

К 100-летию юбилею киностудии Уолта Диснея

УДК 791.228(73)

DOI: 10.28995/2686-7249-2025-1-213-225

Волшебная сказка и волшебство мультипликации

Мария В. Маркова

*Российский государственный гуманитарный
университет, Москва, Россия;*

*Российская академия народного хозяйства и государственной службы
при Президенте Российской Федерации, Москва, Россия,
maria.ifj097@gmail.com*

Аннотация. В статье рассматривается контекст создания первого полнометражного анимационного фильма киностудии Уолта Диснея – «Белоснежка и семь гномов» (1937) – и приводится гипотеза о том, что успех диснеевских экранизаций европейских сказок связан в том числе с типологическим сходством технологии мультипликации и поэтики народной сказки. На примере «Белоснежки» проанализировано, каким образом цветной фильм, представляющий плоское и яркое изображение, одновременно универсально понятное и отвечающее на запросы эпохи Великой депрессии, стал эталонной экранизацией сказки и лег в основу американского переосмысления европейского сказочного материала. Черты европейской сказки, выделенные М. Люти (в особенности одномерность, отсутствие глубины и абстрактный стиль), рассматриваются в соотношении с их анимационной репрезентацией в диснеевских мультфильмах. Отсутствие удивления персонажей при встрече с волшебными существами (при тщательной проработке волшебных эпизодов с целью удивить зрителя – но не героя), внимание к внешнему, а не к внутреннему (т. е. репрезентация характера и чувств героев через предметы или понятные поступки), а также акцент на ярких цветах и четких силуэтах – все это определило популярность мультипликационной версии сказки и обеспечило ее «канонизацию» как в контексте американской сказочной традиции, так и в контексте американского кинематографа.

Ключевые слова: волшебные сказки, американский кинематограф, Великая депрессия, мультипликация, Уолт Дисней, Белоснежка, Макс Люти

© Маркова М.В., 2025

Для цитирования: Маркова М.В. Волшебная сказка и волшебство мультипликации // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2025. № 1. С. 213–225. DOI: 10.28995/2686-7249-2025-1-213-225

The wonder tale and the wonder of animation

Maria V. Markova

*Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia;
Russian Presidential Academy of National Economy
and Public Administration, Moscow, Russia,
maria.ifi097@gmail.com*

Abstract. This paper examines the context of creation of the first full-length animated film by Walt Disney – *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) – and suggests a hypothesis that the reason behind the success of Disney adaptations of European fairy tales may be found, among other things, in the typological similarity between the animation technology and the poetics of folk tales. Using *Snow White* as an example we will analyze the way in which color film, a flat and bright image, universally understandable and at the same time responding to the specific demands of the Great Depression era, became the reference fairy tale film adaptation and formed the basis of the American reinterpretation of European fairy tale material. The features of the European fairy tale highlighted by M. Lüthi (especially its one-dimensionality, depthlessness and abstract style) are considered in relation to their animated representation in Disney animated movies. The lack of surprise when characters meet magical creatures (even though magical episodes are carefully created in order to surprise the viewer – but not the hero), attention to the outside rather than the inside (i.e., representation of characters' personal attitude and feelings through objects or easily understandable actions), as well as an emphasis on bright colors and clear silhouettes – all this determined the popularity of the animated versions of the fairy tales and ensured their “canonization” both in the context of the American fairy tale tradition and in the context of American cinema.

Keywords: fairy tales, American cinema, the Great Depression, animation, Walt Disney, Snow White, Max Lüthi

For citation: Markova, M.V. (2025), “The wonder tale and the wonder of animation”, *RSUH/RGGU Bulletin. “Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies” Series*, no. 1, pp. 213–225, DOI: 10.28995/2686-7249-2025-1-213-225

Как существует волшебная сказка в США? Когда мы думаем о сказках, в голову приходят исключительно сюжеты, известные по европейским версиям: «Золушка», «Красавица и Чудовище», «Белоснежка», «Русалочка». Но очень часто эти сказки всплывают в нашем сознании в виде кадров из диснеевских мультфильмов: вот Золушка моет пол и отражается в мыльных пузырях, вот Белль спускается по лестнице в прекрасном золотом платье, вот Белоснежка с короткими черными кудрями поет у колодца, вот Ариэль пытается причесаться вилкой. Уолт Дисней и его киностудия создали современный канон волшебной сказки – как сюжетный, так и визуальный, – и эта американская мечта, выросшая из европейского материала, заслуживает отдельного рассмотрения. Теперь, через сто лет после создания студии, мы можем с относительной уверенностью судить о вкладе, который Дисней внес в американскую и мировую культуру.

К XX в. волшебные сказки окончательно утратили интерес для взрослых (Толкин сравнивал их с облезлой и старомодной мебелью в детской, которую переставили туда лишь потому, что в парадных комнатах она больше не нужна [Tolkien 1994, pp. 143–144]) и перешли в поле воспитательной детской литературы. Отдельные писатели иногда обращались к жанру, но эти сказки были написаны на оригинальные сюжеты и почти ничего общего не имели с поэтикой народной и литературной сказки. Но в 30-е гг. самые известные сказочные сюжеты обрели новую жизнь благодаря деятельности киностудии «Дисней», и с этого момента современное бытование и восприятие жанра определяет американская культура.

Объяснить этот интерес Америки к европейским сказкам помогает представление, сформулированное Дж. Кавелти: «Эволюция и замена формулы – это процесс включения в устоявшиеся структуры воображения новых интересов и ценностей. Особое значение приобретает этот процесс в плюралистических, лишенных непрерывной преемственности культурах, таких как современные индустриальные общества. Поэтому в таких обществах и процветают литературные формулы» [Кавелти 1996, с. 62], они обеспечивают «непрерывность в культуре», которую невозможно обрести никаким другим способом.

В контексте американской литературы особенно заметно это отсутствие непрерывности. Волшебная сказка в силу особенностей американской истории часто воспринималась как атрибут Старого Света, не прижившийся на американской почве. Однако в предисловии к сборнику американских сказок «Золушка в Америке» (2007) У.Б. Маккарти утверждает, что сказочная традиция в США насчитывает пятьсот лет и обусловлена региональной природой

американской культуры, в контексте которой исконно европейские сказки, вобравшие в себя «опыт иммигрантов» [McCarthy 2007, p. 13], подстроились под новые условия бытования и превратились в истории о переселенцах, лесорубах и дельцах. Американское обращение к традиции Старого Света, таким образом, обусловлено исторически.

По мнению С.Дж. Броннера, уже в своей первой полнометражной экранизации сказки, в «Белоснежке и семи гномах» (“Snow White and the Seven Dwarfs”, 1937), Уолт Дисней создал «волшебную сказку, которую он назовет своей – и американской» [Bronner 1998, p. 207], сказку, которая казалась «народной», хотя отсылки к немецкой традиции отсутствовали. Критики того времени сразу же отметили, что сказка братьев Гримм стала американской, а мультфильм Диснея стал новым «американским изобретением для всего мира»: действительно, сразу после премьеры фильм «перевели на десять языков и показали в сорока шести странах» [Bronner 1998, p. 209]. Новейшие американские технологии 30-х гг., использованные Диснеем, были восприняты как новый виток фольклорного бытования и новый способ передачи сказочного сюжета: «Подобно тому, как народные сказки когда-то передавались из племени в племя и от народа к народу, так что почти все имели свою версию “Золушки” или “Аладдина”, у нас могут быть народные фильмы» [Bronner 1998, p. 210].

Сам же Уолт Дисней стал «американским Гриммом», который «не только адаптирует, но и создает народные сказки» [Bronner 1998, p. 210]. Так, «Белоснежка», выпущенная в эпоху после Великой депрессии, помогла оживить поблекнувшее представление об американской мечте. Как пишет Т. Моллет, в этом мультфильме Дисней показал, что награду получают скромные и трудолюбивые – не только сама Белоснежка, но и «простые американцы» – гномы, которые в его версии, в отличие от оригинала братьев Гримм, стали истинными героями истории [Mollet 2013, p. 118]. Кроме того, центральную роль здесь играет природа, изображенная в отчетливо пасторальном духе (чего также не было в сказке-источнике). В Америке 30-х гг., когда «городские банки подвели нацию», стремление к «джефферсоновскому возвращению к земле» [Mollet 2013, p. 120] проявилось во многих фильмах эпохи.

В XX–XXI вв. влияние диснеевских версий сказок на восприятие жанра стало преобладающим и создало национальную «сказочную» традицию (К. Баккилега даже пишет о триаде «Перро – братья Гримм – Дисней» [Bacchilega 2013, p. 27]). И, как кажется, важность Диснея определяется не только тем, что он создал новый фольклор, укорененный в американской истории и культуре

и с восторгом принятый всем миром, но и тем, что он придал классическим сказкам запоминающуюся визуальную форму – при помощи технических возможностей американского кинематографа.

На этом аспекте хотелось бы остановиться подробнее. При всем обилии исследований творчества Диснея и обилии трактовок его фильмов, сравнительно мало говорится о технической стороне его творчества, а точнее – о том, насколько адекватным, органичным и типологически схожим оказалось в его случае сочетание формы и содержания. Имеется в виду сказка как содержание главных и самых известных диснеевских мультфильмов – и мультипликация как техника, воплотившая ее в жизнь. Представляется, что волшебная сказка оказалась идеальным материалом для Уолта Диснея, который в конце 30-х гг. XX в. решил представить публике рисованный, цветной, музыкальный фильм (мюзиклы – еще один эскапистский жанр американского кинематографа того времени). Сама природа мультипликации очень органична для воплощения сказки – она позволяет самым буквальным образом подчеркнуть «плоскую» природу самой сказки (как жанра и как формы), при этом оставляя и место для любых менее вневременных, более актуальных элементов.

Тем не менее ученые – например, Дж. Зайпс – постоянно обвиняют Уолта Диснея в том, что он уничтожил «оригинальность» народной сказки, легшей в основу фильма, и превратил ее в машину для исполнения желаний среднего класса [Zipes 1995]. Другие – скажем, Моллет – защищают его от этой критики, утверждая, что, во-первых, не существует никакой «оригинальной» народной сказки. Моллет указывает, что сказочные сюжеты пересказывались и перепересказывались долгие сотни лет, и определить степень оригинальности той или иной версии не представляется возможным. Во-вторых, Моллет утверждает, что диснеевская «Белоснежка» отчетливо обращается к важнейшей проблеме собственного времени – Великой депрессии. В то время как американцы погружались в мечты о светской жизни или головокружительных приключениях, дающие им возможность кратковременного побега от тоскливой и беспросветной реальности, Дисней показал им привлекательную, но вместе с тем и похожую на них самих героиню, которая не боится тяжелой работы и продолжает надеяться на лучшее.

Согласно данным, собранным Р. Скларом и Моллет, «в самые темные дни Депрессии каждую неделю в кино ходило в среднем 60–75 млн человек» [Sklar 1994; Mollet 2013, p. 112]; к 1939 г. это количество увеличилось до 85 млн. Не знаю, нужны ли еще какие-то доказательства силы и популярности кинематографа в то время. Кинотеатр был буквально самым безопасным местом:

там было достаточно тепло, там можно было дешево перекусить – и при этом погрузиться в эскапистский мир фантазий. Американцы того времени «жаждали избавления от своих черно-белых жизней, заполненных безработицей, голодом и отчаянием, и надеялись <через экраны кинотеатров> сбежать в красочную утопию» [Mollet 2013, p. 112].

«Красочная» – это, конечно, в данном случае просто метафора. В то время было еще очень мало цветных фильмов; знаменитый переход от сепии к цвету в «Волшебнике страны Оз» произойдет только через два года, в 1939-м. Но Дисней реализовал эту метафору – как указывает Моллет, он первым в Голливуде использовал «Техниколор» в анимации [Mollet 2013, p. 122] и тем самым подарил своим зрителям то самое фантастическое бегство от реальности, на которое они надеялись. Поэтому можно говорить о том, что первый полнометражный диснеевский мультфильм действительно воплотил мечту – причем даже двумя способами. «Белоснежка» буквально «расцвела» американский кинематографический пейзаж эпохи Депрессии и одновременно с этим представила волшебную сказку в наиболее органичной для нее форме.

Швейцарский ученый Макс Люти выделил пять черт, характеризующих европейскую народную сказку: это одномерность, отсутствие глубины, абстрактный стиль, изолированность и универсальная взаимосвязанность, а также сублимация и всеохватность (или даже всевключенность) [Lüthi 1986]. В контексте мультипликации нам важнее первые три категории. Насколько мне известно, никто никогда не обращал внимания на тот факт, что эти черты – или хотя бы некоторые из них – абсолютно сообразны техническим характеристикам ранней мультипликации. Именно на этом аспекте кажется важным сосредоточиться.

Следует оговорить, что, хотя триумфальный взлет анимационной волшебной сказки пришелся на время Великой депрессии, возникшая тогда выигрышная комбинация сюжетного материала и плоской, цветной, нарочито простой формы является определяющей и для диснеевских мультфильмов более позднего времени – следовательно, к примерам из них я также буду обращаться, чтобы продемонстрировать общий механизм этого взаимодействия. Надо также сказать, что черты сказки по Люти, на которые мы будем ориентироваться, хотя и были сформулированы позже, чем Дисней создал свою первую анимационную сказку, представляются одним из важнейших взглядов на природу народной европейской сказки в принципе – природу, которую, по всей видимости, Дисней уловил.

Будет нелишним заметить, что, когда Люти говорит о народной сказке, на самом деле он имеет в виду волшебную сказку, древнюю

(«изначальную») форму которой мы можем реконструировать по существующим версиям – большей частью, конечно, литературным, как в случае сказок братьев Гримм. Ведь даже в салонных французских сказках конца XVII в. мы легко можем различить фольклорную основу (подробнее см. [Гистер 2015]), украшенную для определенной риторической ситуации. Для наших же целей (как и для целей студии «Дисней») нет никакой разницы между «Белоснежкой» братьев Гримм, которая более или менее близка к своим народным истокам, и «Красавицей и Чудовищем» мадам де Бомон – отчетливым продуктом эпохи Просвещения.

Итак, по Люти, «одномерность» сказки относится к пространству сказки и заключается в неразличении мира людей и потустороннего, волшебного мира. Герой встречает ведьм, фей, говорящих животных, танцующие звезды, поющую траву – но не видит разницы между собой и ими и не испытывает ни удивления, ни сомнений, ни страха. Как остроумно замечает Люти, «<г>ерой народной сказки действует, и у нет ни времени, ни необходимого склада характера, чтобы интересоваться тайнами окружающего его мира»; у него нет «чувства необычного» [Lüthi 1986, p. 7]. Так, Золушка не удивляется появлению феи-крестной и не задумывается о механике превращения тыквы в карету.

Это, возможно, не самая заметная черта диснеевских мультфильмов – главным образом потому, что изумление и восхищение зрителя были заданы изначально: он должен был быть заворожен тем, что увидит на экране. Поэтому моменты «чистого» волшебства должны были быть максимально выделены, максимально подчеркнуты. Можно вспомнить мрачный эпизод колдовства Злой Королевы в «Белоснежке», или то, как постепенно засыпает и утрачивает краски замок Спящей Красавицы, или превращение обрывков платья Золушки в бальный наряд, или снятие проклятия с замка Чудовища. Важно, что почти во всех этих случаях реакция героя не видна зрителю – чудо демонстрируется *ему* и рассчитано на то, чтобы вызвать *его* восторг. А когда, к примеру, Золушка созерцает превращение своего платья, мы видим ее изумление – но оно отражает наше собственное, так что оценить меру удивления и радости самой героини невозможно. Тем не менее ни во время появления феи в этом мультфильме, ни во время встречи принца Филиппа с крестными принцессы Авроры в «Спящей Красавице» герои не слишком изумлены – сверхъестественные силы, магия и волшебные существа являются органичной частью их мира.

В народной сказке, по мнению Люти, ничего не описывается, только называется – в традициях «истинной эпической техники» [Lüthi 1986, p. 25]. Поэтому вторая черта волшебной сказки – это

отсутствие глубины. Эта категория отчасти напоминает категорию одномерности, но речь идет уже не о восприятии бытового и волшебного пространства, а о самом герое сказки. Он сам является двухмерной фигурой – у него «нет внутренней жизни, нет окружения, нет отношений с прошлыми или будущими поколениями и даже с временем» [Lüthi 1986, p. 37]. Народная сказка «вытягивает всю трехмерность из предметов и феноменов и показывает их нам в виде плоских фигур и событий на ярко освещенной поверхности» [Lüthi 1986, p. 23].

Так, в сказке характеристики персонажей даются посредством их действий. Герой не назван смелым – мы просто видим, как он сражается с драконом; он не назван добрым – но мы видим, как он спасает лису или муравья. Отношения героев выведены исключительно в область внешнего – например, герои обмениваются подарками, и по ним мы можем судить о том, как они относятся друг к другу; духовная или психологическая дистанция показана исключительно через физическое расставание героев (девушка стаптывает железные башмаки, пока ищет возлюбленного – и так мы можем судить и о тяготах пути, и о прошедшем времени, и о ее печали и тоске). Психологические страдания обозначаются – или подменяются – физическими: в «Рапунцель» мы не читаем о том, как принц страдает от разбитого сердца, вместо этого мы «видим», как ведьма выбрасывает его из окна, и он теряет зрение. Но даже физические страдания героями не очень ощущаются – они лишь бесстрастно констатируются.

Принцип «показывай, а не рассказывай» – это, конечно, основной принцип кинематографа вообще, не только анимации. Но анимация, «оживляющая» сказку, может использовать эту общую черту максимально удачно. Одна картинка – и мы понимаем, что представляет собой герой, что его окружает. Вспомним сцену из «Белоснежки», в которой героиня печет пирог для гномов, и ей помогают ее новые лесные друзья: мы сразу понимаем, что она не только добра и приветлива, но и что она любит заниматься домашними делами. Напротив, сцена побега фей-крестных из замка Спящей Красавицы: их крошечный размер, резко противопоставленный огромному замку и мрачному миру, сразу передает нам ощущение того, в какой опасности находится новорожденная принцесса.

Отсутствие глубины, присущее народной сказке, приводит и к формированию особого «абстрактного стиля». И, на мой взгляд, с мультипликационной точки зрения именно эта категория оказывается самой важной. Присущая сказке динамичность не оставляет в повествовании места для длинных описаний, поэтому упомина-

ется лишь то, что важно для стремительного развития сказочного сюжета: «Народная сказка являет чистое действие и предшествует подробному описанию. <...> Леса, родники, замки, домики <...> упоминаются только в том случае, если от них зависит развитие сюжета – они не служат для того, чтобы описать место действия» [Lüthi 1986, p. 38]. И если даже герой сказки «отправляется на стеклянную гору, он делает это не из желания исследовать прекрасную вершину, а потому, что там живет принцесса, которую нужно спасти» [Lüthi 1986, p. 7]. Так, по Люти, в сказке «освещен», максимально ярко и резко, только узкий путь, по которому идет герой – все остальное остается в темноте. При этом все названные предметы четко определены и отделены от всего прочего. Как полагает Люти, в европейской сказке детальные описания, напротив, дают ощущение недосказанности.

Если мы вспомним, сказочные миры и королевства, нарисованные Диснеем (как минимум, в его ранних мультфильмах и даже на классической заставке со схематичным замком), обладают этой абстрактностью. Мы видим очень немного, но именно поэтому наше воображение ничем не сдерживается. Нам показано несколько четких, отдельных объектов, а мы можем почувствовать ту атмосферу волшебства, которая создает мир вокруг них.

Посмотрим на извилистую дорогу, по которой Золушка едет в замок. Замок на горизонте светится, непропорционально огромный, а между ним и каретой – туман, облака и темные силуэты деревьев. Или вспомним вид, открывающийся на замок Спящей Красавицы – между передним планом, на котором стоят герои, и самим замком располагается пространство, пересеченное стилизованными под изображения на средневековых гобеленах рошицами и рекой. Здесь минимум деталей, почти нет конкретики – но мы чувствуем, что за этим стоит целый мир. За каждым светящимся окном в замке прячется комната, за каждым чуть намеченным деревом – белка или цветок.

Более того, те немногие предметы, которые все-таки упоминаются в сказке, часто сделаны из твердых и ценных материалов (дерева, стекла, но чаще всего – металлов или минералов) и имеют очень четкий контур (кольца, мечи, яблоки, орехи...). Люти утверждает, что «не только города, мосты и туфельки могут быть сделаны из камня, железа или стекла, а дома и замки – из золота и бриллиантов, но леса, лошади, утки и люди могут быть сделаны из золота, серебра, железа, меди, или обращаться в камень» [Lüthi 1986, p. 27]. Из металлов сказка отдает предпочтение ценным и редким. То же самое относится и к цветам. В реальном мире беспримесных цветов мало, нас окружают бессчетные оттенки.

В сказке же, как полагает Люти, предпочтение отдается чистым, ярким, простым цветам – золотому, серебряному, красному...

Как проявляется абстрактный стиль сказки в мультипликации? Уже сама технология диктует двухмерное и плоское изображение персонажей. Они нарисованы яркими, чистыми цветами. Что интересно – они призваны создать ощущение сказочной старинности, но на самом деле их одежда не соотносится ни с каким историческим периодом. Это именно абстрактное представление о «сказочности». Диснеевская Белоснежка с ее короткой стрижкой и тонко выщипанными бровями гораздо больше похожа на девушку 30-х гг., чем на средневековую немецкую принцессу – можно сказать, что ее «современность» несколько выводит ее за рамки чистой абстракции (зато приближает к зрителю). Тем не менее ее внешность – напрямую взятая из сказки – крайне органична именно для ранней мультипликации. Черные волосы, белая кожа, красные губы – и почти никаких переходных оттенков. То же самое можно сказать и о ее платье. Золушка, в свою очередь, явно репрезентирует идеал женской красоты 50-х гг., но и она остается плоской, а цвета, отличающие ее портрет, «абстрактными» (золотистые волосы, голубые глаза). Даже в 2009 г., в момент возвращения к классической технике рисованной анимации, одна из последних «двухмерных» диснеевских героинь – Тиана из «Принцессы и лягушки» – по-прежнему сохраняет черты своей сказочной «природы», впервые визуализированной в довольно ограниченных технических условиях мультипликации 30-х.

Итак, мы видим, что «плоская» сказка напрочь лишена реализма – и это следует рассматривать как ее сильную сторону. Именно отсутствие любых частных характеристик превращает сказку, по Люти, в «мир чистой вероятности». Можно ли представить себе более удачный сюжетный источник для амбициозного, дорогого, уникального, эскапистского проекта Уолта Диснея? Если волшебная сказка – это поле чистой возможности, то полнометражная сказка в 1937 г. казалась мечтой – дикой и почти недостижимой. Но эта мечта воплотилась в жизнь. И представляется, что она реализовалась настолько успешно в том числе и в силу типологического сходства форм: сама технология мультипликации оказалась идеальным средством визуального воплощения «плоской», абстрактной, яркой волшебной сказки (хотя художники студии черпали вдохновение в том числе из гравюр Доре, иллюстраций Рэкема и офортов Пиранези).

Две оставшиеся характеристики сказки, выделенные Люти, – изолированность и универсальная взаимосвязанность, а также сублимация и всевключенность – в меньшей степени достижимы визуальными средствами, поэтому подробно останавливаться

на них мы не будем. Однако стоило бы упомянуть изолированность. По Люти, она рождается из простоты сюжета, сплетенного из отдельных эпизодов, между которыми перемещается герой. Кажется, эта черта сказки может быть весьма эффективно проанализирована в связи с техникой создания сценария для анимационного фильма.

Сегодня экранизации сказок, а особенно игровые версии когда-то созданных студией «Дисней» мультфильмов, отошли от этого способа репрезентации сказочного сюжета. Теперь они усложнены, персонажи должны быть психологически глубокими, а лапидарный сказочный сюжет оборачивается слоями обстоятельств разной степени убедительности, которые должны приблизить сказку к реальности. Но именно это усложнение делает сказку ограниченной: она перестает быть универсальной, перестает волновать наше воображение. Представляется, что именно понимание абстрактности и универсальности природы волшебной сказки, равно как и абстрактности и универсальности природы «сказочной» мультипликации (свидетелями которой мы являемся вот уже вторую сотню лет), может помочь нам при дальнейшем анализе наследия Уолта Диснея.

Литература

- Гистер 2015 – *Гистер М.А.* Мари-Катрин д’Онуа и литературная сказка: у истоков жанра // Д’Онуа М.-К. Кабинет фей / изд. подгот. М.А. Гистер; отв. ред. Н.Т. Пахсарьян. М.: Ладомир: Наука, 2015. С. 821–877.
- Кавелти 1996 – *Кавелти Дж.Г.* Изучение литературных формул / пер. с англ. Е.М. Лазаревой // Новое литературное обозрение. 1996. № 22. С. 33–64.
- Bacchilega 2013 – *Bacchilega C.* Fairy tales transformed? 21st-century adaptations and the politics of wonder. Wayne: Wayne State University Press, 2013. 296 p.
- Bronner 1998 – *Bronner S.J.* The Americanization of the Brothers Grimm // Following tradition. Folklore in the discourse of American culture. Louisville: Utah State University Press, 1998. P. 184–236.
- Lüthi 1986 – *Lüthi M.* The European folktale. Form and nature / transl. by J.D. Niles. Bloomington; Indianapolis: Indiana University Press, 1986. 172 p.
- McCarthy 2007 – *McCarthy W.B.* Introduction. Yarns older than uncle Sam // *Cinderella in America. A book of folk and fairy tales* / comp. and ed. by W.B. McCarthy. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. P. 3–23.
- Mollet 2013 – *Mollet T.* “With a smile and a song...”. Walt Disney and the birth of the American fairy tale // *Marvels and Tales*. 2013. Vol. 27. No. 1. P. 109–124.
- Sklar 1994 – *Sklar R.* Movie-made America. A cultural history of American movies. N.Y.: Vintage Books, 1994. 432 p.

- Tolkien 1994 – *Tolkien J.R.R. On fairy stories // Poems and stories*. Boston; N.Y.: Houghton Mifflin Company, 1994. P. 113–188.
- Zipes 1995 – *Zipes J. Breaking the Disney spell // Bell E., Haas L., Sells L. From Mouse to Mermaid. The politics of film, gender, and culture*. Bloomington: Indiana University Press, 1995. P. 21–42.

References

- Bacchilega, C. (2013), *Fairy tales transformed? 21st-century adaptations and the politics of wonder*, Wayne State University Press, Wayne, USA.
- Bronner, S.J. (1998), “The Americanization of the Brothers Grimm”, in *Following tradition. Folklore in the discourse of American culture*, Utah State University Press, Louisville, USA, pp. 184–236.
- Cawelti, J.G. (1996), “The study of literary formulas”, *Novoe literaturnoe obozrenie*, no. 22, pp. 33–64.
- Gister, M.A. (2015), “Marie-Catherine d'Aulnoy and the literary fairy tale. At the roots of the genre”, in *d'Aulnoy, M.-C. Cabinet fei [The cabinet of the fairies]*, Ladomir, Nauka, Moscow, Russia, pp. 821–877.
- Lüthi, M. (1986), *The European folktale. Form and nature*, Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis, USA.
- McCarthy, W.B. (2007), “Introduction. Yarns older than uncle Sam”, in McCarthy, W.B., comp. ed., *Cinderella in America. A book of folk and fairy tales*, University Press of Mississippi, Jackson, USA, pp. 3–23.
- Mollet, T. (2013), “ ‘With a smile and a song...’. Walt Disney and the birth of the American fairy tale”, *Marvels and Tales*, vol. 27, no. 1, pp. 109–124.
- Sklar, R. (1994), *Movie-made America. A cultural history of American movies*, Vintage Books, New York, USA.
- Tolkien, J.R.R. (1994), “On fairy stories”, in *Poems and stories*, Houghton Mifflin Company, Boston, New York, USA, pp. 113–188.
- Zipes, J. (1995), “Breaking the Disney spell”, in Bell, E., Haas, L. and Sells, L., *From Mouse to Mermaid. The politics of film, gender, and culture*, Indiana University Press, Bloomington, USA, pp. 21–42.

Информация об авторе

Мария В. Маркова, кандидат филологических наук, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125047, Россия, Москва, Миусская пл., д. 6;

Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, Москва, Россия; 119571, Россия, Москва, пр. Вернадского, д. 84; maria.if097@gmail.com

Information about the author

Maria V. Markova, Cand. of Sci. (Philology), Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; 6, Miusskaya Sq., Moscow, Russia, 125047;

Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration, Moscow, Russia; 84, Vernadskogo Av., Moscow, Russia, 119571; maria.ifi097@gmail.com