

Сказочный сюжет о принцессе и лягушонке
сквозь призму столетий: ответ на вызовы нового времени
в интерпретации студии Дисней

Арина Р. Шевченко

*Казанский (Приволжский) федеральный университет,
Казань, Россия, sheara@inbox.ru*

Аннотация. Статья посвящена диалогу со сказочной традицией, представленному в анимационном фильме компании Дисней «Принцесса и лягушка» (2009). В основе сценария – детская книга американской писательницы Элизабет Доусон Бейкер «Принцесса-лягушка» (2002), представляющая собой интерпретацию сюжета сказки Братьев Гримм «Король-лягушонок, или Железный Генрих» (1812). Помимо характеристики особенностей художественного взаимодействия претекстов и кинотекста, обращение к мультфильму «Принцесса и лягушка» также предоставляет возможность выявить специфику существенных модификаций в диснеевском каноне. Трансформация типичного образа принцессы; смещение акцента с ожидания «принца на белом коне» в роли спасителя на идею об осуществлении мечты о карьере и независимости; изображение синтеза французской, афроамериканской и «белой» американской культур – все это позволяет определить рассматриваемый нами материал как продукт нового времени, выступающий в качестве визуализации фундаментальных изменений в социуме и культуре. В ходе анализа, выстроенного согласно принципам историко-литературного и сопоставительного методов исследования, мы приходим к выводу об эволюции сказочной традиции и архетипов в контексте современной гетерогенной действительности, где обращение к классике выступает в качестве своеобразной платформы для реализации актуальных идей.

Ключевые слова: Бр. Гримм, диалог с классикой, Дисней, интерпретация, мультипликационная картина, ремейк, сказочный сюжет, экранизация, Элизабет Бейкер

Для цитирования: Шевченко А.Р. Сказочный сюжет о принцессе и лягушонке сквозь призму столетий: ответ на вызовы нового времени в интерпретации студии Дисней // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2025. № 1. С. 226–239. DOI: 10.28995/2686-7249-2025-1-226-239

© Шевченко А.Р., 2025

The fairy tale plot on the princess and the frog
through the prism of ages.
A response to the New Times' challenges
in Disney's interpretation

Arina R. Shevchenko

Kazan Volga Region Federal University, Kazan, Russia,
sheara@inbox.ru

Abstract. The article is focused on the dialogue with fairy tale tradition presented in *The Princess and the Frog* (2009), an animated film by Disney Company. *The Frog Princess* (2002), a book by Elizabeth Dowson Baker, an American female children's writer, lies in the basis of the script. Baker's work, in turn, is an interpretation of the Grimm brothers' fairy tale *The Frog-King, or Iron Henry* (1812). Besides the characteristics of the artistic interaction between the pretexts and cinematographic text and its features, appealing to *The Princess and the Frog* also allows us to bring out the specifics of significant modifications in Disney canon. The typical princess image transformation; the shift in emphasis from the expectation of Prince Charming in the role of a savior to the idea on the dream about career and independence come true; the depiction of French, Afro-American and "white" American cultures' synthesis – all these enables us to define the material taken under study as the modern age product, acting as the visualization of certain fundamental changes in society and culture. In the analysis based on the principles of historical and literary and comparative research methods, we make a conclusion about the evolution of fairy tale tradition and archetypes with regard to contemporary heterogeneous reality, where addressing the classics functions as a peculiar platform for the implementation of relevant ideas.

Keywords: animated picture, Brothers Grimm, dialogue with the classics, Disney, Elizabeth Baker, fairy tale plot, interpretation, remake, screen version

For citation: Shevchenko, A.R. (2025), "The fairy tale plot on the princess and the frog through the prism of ages. A response to the new times' challenges in Disney's interpretation", *RSUH/RGGU Bulletin. "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies" Series*, no. 1, pp. 226–239, DOI: 10.28995/2686-7249-2025-1-226-239

Каждая экранизация как «перекодирование художественного текста на принципиально иной язык» [Щукина 2010, с. 45] или же «перевод одной художественной системы на язык другой» [Мильдон 2011, с. 9], является уникальным продуктом и самостоятельным произведением кинематографического искусства. В настоящем ис-

следовании мы обращаемся к искусству мультипликационному, а именно к 49-му анимационному фильму компании Дисней «Принцесса и лягушка» (*The Princess and the Frog*). Данная работа завершает эпоху диснеевского «Постренессанса» – так кинокритики обычно называют период работы студии с начала 2000-х гг. до второго десятилетия XXI в., – вышел на большой экран в 2009 г. В России премьера состоялась в 2010 г. Наибольший интерес, на наш взгляд, представляет взаимодействие формальной стороны, представленной своеобразной творческой манерой создателей «Принцессы и лягушки», и содержательной, являющей собой диалог с традициями классической и современной литературной сказки. В основе сценария – дебютная детская книга американской писательницы Элизабет Доусон Бейкер «Принцесса-лягушка» (*The Frog Princess*, 2002)¹. Она представляет собой интерпретацию сюжета сказки Братьев Гримм «Король-лягушонок, или Железный Генрих» (*Der Froschkönig oder der eiserne Heinrich*, 1812)². История, изложенная немецкими романтиками, в целом оказавшая большое влияние на множество авторов из разных стран³, настолько вдохновила Бейкер, что после выхода первой книги о принцессе и лягушонке она опубликовала целую серию произведений о полюбившихся как ей самой, так и читательской аудитории героях⁴.

¹ Здесь и далее мы ссылаемся на следующее издание Э. Бейкер: *Baker E.D. Tales of the Frog Princess*. L.: Bloomsbury Children's Books, 2007. 772 p.

² Гримм В.Я. Король-лягушонок, или Железный Генрих. М.: Энигма, 2016. 16 с.

³ В разных частях света существуют собственные варианты подобного сюжета: «Замечательная Лягушка» (В. Генри Джонс и Льюис Л. Кропф, Венгрия); «История о Королеве, которая искала волшебный напиток» (Дж.Ф. Кэмпбелл, Шотландия); «Источник Конца Света Паддо» (Роберт Чемберс, Шотландия); «Дева и лягушка» (Джеймс Орчард Халливел-Филлипс, Англия); «Добрая падчерица и лягушка» (В. Генри Джонс и Льюис Л. Кропф, Англия); «Принц-лягушка» (Х. Паркер, Шри-Ланка); «Муж-лягушка» (Уильям Эллиот Гриффис, Корея); «Жених-жаба» (Зонг Ин-Соб, Корея) и мн. др. Все они были опубликованы в книге известного американского фольклориста Хайди Энн Хайнер: *Heiner H.A. The Frog Prince and other frog tales from around the world. Fairy tales, fables and folklore about frogs*. Scotts Valley: CreateSpace, 2010. 296 p.

⁴ *Baker E.D. Dragon's breath*. N.Y.: Bloomsbury USA Children's Books, 2003. 320 p.; *Idem. Once upon a curse*. N.Y.: Bloomsbury USA Children's Books, 2004. 272 p.; *Idem. No place for magic*. N.Y.: Bloomsbury USA Children's Books, 2006. 256 p.; *Idem. The Salamander spell*. N.Y.: Bloomsbury USA

Сюжет братьев Гримм является лишь фабульным стержнем для цикла Элизабет Бейкер. У знаменитых немецких сказочников на капризной принцессе, не сдержавшей обещание о поцелуе, данное после того, как говорящий лягушонок помог достать из колодца ее любимый мяч, лежала ответственность лишь за то, чтобы расколдовать его и помочь превратиться в человека. В свою очередь, Бейкер существенно расширяет систему образов первоисточника и значительно усложняет сюжет. В ее произведении появляются новые герои, такие как добрая колдунья Грассина – тетушка главной героини-принцессы – и злая ведьма Ваннаби, а также персонажи из животного мира, готовые прийти на помощь главным героям, как, например, летучая мышь Лил или змея Фэнг. Более того, современная американская писательница обратила в лягушку и саму принцессу. Героиня Бейкер принцесса Эмеральда, чье говорящее имя, образованное от английского “emerald”, в переводе обозначающего «изумруд», можно охарактеризовать как метафору ее нового цвета кожи, вообще не очень похожа на типичных королевских особ из сказок. Она неуклюжа, не грезит мечтами о замужестве, а ее смех и вовсе похож на звуки, издаваемые ослами: «мама постоянно говорит мне об этом. Она считает, что смех принцессы должен быть подобен звону колокольчика, а не ржанию осла»⁵. Эмеральда соглашается одарить нежностью превращенного в лягушку принца Эдрика, хоть и изо всех сил сдерживает свое отвращение, в отличие от своего менее доброго и исполнительного прототипа. В самой ранней версии сказки братьев Гримм принцесса швыряет лягушонка об стену, что, собственно, и помогает ему обрести первоначальный облик. Впоследствии подобная жестокость, присущая большинству старинных сказочных сюжетов, в некоторых версиях была заменена на ночь, проведенную на подушке прекрасной принцессы в качестве способа снять заклятье. Поцелуй, кстати говоря, пришел на смену двум предшествующим и гораздо менее романтичным способам борьбы с дурной магией лишь в англоязычных переводах сюжета, появившихся в XX в. В книге Элизабет Бейкер после того, как магия поцелуя явно срабатывает не так, как хотелось бы обоим героям, они буквально обречены на совместный квест в компании

Children's Books, 2007. 256 p.; *Idem*. The Dragon princess. NY.: Bloomsbury USA Children's Books, 2008. 224 p.; *Idem*. Dragon kiss. N.Y.: Bloomsbury USA Children's Books, 2015. 304 p.; *Idem*. A Prince among frogs. N.Y.: Bloomsbury USA Children's Books, 2010. 224 p.; *Idem*. The frog princess returns. N.Y.: Bloomsbury USA Children's Books, 2017. 208 p.

⁵ *Baker E.D.* Tales of the Frog Princess. P. 5. Здесь и далее перевод мой. – А. III.

соратников из мира животных в попытке обрести способ вернуть свой прежний облик. Поиск, как это часто бывает в литературных квестах, из фактического превращается в тот, что направлен на переосмысление своего «я» и дарует, помимо искомой материальной, еще и духовную награду. Ей в случае с «Принцессой-лягушкой» Э. Бейкер являются способность героев побороть собственные страхи, обретение новых друзей, взаимопонимания, поддержки и взаимной любви. Интересно и то, что А.В. Жучкова отмечает особую символику и психологическую составляющую образа лягушки в сказочной традиции: «из-за природной предрасположенности амфибии к эволюционным трансформациям лягушка в фольклоре становится символом внутреннего изменения героев. В русской сказке о Царевне-лягушке и в немецких сюжетах о Принце-лягушке и Королевиче-лягушонке этот образ маркирует необходимость личностного роста персонажей» [Жучкова 2014, с. 107]. Также исследовательница говорит и о схожей идейно-тематической специфике подобных сказочных сюжетов, где «оба героя должны пройти через определенные изменения личной картины мира и своего отношения к происходящему. Характер этих изменений коррелирует с гендерными ролями героев» [Жучкова 2014, с. 111]. Несмотря на то что Бейкер значительно осовременивает взятый за основу сюжет претекста и создает развернутый, усложненный нарратив, на наш взгляд, она придерживается обозначенной Жучковой сложившейся стратегии в репрезентации взаимоотношений подобных героев, делая в своем произведении основной акцент именно на внутренней трансформации главных героев.

Так, именно интерпретация Элизабет Бейкер легла в основу экранной адаптации Диснея, оказавшейся в числе номинантов премий «Золотой глобус» и «Оскар», что также вполне объяснимо и в связи с фактом, упоминаемым Дж. Зайпсом: «хотя другие режиссеры и аниматоры тоже создают немало замечательных фильмов по мотивам известных сказок, Диснею удалось получить право культурного господства в этом жанре» [Зайпс 2013, с. 39]. Помимо этого, исследователь отмечает, что эта корпорация «самым революционным образом превратила жанр сказки через кинематограф в самостоятельную институцию» [Зайпс 2013, с. 48]. Безусловно, многие из работ, созданных Диснеем, интересно рассматривать и с точки зрения применения жанровых стратегий ремейка, и в контексте самобытного творческого метода одной из крупнейших анимационных компаний.

Буквально с первых кадров зритель может насладиться диалогом с классикой, не только литературной, но и мультипликационной. «Принцесса и лягушка» – первый после десятилетнего

перерыва полнометражный фильм, выполненный в технике традиционной рисованной анимации. В прорисовке образов героев угадываются черты полюбившихся зрителю историях об Ариэли и принце Эрике, Аладдине и Жасмин, красавице Белль и Чудовище и мн. др. В данном случае мы также согласны с мнением Дж. Зайпса, который верно подметил, что «сила диснеевских сказочных мультфильмов не в их уникальности или новизне технологий, а в неподражаемом таланте Диснея управлять старомодными, но всегда стабильными ценностями общества через посредство анимации и использования новейших технологий в кино так, чтобы они служили исполнению его идей и взглядов» [Зайпс 2013, с. 60]. Отказ от 3D, современной компьютерной графики и спецэффектов вполне объясним и с точки зрения выбора хронотопа «Принцессы и лягушки». Помимо сцен, изображающих приключения героев в лоне дикой природы, основное действие происходит в Новом Орлеане 1920-х гг. Подобное сюжетное решение позволило режиссерам Джону Маскеру и Рону Клементсу – так называемой старой гвардии кинокомпании, работавшей над созданием «Русалочки» (*The Little Mermaid*, 1989) и «Аладдина» (*Aladdin*, 1992), – и композитору Рэнди Ньюману воссоздать дух изображаемого времени и снять настоящую «оду» Золотому веку джаза, «ревушим двадцатым» и Гарлемскому ренессансу, выполненную в лучших традициях диснеевских мюзиклов, чье музыкальное оформление, как правило, является отдельным видом искусства. В фильме невероятный саундтрек, который отличает гармоничное сочетание джаза, соула и ритм-энд-блюза.

«Принцесса и лягушка», подобно «101 далматинцу» (*One Hundred and One Dalmatians*, 1961), «Котам-аристократам» (*The Aristocats*, 1970) или же «Леди и Бродяге» (*Lady and the Tramp*, 1955), вписывается в ряд «городских» диснеевских историй, где сосуществуют магическое и реалистическое, чудесное и обыденное. Важно отметить, что во время работы над мультфильмом его создатели посетили штат Луизиана, побывали на центральных улицах Нового Орлеана и отправились в круиз по Миссисипи на единственном местном пароходе «Натчез», что помогло им с предельной точностью воссоздать аутентичную атмосферу⁶. Рисованный мультипликаторами городской ландшафт луизианской столицы с ее старейшей частью, Французским кварталом, и скромными афроамериканскими районами – невероятно реалистичен и с точки зрения художественного воплощения синтеза французской,

⁶ Kurtti J. The art of the princess and the frog. San Francisco: Chronicle Books, 2009. P. 18–19.

африкано-американской и «белой» американской культур, столь характерного для данного города.

Даже культ Вуду, привнесенный в Луизиану афроамериканцами, любопытным образом нашел отражение в образах центральных персонажей мультфильма. Так, например, главный злодей «Принцессы и лягушки» – Доктор Фасилье – буквально списан с Барона Субботы, вудистского духа-посредника между земным и загробным миром, традиционно изображаемого в виде скелета или худощавого высокого темнокожего мужчины в черном фраке и цилиндре, с сигарой во рту, чьими основными символами являются крест и гроб. Несмотря на то что в мультипликационной картине зло исходит от маскулинного, а не от феминного персонажа, как в книге Э. Бейкер, традиционная для сказочных отрицательных героев зловещая и мрачная цветовая гамма в сочетании с отталкивающими чертами внешности перекликаются с тем, как писательница изображает ведьму Ваннаби: «женщина напоминала привидение. С плеч свисали взъерошенные, косматые волосы. Длинные, темные одеяния волочились по земле, цепляясь за ветки и собирая грязь»⁷. Говорящее имя данной героини – в оригинале “Vannabe” – содержит в себе элемент языковой игры, так как отсылает к англоязычному “want to be”, что в переводе означает «хочет быть». Данный прием содержит в себе авторскую иронию по отношению к описываемой ей бесталанной, посредственной ведьме, невзирая на ее полное внешнее соответствие подобным героиням: «ее длинные вьющиеся волосы были выкрашены в черный, сквозь который у корней проглядывался мышинный оттенок. Глаза были темными и впалыми, щеки казались изможденными, а кожа – бледной. Одета она была также с головы до ног во все черное, будь то ее длинное, поношенное платье, убогая шаль или стоптанные кожаные башмаки»⁸. Номинация символично отражает неудачи Ваннаби на колдовском поприще и тщетное желание могущества, которому, согласно сюжету, где традиционно добро побеждает зло, не суждено сбыться, как и в «Принцессе и лягушке». Важно отметить, что Фасилье, наделенный выдающимися чертами внешности и являющийся воплощением «вселенского» зла, также демонстрирует и некий возврат к каноническим образам злодеев Золотого века Дисней (1937–1942), характерный для диснеевского постренессанса начала 2000-х гг.

Образ шаманки Мамаи Оди, помогающей главным героям мультипликационной картины развеять злые чары и превратиться

⁷ Baker E.D. Tales of the Frog Princess. P. 65.

⁸ Ibid. P. 67–68.

из лягушек в людей, содержит в себе отсылку к доброй колдунье Грассине Элизабет Бейкер. Ее имя, образованное от английского слова “grass” – «трава», отражает ее связь с силами природы, к которым прибегает и Оди. Единение героинь с природой противопоставляется отрицательному описанию жизни в королевском дворце в книге Бейкер: «разница между комнатой моей тети и другими помещениями в замке была поразительной. Если дворец был, по большей части, холодным, сырым и мрачным, то комната Грассины – теплой и уютной. За декоративной железной решеткой, украшавшей камин, всегда потрескивал огонь <...> На холодных каменных полах лежали толстые, плетеные коврики различных оттенков зеленого цвета, будто вокруг был лес, залитый солнечным светом»⁹ и изображению чопорного мира богатой наследницы Лотти Ля Бафф и ее отца в мультфильме. Цветовая параллель между именами Грассины и ее племянницы Эмеральды, которое содержит в себе отсылку к изумруду, является художественным воплощением эмоциональной связи и теплых взаимоотношений двух героинь, а также своего рода предзнаменованием передачи магического дара от старшей героини младшей согласно авторской задумке.

Примечательно, что и в мультфильме, и в книге образы злых и добрых волшебников строятся по принципу бинарных оппозиций. Как и в случае с Фасилье, в образе Мамы Оди присутствует вудистский компонент и угадываются черты Мари Лаво – «мамбо», или, иначе говоря, верховной жрицы и легендарной основательницы луизианского Вуду. Она была одной из самых влиятельных женщин Нового Орлеана XIX в., как правило, изображавшейся в тюрбане, со змеей на шее и посохом в руках. Так, вышеперечисленные особенности помогли команде, работавшей над «Принцессой и лягушкой», реализовать принцип двойного кодирования. Если самые юные представители зрительской аудитории получают возможность сосредоточиться на увлекательных приключениях главных героев, то взрослая ее часть может насладиться новоорлеанской карнавальной эстетикой и культурно-историческими реалиями, интересным образом переданными на экране.

Безусловно, «Принцесса и лягушка» стоит упоминания не только как рисованная версия ярчайшего периода американской истории между Первой мировой войной и Великой депрессией. Учитывая, что представителям Дисней всегда удавалось сочетать демократичность, ориентацию на современность и использование различных технологий [Зайнс 2013, с. 50–51], «Принцесса и лягушка», в первую очередь, картина, где происходит изменение

⁹ Ibid. P. 11.

канонического образа сказочной принцессы, который в случае с работами Дисней уже стали определенным «лингвокультурным типажом» и экранным воплощением «модельной личности», по мнению А.В. Валяйбоб [Валяйбоб 2017, с. 90]. Согласно точке зрения А.Э. Байриевой, «кинематограф – зеркало эпохи, и с его помощью можно пронаблюдать динамику социальных процессов <...> То же самое касается и такого вида кинематографа, как мультипликационные фильмы» [Байриева 2019, с. 415]. Аналогичные тенденции прослеживаются и в «Принцессе и лягушке». Главная героиня мультфильма афроамериканка Тиана – первая чернокожая принцесса в истории Дисней, что в определенном смысле делает «Принцессу и лягушку» по-настоящему революционной с точки зрения традиций кинокомпаний. Тиана – простая официантка из скромной семьи, отличающаяся невероятным трудолюбием и амбициозностью. Ее история – это путь в первую и последнюю очередь к мечте, а не к принцу. Можно сказать, что принц Навин появляется сам, «по ходу дела», что отражает новый виток феминистских веяний XXI в. Об этом в статье, посвященной эмансипации и феминизации женских образов в картинах Дисней, пишет и Е.Н. Потапова: «с каждым последующим мультфильмом роль мужчины становится все менее выраженной. Подвиги принцев и свадьбы – это пример классического “Диснея” <...> Героини прекрасно справляются с трудностями и без героев либо же используют мужчин в своих целях» [Потапова 2017, с. 133]. П. Шихавцова также отмечает, что «происходят изменения в гендерных режимах прежде традиционных сказочных сюжетов. Современные женские персонажи – это девушки, рационально добивающиеся своей цели, более не являющиеся пассивными акторами, как это было характерно для классического типа девушки наподобие Рапунцель, которая терпеливо ждала в высокой башне своего спасителя-принца» [Шихавцова 2020, с. 75]. Объяснение этому исследовательница связывает с социальными процессами, происходящими в настоящей действительности: «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 <...> Современные персонажи имеют тенденцию думать о приземленных вещах, но в то же самое время и о таких, которые помогут самореализации или достижению цели» [Шихавцова 2020, с. 73]. Так и в «Принцессе и лягушке» происходит смещение акцента с типичного для диснеевских сказочных сюжетов

прежних лет ожидания «принца на белом коне» в роли спасителя на идею о реализации мечты о карьере и независимости, несмотря на внешние препятствия. Подобная трансформация образа классической принцессы началась еще в мультфильме «Мулан» (*Mulan*, 1998), где главной целью центральной героини не является принц и прохождение череды испытаний только ради него одного, а сама она – не только прекрасна внешне, но и активна, свободолюбива и сильна духом.

Интересно, что мечта Тианы – открыть собственный ресторан – вполне материальна, в чем в полной мере чувствуется прагматизм как составляющая американского национального менталитета. Образ Тианы является воплощением настоящей “self-made girl”, сосредоточенной на карьере, в финале осуществляющей свою американскую мечту, став хозяйкой фешенебельного заведения. В данном случае невольно возникают ассоциации с Опррой Уинфри, первой чернокожей женщиной-миллионером в мировой истории, чей жизненный путь стал источником вдохновения как для создателей мультфильма, так и для многих афроамериканок. Кстати, О. Уинфри озвучила одну из героинь рассматриваемой нами картины – мать Тианы Эудору. Интересно и то, что по сюжету Тиане удастся «обойти» Шарлотту «Лотти» Ля Бафф, богатую и капризную наследницу белого американца с французскими корнями, которая, казалось бы, больше подходит на роль типичной диснеевской героини. Этот факт, с одной стороны, говорит о дани сказочной традиции вознаграждать тех, кто добивается всего собственным честным трудом, храбростью и смекалкой. С другой – то, что в финале белая героиня остается в тени триумфа темнокожей Тианы, также свидетельствует и о социокультурных изменениях в современной реальности, нашедших свое отражение в новых героях для нового поколения американцев, чьи судьбы больше не определяются расовой принадлежностью. Знаковым является и то, что релиз мультфильма состоялся спустя десять месяцев после инаугурации первого чернокожего президента США Барака Обамы. На наш взгляд, данное событие, ознаменовавшее новую веху в американской истории, также повлияло на расширение рамок классической «белой» диснеевской системы образов. Неслучайно и внешнее сходство отца главной героини Тианы, погибшего в Первой мировой войне, с Обамой, а верный соратник центральных героев аллигатор Луи, способный мастерски играть джаз на трубе, является отсылкой к фигуре легендарного джазмена Луи Армстронга. В данном случае любопытно и то, что на американском сленге XX в., в особенности в Новом Орлеане, родном городе Армстронга, талантливых джазовых музыкантов называли аллигаторами.

Что касается образа принца Навина в «Принцессе и лягушке», то здесь также можно проследить определенную эволюцию в сравнении с типичным «функционалом» данного героя, как в более ранних мультипликационных картинах компании, так и в классических сказочных сюжетах. Любопытно, что образ Навина до превращения в лягушонка коррелирует с тем, как в своей книге Элизабет Бейкер описывает внесценического персонажа принца Хорхе, за которого королевская чета хочет выдать замуж свою дочь Эмеральду, а не с изображением заколдованного Эдрика: «он настолько самовлюбленный, что не оставит никому места рядом с собой. Ты когда-нибудь видела, как он разглядывает собственное отражение в зеркале? Даже псу от этого стало бы тошно!»¹⁰. Это свидетельствует об определенной многогранности продукта компании Дисней в отношении интерпретации претекста, взятого за основу. Рэнди Хэйкок, один из аниматоров, работавших над образом принца-лягушонка, прокомментировал это следующим образом: «У Диснея существует многолетняя традиция принцев, но всем им не хватает характера. Они – только функции, объект любви принцессы. У нас ни разу не было принца, который бы серьезно повлиял на героиню; всегда была любовь с первого взгляда. На этот раз мы взяли за основу принцип романтической комедии, когда после первой встречи парень и девушка совсем не нравятся друг другу. Как и у многих людей, недостатки Навина – логичное продолжение его достоинств. У героини тоже есть недостаток – она не умеет по-настоящему ценить жизнь. Она не умеет радоваться, и этому ее научит Навин. Он покажет ей, как важно порой остановиться, оглядеться и насладиться тем, что вокруг. Веселиться, радоваться тому, что у тебя есть»¹¹. Тиана же, в свою очередь, делает принца менее капризным, самовлюбленным и своенравным и рассказывает ему о мире простых людей, чьи желания не исполняются по щелчку пальцев лишь потому, что они принадлежат к королевской семье.

Несмотря на присутствие в финале мультфильма традиционного как для диснеевских картин, так и классических сказок счастливого финала, озаменованного бракосочетанием главных героев, его создатели все же следуют за идеей истории Элизабет Бейкер. После череды испытаний и приключений Эмеральды и Эдрика главная героиня предпочитает повременить с замужем-

¹⁰ Baker E.D. Tales of the Frog Princess. P. 26.

¹¹ Interview with The Princess and the Frog animators. URL: <https://pursuitist.com/interview-with-the-princess-and-the-frog-animators/> (дата обращения 01.07.2024).

ством и выбирает, выражаясь языком нового времени, саморазвитие: «Я не думаю, что готова связать себя узами брака. У меня есть возможность стать очень хорошей ведьмой, и я думаю, что сейчас пришло время хорошенько поработать над этим. Даже если я и решу выйти замуж в дальнейшем, колдовские способности мне всегда пригодятся»¹². Так, основной акцент делается не столько на решении матримониальных вопросов изображаемой пары и последующем “happily ever after”, сколько на том, что главным в их отношениях становится способность найти общий язык, научить друг друга чему-то новому, стать, в первую очередь, друзьями, партнерами, готовыми прийти на помощь в испытаниях, уготованных им судьбой, что значительно ближе современной аудитории. В данном случае мы солидарны с точкой зрения Е.Э. Панченко. Она также отмечает, что компания Дисней «реагирует на социальные изменения в обществе и положение женщины в нем, а трансформация образов женских и мужских персонажей делает их анимационную продукцию актуальной и конкурентоспособной» [Панченко 2020, с. 194].

Таким образом, рассмотренную нами мультипликационную картину можно охарактеризовать как любопытный ремейк классики американской детской литературы, где некий синтез сюжетных перипетий первоисточника и истории Элизабет Бейкер «приправлен» наиболее актуальными для XXI в. тенденциями.

Литература

- Байриева 2019 – *Байриева А.Э.* Гендерные модели в зарубежных и отечественных мультипликационных фильмах // Социальные и гуманитарные науки. 2019. № 1 (3). С. 406–415.
- Валяйбоб 2017 – *Валяйбоб А.В.* Эволюция лингвокультурного типажа «принцесса Дисней» // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2017. № 8 (121). С. 90–93.
- Жучкова 2014 – *Жучкова А.В.* Образ лягушки как символ внутренней трансформации героя в русском и немецком фольклоре // Вестник славянских культур. 2014. № 4 (34). С. 107–115.
- Зайнс 2013 – *Зайнс Дж.* Разрушая чары Дисней // Детские чтения. 2013. № 2 (4). С. 38–62.
- Мильдон 2011 – *Мильдон В.И.* Что же такое экранизация? // Мир русского слова. 2011. № 3. С. 9–14.

¹² *Baker E.D.* Tales of the Frog Princess. P. 214.

- Панченко 2020 – *Панченко Е.Э.* Образ диснеевской принцессы: трансформация поведения и ее отражение в языке // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2020. № 11 (840). С. 185–194.
- Потапова 2017 – *Потапова Е.Н.* Роль эмансипации и феминизации в формировании женского образа на примере анимации “The Walt Disney Company” // Филологические науки: Вопросы теории и практики. 2017. № 5 (71). С. 130–133.
- Шихавцова 2020 – *Шихавцова П.* Гендерные режимы в мультфильмах, или О том, какой должна быть современная Золушка // Inter. 2020. № 1. С. 65–80.
- Щукина 2010 – *Щукина Д.А.* Экранизация художественного текста // Кино/текст: материалы XXXIX Международной филологической конференции, 18–19 марта 2010 г. Вып. 1. СПб., 2010. С. 45–49.

References

- Bairieva, A.E. (2019), “Gender models in foreign and domestic cartoons”, *Sotsial'nye i gumanitarnye nauki*, vol. 3, no. 1, pp. 406–415.
- Mil'don, V.I. (2011), “What does it mean – screening?”, *Mir russkogo slova*, no. 3, pp. 9–14.
- Panchenko, E.E. (2020), “Disney princess image. Behavior dynamics and its reflection in language”, *Moscow State Linguistic University. Bulletin. Humanities*, vol. 840, no. 11, pp. 185–194.
- Potapova, E.N. (2017), “The role of emancipation and feminization in the female image formation by the example of ‘The Walt Disney Company’ animation”, *Filologicheskie nauki: Voprosy teorii i praktiki*, vol. 71, no. 5, pp. 130–133.
- Shchukina, D.A. (2010), “A screen adaptation of a literary text”, in *Kino/tekst: materialy XXXIX Mezhdunarodnoi filologicheskoi konferentsii, 18–19 marta 2010 g.* [Cinema/Text. Proceedings of 39th International Philological Conference, 18–19 March 2010], iss. 1, Saint Petersburg, Russia, pp. 45–49.
- Shikhavtsova, P. (2020), “Gender regimes in animation movies or About what modern Cinderella should be”, *Inter*, no. 1, pp. 65–80.
- Valyaibob, A.V. (2017), “Evolution of the linguocultural type ‘Dysney Princess’”, *Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, vol. 121, no. 8, pp. 90–93.
- Zhuchkova, A.V. (2014), “Frog as a symbol of personal development in the Russian and Germanic folklore”, *Vestnik slavyanskikh kul'tur*, vol. 34, no. 4, pp. 107–115.
- Zipes, J. (2013), “Breaking the Disney spell”, *Detskie chteniya*, vol. 4, no. 2, pp. 38–62.

Информация об авторе

Арина Р. Шевченко, кандидат филологических наук, Казанский (При-
волжский) федеральный университет, Казань, Россия; 420111, Россия,
Казань, ул. Кремлевская, д. 18; sheara@inbox.ru

Information about the author

Arina R. Shevchenko, Cand. of Sci. (Philology), Kazan Volga Region Fed-
eral University, Kazan, Russia; 18, Kremlevskaya St., Kazan, Russia, 420111;
sheara@inbox.ru