство от рук самого вредителя + нехватка любви, брака + у дарителя есть просьба + героиня оказывает услугу дарителю + получение волшебного средства, которое изготавливается + героиня появляется неузнанной + героиню узнают + вредитель изобличается + вредитель наказывается



Продолжение табл. 1

Название мультфильма	Женский персонаж	Схема
«Принцесса и лягушка»	Тиана	в¹ w¹ g a⁵ ↑ Д² Г¹ Z² R² Б¹ П¹ Л⁸ ↓ С* Вредитель проводит разведку для получения информации + вредитель получает информацию о жертве + жертва поддается обману и помогает вредителю + нехватка денег у героини на покупку ресторана + героиня покидает дом + даритель испытывает героиню + героиня выдерживает испытания + героине указывают на волшебное средство + героиня переносится к месту нахождения средства по воде и земле + героиня и вредитель вступают в борьбу + вредитель побеждается + заколдованный расколдовывается + героиня возвращается домой + свадьба без воцарения
«Рапунцель: Запутанная история»	Рапунцель	е³ b в¹ w¹ r¹ БК П⁵ Л⁹ Л¹⁰ с¹ Отлучение героини от родительского дома + нарушение запрета + вредитель пытается выявить местонахождение героини + вредительница получает информацию о своей жертве + вредитель хочет обмануть свою жертву с помощью уговоров + вредитель и героиня сражаются + героиню метят + вредитель побеждается без боя + оживление мертвого + пленный освобождается + свадьба
«Храбрая сердцем»	Мерида	б¹ a² Д¹ Z⁴ R⁴ Л⁸ С* Запрет на увлечение + недостача волшебного предмета, чтобы заколдовать королеву + даритель испытывает героиню + волшебное средство приобретается + указывают путь + заколдованный расколдовывается + престол достигается без брака
«Холодное сердце»	Эльза	е² b ↑ Пр⁶ Сп⁹ Гибель родителей + нарушение запрета + героиня покидает дом + героиня подвергается преследованию и ее пытаются убить + героиня спасается от покушения на жизнь
«Как приручить дракона 2»	Валка	↑ Z⁹ Б¹ Героиня покидает дом + волшебное средство само предоставляет себя в распоряжение героини + вредитель и героиня вступают в борьбу
«Маленький принц»	Девочка	б¹ b a⁴ ↑ R¹ Б П Л⁸ ↓ К героине обращаются с запретом + запрет нарушается + недостача чего-либо у члена семьи в специфической форме + героиня покидает дом + героиня переносится к месту нахождения предмета поисков по воздуху + героиня и вредитель вступают в борьбу + вредитель побеждается + начальная беда ликвидируется: заколдованный расколдовывается + героиня возвращается домой

Название мультфильма	Женский персонаж	Схема
«Моана»	Моана	a⁵↑Д⁹Г⁹Z⁸R²Б¹П⁶Л⁸↓С* Недостача: рационализированные формы + героиня покидает дом + героиня подвергается нападению: враждебное существо вступает в борьбу + герой побеждает врага + получение волшебного средства + героиня переносится к предмету поисков по воде + героиня и вредитель вступают в борьбу: бьются в открытом поле + вредитель побеждается: изгоняется + начальная беда ликвидируется: заколдованный расколдовывается + возвращение героини домой + восхождение героини на престол без брачного союза
«Ральф против Интернета»	Ванилопа фон Кекс	б¹ b A⁵ Д¹⁰Л⁴ Пр Сп К героине обращаются с запретом + запрет нарушается + одному из членов семьи чего-либо не хватает, ему хочется иметь что-либо: рационализированные формы + героиню испытывают, она подвергается нападению и пр., что в конце концов приводит к получению самого волшебного средства или помощника + начальная беда или недостача ликвидируется + героиня подвергается преследованию + героиня спасается от преследования
«Супер-семейка 2»	Эластика	б¹ A⁵ ↑ Д⁹ R⁴ Обращение с запретом + недостача: рационализированная форма + героиня покидает дом + героиня подвергается нападению + героиня приводится к месту нахождения предмета поиска

Результаты исследования: разбор схем современных мультфильмов

Как говорилось ранее, схемы и формулы, которыми мы обозначили сюжеты каждого мультфильма, помогли выявить, какова последовательность действий героини, заложенная в сюжет мультфильма, и какие действия чаще всего встречаются у женских персонажей. Для более понятного разбора мы собрали одну общую схему для всех мультфильмов: «A Д⁹ R Б П Z C*».

В результате проведенного анализа было выявлено, что гендерные режимы действительно переосмысливаются. В современных мультфильмах мы можем наблюдать актуальные реалии, характерные скорее для современного общества, в котором происходит движение в сторону пересмотра традиционных ценностей.



Функция «С», а точнее — частое ее отсутствие или присутствие в новом формате «С*» (воцарение) — свидетельствует о том, что женские персонажи перестают мечтать исключительно о замужестве, это уже не является их основной целью. Гендерные контракты как контракты между основными героями направлены на демонстрацию возможностей социальной активности героини, другими словами на иллюстрацию принципа равноправия между женщиной и мужчиной. Это характерно как для современного института семьи, так и для рынка труда.

Более того, женские персонажи не боятся сражаться наравне с мужчинами, что говорит о запросе на изменения в нормах общества. Здесь же стоит упомянуть и про переосмысление телесности: героини меняют гендерный дисплей, перестают носить платья, а иногда специально переодеваются в мешковатую одежду, как в мультфильме «Ральф против Интернета».

Мы обратили внимание на то, что чаще всего героини отправляются на поиски того, что у них было похищено, чтобы вернуть его. Героини становятся активными актерами, проявляют инициативу и отправляются в путешествие для достижения своих целей. Нарративная функция «R» проявляется в разных видах пространственной мобильности: путешествие по земле, воздуху или воде. На этом пути у девушки появляются как волшебные помощники, так и дополнительные средства достижения целей — нарративная функция «Z». Например, дракон в мультфильме «Как приручить дракона», волшебное средство для того, чтобы расколдовать персонажа («Принцесса и лягушка») или для изменения облика в целях достижения задуманного («Храбрая сердцем»). Получается, что помощь со стороны других персонажей не исключается, поэтому нельзя говорить, что женские персонажи полностью самостоятельны, они могут получать помощь и от окружающих (Шихавцова, 2019: 89).

Также было выявлено, что в семи мультфильмах («Труп невесты», «Принцесса и лягушка», «Храбрая сердцем», «Маленький принц», «Моана», «Ральф против Интернета», «Суперсемейка 2») по ходу сюжета женские персонажи испытывали «нехватку» чего-то материального — функции «A» и «a». В четырех из семи мультфильмов это нехватка материальных объектов: денег или какого-то волшебного атрибута, который мог помочь спасти, например, племя, как это было в истории «Моана». Это не отсутствие любви или брака, как было бы привычно для традиционных сюжетов и сказочных принцесс из фольклора, которые мечтали, наверное, о более возвышенном. Современные персонажи имеют тенденцию думать о приземленных вещах, но в то же самое время и о таких, которые помогут самореализации или достижению цели. Так, в мультфильме «Принцесса и лягушка» девушка копит деньги, чтобы открыть свой ресторан; в «Моане» — ищет камень, который поможет прокормить племя; в «Ральф против Интернета» героиня ищет способ заработать деньги, чтобы купить деталь для своего игрового аппарата, который служит местом обитания и миром для виртуальных персонажей; в «Суперсемейке 2» Эластике, которая является матерью и женой, необходимы деньги, чтобы обеспечить семью. Итак, современным героиням приходится сталкиваться с реальными проблемами, которые не могут решиться

сами по себе, поэтому они берутся за их разрешение. Таким образом, это свидетельствует об изменениях в гендерном контракте, когда женские персонажи становятся активными и более рациональными акторами, что ранее, скорее, связывалось в обыденном сознании с мужской активностью.

Примечательны нарративные функции, обозначающие борьбу со злодеем и победу над ним — функции «Б», «П», «Д⁹». Как можно заметить из приведенной таблицы, эти функции присутствуют в анализируемых мультфильмах, начиная с 2009 года, например, в мультфильме «Принцесса и лягушка», далее мы встречаем их в «Рапунцель», «Как приручить дракона 2» и т.д. Исключением являются первые два мультфильма — «Атлантида: Затерянный мир» и «Труп невесты». Можно предположить, что это связано с тем, что это самые первые мультфильмы нового поколения, где только начинает отслеживаться изменение характера главных героинь, которые пока не проявляют заметной собственной активности, в меньшей степени самостоятельно вступают в сражения по сравнению с более поздними мультфильмами. «Труп невесты» по своей нарративной схеме является наиболее классической сказкой, где нам показывают героиню, мечтающую о замужестве и вечной любви, и альтруистку по характеру.

Хотя в мультфильмах «Храбрая сердцем» и «Холодное сердце» не были выявлены вышеуказанные нарративные функции (функции Б, П, Д), мы все же склонны полагать, что их не стоит исключать из анализа, поскольку главные персонажи также сильны духом и проходят через множество испытаний, как и в тех мультфильмах, где данные функции присутствуют. Если героиня из «Храброго сердца» ведет борьбу за то, чтобы делать то, что ей нравится, то в «Холодном сердце» девушка тоже ведет борьбу, но, скорее, борьбу с собой и принятием себя. В целом, начиная с 2009 года, мы все чаще встречаем в мультфильмах проявление указанных нарративных функций, это указывает на то, что гендерный режим репрезентации фемининности и маскулинности изменяется. Раньше считалось сюжетным нормативом, что принцесса ждет принца в башне, и он ее так или иначе спасает, но в современных сюжетах женские персонажи проявляют активность маскулинного типа и не боятся быть за это осужденными. Примером таких изменений может послужить Рапунцель. Из сказки мы помним, что она заточена в башне, а через какое-то время ее спасают. В мультфильме же она сама вступает в схватку с ведьмой, спасает персонажа мужского пола и применяет силу, когда некий незнакомец пробирается в башню. Таким образом, можно отследить динамику гендерного режима и изменения, которые происходят в сказочных сюжетах.

Если сравнивать сюжетные схемы разных мультфильмов, то можно отметить, что схема мультфильма «Труп невесты» выделяется большим количеством различных функций. Более того, несмотря на весьма нетипичный сюжет, реализованный в дарк-стиле, перечень функций демонстрирует, что сюжет данного мультфильма наиболее близок к классической сказке. Здесь присутствует привычная схема, свойственная, например, «Золушке»: несчастная героиня, мечтающая о замужестве, ей помогают в борьбе со злодеем, а, точнее, за нее другие борются со злом. Это как бы подчеркивает



самодостаточный характер действий остальных представленных в анализе героинь, которые сами могут постоять за себя в борьбе со злодеями.

Изменился и гендерный режим репрезентации эмоций в мультфильмах. Появились злые героини, которые, стремясь наказать обидчика, не скрывают этого. Поменялось отношение к эмоциям не только у женских персонажей, но и у мужских. Так, в «Холодном сердце» Анна спокойно отреагировала на слова мужского персонажа, когда он сказал, что готов заплакать. То есть в мультфильмах стирается грань между типологией «мужских» и «женских» эмоций, где эмоции перестают быть «гендерно привязанными» (Шихавцова, 2019: 90).

Героиням приходится бороться за то, что им нравится или хочется сделать, или иметь. Их цели могут носить более рациональный характер. Чаще всего их мотивация — это отстоять свою субъективную версию счастья. Таким образом, это свидетельствует о том, что происходят изменения в гендерных режимах прежде традиционных сказочных сюжетов. Современные женские персонажи — это девушки, рационально добивающиеся своей цели, более не являющиеся пассивными актерами, как это было характерно для классического типа девушки типа Рапунцель, которая терпеливо ждала в высокой башне своего спасителя-принца.

Можно отметить различия между мультфильмами на протяжении 20-летнего периода. Если в начале 2000-х годов поведение героинь было похоже на поведение классических принцесс, например, Золушки или Белоснежки, то с каждым последующим мультфильмом акторы и их паттерны меняются. Наиболее классическими историями, которые транслируют традиционные ценности, стали мультфильмы «Атлантида: Затерянный мир» и «Труп невесты». Последующие уже представляют более переосмысленных персонажей. Особенно выделяется мультфильм «Ральф против Интернета», где сбраны и переосмыслены через поведение главной героини все гендерные стереотипы.

Современная героиня: визуальный дисплей

Следуя концепции М. Райан о трансмедиальности, мы отслеживали, как истории «повествовательных миров» могут быть воплощены через разнообразные жанры, языком различных медиа. Так, через мультфильм «Труп невесты» можно отследить поиски новой формы, так как это пластилиновый мультфильм, что говорит о поиске нового эстетического языка изложения сказочного сюжета. Мультфильм «Маленький принц» демонстрирует поиски новых повествовательных платформ, поскольку здесь прежняя классическая история вписана в сюжет наррации для нового поколения детей, введен новый проактивный женский персонаж — девочка, усилиями которой Принц, Роза и другие персонажи получают поддержку, а история обретает новый виток повествования.

В большинстве случаев женские персонажи стали выглядеть по-другому: в индустрии кино больше нет шаблонов, как должны (женственно, прежде

всего) выглядеть героини. Теперь принцессы могут выглядеть небрежно, растрепано, носить толстовки, брючные костюмы, апроприируя то, что раньше мы бы назвали «мужскими» вещами. Пропорции тела также претерпели изменения, и каждая героиня, скорее, уникальна: кто-то полноват, у кого-то очень узкие губы, открыто демонстрируется этническое своеобразие, особенности характера. Гендерный режим репрезентации телесности меняется. Особенно ярко это демонстрируется в мультфильме «Ральф против Интернета», где принцессы отказываются от своих платьев и переодеваются в футболки, говоря при этом, что никогда не могли представить, что футболка может украшать. Также это презентуется через внешний вид героинь: например, героиня из «Храбрая сердцем» ходит не с аккуратной прической, а с распущенными немного растрепанными волосами. Такой жест «растрепывания прически» можно встретить и у Эльзы из «Холодного сердца»: она меняет себе прическу и специально ее растрепывает (Шихавцова, 2019: 90). Таким образом, гендерный дисплей персонажей изменился в сторону разнообразия образов и сглаживания бинарной гендерной идентичности.

Современные мультфильмы и фольклор

Для работы со сказками мы использовали классификацию сказок А. Аарне и С. Томпсона (Aarne, Thompson, 1961), о которой говорилось выше. Но это явное подспорье выступило и ограничением предпринятого анализа. Сюжеты трех из всех проанализированных мультфильмов выявили недостаточное число нарративных функций. Так, Кида из мультфильма «Атлантида: Затерянный мир» ведет себя, как «Белоснежка». Эмили из «Труп невесты» — это частично узнаваемый архетип «Золушки». Для мультфильма «Принцесса и лягушка», конечно, сюжет взят из одноименной сказки, однако главные герои поменялись местами, что, видимо, объясняет маскулинность главной героини. «Рапунцель» — также переложение одноименной сказки. Эльза из мультфильма «Холодного сердца» сближается с Красной Шапочкой, между ними выявлено много совпадений по нарративным функциям. Девочка из мультфильма «Маленький Принц» — это история, близкая по нарративным функциям к сказке «Мальчик-с-Пальчик», что также может объяснять несколько маскулинный характер главной героини. Моана близка по духу к Гретель из сказки «Гензель и Гретель», а Ванилопу из «Ральф против Интернета» — к Алладину в период его взросления.

Заключение

Таким образом, мы обнаружили, что в современных мультфильмах классические прототипы современных героинь, пришедшие из фольклора, имеют следующие особенности. Конструирование характера современной активной героини зачастую осуществляется за счет нарративных ходов



и функций, ранее обслуживавших мужские персонажи. С одной стороны, это говорит об ограниченности самих историй, исчерпаемости «повествовательных миров», но с другой стороны — явно свидетельствует об инверсии гендерных ролей, освоении женскими персонажами пространства агенсу. Помимо этого, обнаруженные тенденции в современном сказочном сторителлинге, реализуемом в формате мультфильма, можно проинтерпретировать и как частичную девальвацию классических сказочных сюжетов, которые отрефлексированы в обществе как ограничивающие современный стиль гендерной социализации. Использование классических сказочных сюжетов вне их культурной обработки в рамках контекста современности недостаточно соответствует социальным запросам, а, временами даже может создать противоречивый социализирующий фон с конкурирующими гендерными моделями.

В то же время фольклорная основа культуры — это источник накопленного культурного капитала, присваивая который, индивид выстраивает свою идентичность, опираясь на вкусы, метафорический строй языка, гендерные стереотипы и архетипические образы, свойственные национальной ментальности.

Осуществленный анализ показывает связь между фольклорной основой, т.е. классическими сказками, существующими в широком межэтническом, по сути, глобальном культурном пространстве и современными мультфильмами. В свою очередь, это объясняет, что благодаря трансмедиальности как сюжетные линии, так и гендерно-стереотипированные характеры героев могут преемственно переходить с одной повествовательной платформы на другую.

Множество исследований подтверждают, что медиа влияет на социализацию ребенка. Поэтому для того, чтобы определить, какое влияние современное медиа может оказать на ребенка, мы принимаем этот тезис как факт. Так как наше исследование не предусматривало углубленного изучения влияния мультфильмов (мы не знаем мнение родителей, не наблюдаем за детьми), то последующие выводы — лишь наше предположение, а не утверждение.

Во-первых, изменился гендерный режим внутри семьи. Теперь героини не мечтают об удачном замужестве, они имеют более рациональные цели, связанные с самореализацией и улучшением своего материального положения. Мы предполагаем, что ребенок, посмотревший современный мультфильм, не будет воспринимать его месседж как послание, что самое главное в жизни девушки, ее успех — «выйти замуж». Напротив, мультфильм настраивает на желание быть целеустремленной, обладать рациональным расчетом и, благодаря упорству, открыть что-то или помочь кому-то. Примером таких мультфильмов послужили «Моана», «Принцесса и Лягушка», «Ральф против Интернета», «Суперсемейка-2».

Во-вторых, репрезентация телесности и сексуальности настраивает зрителя на ориентацию, что каждый волен носить то, что ему хочется и выглядеть так, как хочется: в соответствии с современным быстрым темпом

жизни предпочтения в одежде отдаются комфорту. Именно поэтому женские персонажи стали носить мешковатую одежду, надевать брючные костюмы, они могут иметь растрепанную прическу. Также прививается адекватное восприятие себя и своего тела: это нормально, что все героини разные. Если раньше диснеевские принцессы имели какие-то стандартные параметры внешности, то сейчас мы можем увидеть персонажей, совершенно отличающихся внешне от условной «Белоснежки» или «Русалочки», как, например, пухлая Моана. Иногда какая-нибудь деталь как бы нарочно подчеркивается, например, это выражается в чрезмерно больших глазах или узких губах, как у Эльзы или у Валки (Шихавцова, 2019: 103).

В-третьих, помимо репрезентации сексуальности, произошли изменения в репрезентации эмоций. Героини сами говорят, что «мужчины могут плакать, не надо этого стесняться», как это было упомянуто в «Холодном сердце». Что касается женских персонажей, то они не боятся показать свою агрессивность и жизненную энергетику. «Так, в “Ральф против Интернета” Ванилопе «не хватало адреналина», ей все наскучило, она любила быструю езду и опасность. Видя это, маленький зритель понимает, что эмоции не привязаны к гендеру: как мужчина может быть сентиментальным, так и женщина резкой, поэтому стеснения или комплексы сходят на нет, а такие высказывания как: “Ведешь себя, как девчонка”, более не являются нормой» (Шихавцова, 2019: 103).

Как итог, современные мультфильмы через набор образов героинь дают понять, что следует проявлять активность, быть рациональной и не бояться проявлять свои эмоции. Женские персонажи сами стараются разрешить конфликт, добиться какой-то поставленной цели. «Как результат, мы можем в скором будущем получить более терпимое и толерантное общество, так как следующее поколение, которое подрастет на посыле этих мультфильмов, приобретет совершенно иное восприятие гендерного порядка» (Шихавцова, 2019: 104).

Существует мнение, в полном соответствии с акторной схемой современной теории социализации, что сами дети косвенно участвуют в производстве тех персонажей, которых они хотят видеть в кино. И развлекательные корпорации, следуя этому спросу, создают свое предложение: насыщают успешный проект римейками, продолжениями на различных медиаплатформах. Например, Диснейфикация — это глобальный проект, который затрагивает каждого вовлеченного ребенка, создавая не просто мультфильмы, а вселенную мерча, целую индустрию по производству игрушек, одежды и т.д., связанных с героями мультфильмов. Таким образом, ребенок, который хочет идентифицировать себя с каким-либо персонажем, сможет это сделать, если родители приобретут ту или иную вещь, ассоциирующуюся с героем. И, как совокупный результат, копируя поведение этого персонажа и отыгрывая перформанс в одежде или через определенный аксессуар, ребенок склонен перенимать культурные коды, транслируемые через любимого персонажа в мультфильме.

Осознаваемое автором ограничение данного исследования связано с характером отбора мультфильмов для анализа. Большая часть отобранных



фильмов принадлежит корпорации «Дисней», который является примером наиболее успешной медиаплатформы, относящейся к числу высокорейтинговых. Возможно, необходимы контрастирующие подвыборки для дальнейшего изучения феномена трансформации гендерных стереотипов в современных мультфильмах.

Литература

- Бурдые П.* Социология социального пространства. М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетей, 2007.
- Здравомыслова Е. А., Темкина А. А.* 12 лекций по гендерной социологии: учебное пособие СПб.: ЕУСПб, 2015.
- Пропп В.* Морфология сказки. Ленинград: Academia, 1928.
- Тичер С., Мейер М., Водак Р., Веттер Е.* Методы анализа текста и дискурса. Харьков: Гуманитарный Центр, 2009.
- Шихавцова П.* Динамика гендерных режимов в сказках. Выпускная квалификационная работа. 2019. URL: <https://www.hse.ru/edu/vkr/296280994> (дата обращения: 15.10.2019).
- Aarne A., Thompson S.* The Types of Folktale. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia Academia Scientiarum Fennica, 1961.
- Azmi N. J., Rashid R. A., Rahman M. A., Zaid S. B.* Gender and Speech in a Disney Princess Movie // International Journal of Applied Linguistics & English Literature. 2016. № 5. P. 235–239. DOI: <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.5n.6p.235>.
- Connell R. W.* Gender and Power: Society, the Person and Sexual Politics. Cambridge: Polity Press, 1987.
- Giddens A.* The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration. Cambridge: Polity Press, 1984.
- Jenkins H.* Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. NY: University Press, 2006.
- Ryan M.-L.* Transmedial Storytelling and Transfictionality // Poetics Today. 2013. № 34 (3). P. 361–388. DOI: <https://doi.org/10.1215/03335372-2325250>.
- West C., Zimmerman D. H.* Doing Gender // Gender and Society. 1987. № 1. P. 125–151. DOI: <https://doi.org/10.1177/0891243287001002002>.

Дата поступления: 15.10.2019

.....

Gender Regimes in Animation Movies or About What Modern Cinderella Should Be

DOI: 10.19181/inter.2020.21.4

Paula Shikhavtsova

Shikhavtsova Paula — student, Faculty of Social Sciences, HSE University, paula.shihavtsova@inbox.lv.

A good story is always in demand. But today the fairy tale is not only told in the mode of verbal translation in the family circle, it becomes the subject of repeated media transformations form, printed illustrated text, comic, film, TV series, cartoon, video game, etc. With the spread and development of media researchers began to pay more attention

to the structure of the narrative, “worlds of history”, are still in demand, the various media platforms (transmedial), which combine a popular medium with a popular archetypical history. This is especially true of cartoons, as they are one of the most popular genres among children. Evidence suggests that children tend to imitate not only their parents and inner family circle behavior, but also cartoon characters, including their gender-specific behavior. Since most modern cartoons continue to borrow stories from classic fairy tales, they inevitably reproduce the gender-stereotypical behavior of the main characters of ancient times. Or, in response to social requests, the plot and character are repaired. In the article we describe the main findings of the study, where we studied folk stories, as well as the plots of modern cartoons. For the study we used a database of folk tales by Stith Thompson, as well as narrative functions in the concept of Vladimir Propp, adapting them to the aspect of female gender. The aim of the study is to reveal how gender socialization is constructed and mediated by media in popular fairy tales. For this purpose, in the study we use critical discourse analysis of modern cartoons.

Keywords: gender regime; storytelling; Propp; fairy tale; folklore; gender stereotypes; Ryan; gender sociology; transmediality

References

- Aarne A., Thompson S. (1961) *The Types of Folktale*. Helsinki: Suomalainen Tiedekatemia Academia Scientiarum Fennica.
- Azmi N. J., Rashid R. A., Rahman M. A., Zaid S. B. (2016) Gender and Speech in a Disney Princess Movie. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*. No. 5. P. 235–239. DOI: <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.5n.6p.235>.
- Bourdieu P. (2007) *Sociologiya social'nogo prostranstva* [Sociology of Social Space]. M.: Institut eksperimental'noj sociologii; SPb.: Aletejya. (In Russ.)
- Connell R.W. (1987) *Gender and Power: Society, the Person and Sexual Politics*. Cambridge: Polity Press.
- Giddens A. (1984) *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*. Cambridge: Polity Press.
- Jenkins H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NY: University Press.
- Propp V. (1928) *Morfologiya skazki* [Morphology of the fairy tale]. Leningrad: Academia. (In Russ.)
- Ryan M.-L. (2013) Transmedial Storytelling and Transfictionality. *Poetics Today*. No. 34 (3). P. 361–388. DOI: <https://doi.org/10.1215/03335372-2325250>.
- Shikhavtsova P. (2019) *Dinamika ghendernyh rezhimov v skazkah* [Gender Regimes in the Fairy tales]. URL: <https://www.hse.ru/edu/vkr/296280994> (accessed 15 October 2020). (In Russ.)
- Titscher S., Meyer M., Wodak R., Vetter E (2009) *Metody analiza teksta i diskursa* [Methods of Text and Discourse Analysis]. Kharkov: Gumanitarniy Tsent, 2009. (In Russ.)
- West C., Zimmerman D. H. (1987) Doing Gender. *Gender and Society*. No. 1. P. 125–151. DOI: <https://doi.org/10.1177/0891243287001002002>.
- Zdravomyslova E., Tyomkina A. (2015) *12 leksiy po gendernoy sotsiologii: uchebnoe posobiye* [12 lectures in sociology of gender]. SPb.: EUSPb. (In Russ.)

Received: 15.10.2019