

Любовь Бугаева

# American Girl как проект доместикации истории

Lyubov Bugaeva

American Girl and the Domestication of History

**Любовь Бугаева** (СПбГУ; доцент кафедры русского языка как иностранного и методики его преподавания филологического факультета; доктор филологических наук) [ldbugaeva@gmail.com](mailto:ldbugaeva@gmail.com).

**Ключевые слова:** интимизация опыта, переживание исторического прошлого, одомашнивание, доместикация, история США, кукла American Girl

УДК: 39+316.7+94+687+688

В статье рассматривается American Girl — успешный коммерческий проект, включающий в себя не только одноименную куклу размером 46 см, но и фильмы, интерактивные повествования, видео- и компьютерные игры, а также многочисленные предметы одежды, мебели и т.п. Основная задача проекта — создать условия, в которых современная девочка-предтинеиджер может как бы «увидеть» события исторического прошлого, почувствовать, «каково это» — быть маленькой американкой, например в 1904 году в Нью-Йорке или во время Американской революции в Виргинии. В статье исследуется стратегия введения истории в домашнее пространство ребенка, сделавшая проект American Girl одним из наиболее удачных с точки зрения интимизации чужого опыта и доместикации истории.

**Lyubov Bugaeva** (St. Petersburg State University; associate professor, Department for Russian as a Foreign Language and Methods of Its Teaching, Faculty of Philology; D. habil.) [ldbugaeva@gmail.com](mailto:ldbugaeva@gmail.com).

**Key words:** making experience intimate, experiencing of historical past, domestication, history of the USA, American Girl doll

UDC: 39+316.7+94+687+688

This article examines the “American Girl” project — a successful commercial enterprise that includes 46 cm dolls of the same name, films, interactive narratives, video and computer games and many items of clothing, furniture, etc. The project’s basic task is to create conditions in which contemporary little girls and pre-teens can “see” historical events, feel “what it was like” to be a little American girl in 1904 New York City or during the American Revolution in Virginia. Bugaeva examines the strategies for bringing history into the domestic space of the child, which have made the “American Girl” project one of the most successful in terms of making foreign experience intimate and domesticating history.

American Girl — один из наиболее успешных американских коммерческих проектов, ориентированных на детскую аудиторию, и один из наиболее удачных с точки зрения интимизации чужого опыта и доместикации истории. Центральная фигура проекта, запущенного в 1986 году компанией «Pleasant» и рассчитанного на предтинеиджеров — детей 8–12 лет, — кукла размером 46 см, которая и есть American Girl. У каждой куклы — свое имя и своя история. Помимо кукол, персонифицирующих девочку из того или иного периода истории США, в том числе из современности, в проект входят сопутствующие каждой из них многочисленные аксессуары, одежда, книги, фильмы и многое другое.

Хотя сейчас American Girl представляет собой не только девочку из американского прошлого, но и современную маленькую американку, историческое

измерение персонажа, пожалуй, первостепенно. Сама идея ее создания возникла у бизнесвумен-филантропа Плэзанд Роуланд около 30 лет назад во время посещения Колониального Вильямсбурга — музея под открытым небом в штате Виргиния. Колониальный Вильямсбург — это и аутентичные здания, и здания, воссозданные взамен снесенных в XIX — начале XX века; в них реконструируется деятельность таверн, ресторанов, торговых лавок, ремесленных мастерских и т.п. вкуче с инкарнацией занятого торговлей и ремеслами персонала. Амбициозная идея города-музея под открытым небом, реализация которой началась в 1920-е годы, состоит, однако, не столько в сохранении исторического прошлого, сколько в попытке реконструкции духа колониальной эпохи, в создании обстановки, позволяющей современному человеку перенестись — конечно, с определенной долей условности — в другое время. Немаловажной деталью, размывающей границы музейного пространства и создающей иллюзию вхождения в историческое прошлое, стал ничем не ограниченный бесплатный вход в город-музей и днем, и ночью. Впрочем, хотя посетитель и погружается в контекст колониальной эпохи, его телесность не претерпевает радикальных изменений: со средой взаимодействует посетитель, современно одетый и оснащенный современными аксессуарами и всевозможными мобильными устройствами, привязывающими его к сегодняшнему дню. Колониальный Вильямсбург в большей мере наблюдается, чем переживается; что же касается переживания, то оно сводится исключительно к перемещению в пространстве и его освоению в процессе пространственного движения.

American Girl по отношению к Колониальному Вильямсбургу — следующий шаг в развитии идей доместикации и интимизации истории. Ключевым для понимания антропологического эксперимента, каковым можно считать проект American Girl, становится опыт. Роуланд, всегда увлекавшаяся историей, пришла к мысли, что можно заинтересовать ею детей, если запустить процесс их идентификации с ровесниками из исторического прошлого. Для перехода от одной исторической эпохи к другой и от одного набора поведенческих сценариев к другому, как правило, необходимо подобие ритуала, набор практик, итогом которых может стать или изменение самоидентификации субъекта, или в определенной мере — обретение на временной или постоянной основе новой идентичности. Набор ритуализованных действий, собственно, и призван обеспечить передачу и интимизацию опыта — и, как следствие, идентификацию с человеком другой эпохи. Так как опыт — это достигшее определенного уровня организации взаимодействие человеческого организма со средой, то одним из способов его обретения становится познавательная игра с социальной информацией, нацеленная на получение «стратегической» информации о способностях, намерениях, действиях и реакциях других людей — реальных и воображаемых, современников и людей из прошлого или будущего и т.д.

Познавательная игра, как и набор практик, в случае American Girl обладает рядом особенностей. Целевая группа, на которую рассчитан проект, ограничена несколькими параметрами: гражданство — американцы, возраст — предтинеиджеры, гендерная принадлежность — девочки, социальный статус — учащиеся начальной школы. Сужение целевой группы, особенно возрастное, предполагает переход от наблюдения к непосредственному переживанию чужого опыта, в том числе исторического, и, опять-таки в силу накладываемых возрастом ограничений (девочки, на которых рассчитаны куклы American

Girl, не пользуются свободой перемещения), — к переносу этого переживания в домашнее пространство, вернее, в пространство непосредственной близости к субъекту. С куклой играют дома, ходят в гости, обедают в ресторане, путешествуют и т.п. Даже туалеты в магазинах American Girl снабжены специальными крючками, на которые юная обладательница куклы может повесить в кабинке свою спутницу. Впрочем, меняется не только пространство взаимодействия субъекта с историческим прошлым — меняются сами принципы взаимодействия. Американские дети — обладатели составляющих комплекта American Girl переживают события прошлого как личные события, происходит наложение ситуационных моделей настоящего и прошлого, и в результате чужой опыт становится своим. Каким образом это происходит?

Первой куклой в серии American Girl стала Саманта Паркингтон, девятилетняя американка из 1904 года. Саманта — девочка-сирота, потерявшая родителей, которые погибли в результате несчастного случая, когда ей было пять лет. Согласно легенде, она живет с бабушкой в небольшом городке в штате Нью-Йорк, а затем перебирается с дядей Гарднером и его молодой женой Корнелией в город Нью-Йорк. История Саманты, как и все остальные истории протохарактеров кукол проекта American Girl, рассказывается в нескольких книгах: в первой книге серии [Adler 1986], название которой, как и в большинстве других случаев, начинается со слов «Познакомьтесь с...», повествователь представляет American Girl и других персонажей, а в последующих девочка от первого лица рассказывает о приключениях. С точки зрения Р. Геррига, читатель, которому исследователь отводит роль путешественника, во время чтения-путешествия производит ментальные операции, позволяющие интерпретировать прочитанное; в итоге он возвращается в мир, из которого отправился в путь, измененным [Gerrig 1993: 3—11]. Измененным должен вернуться в мир юный читатель, вернее, юная читательница этих историй. В процессе чтения опыт American Girl, в том числе опыт бытия в истории, интимизируется. Он представляет собой переживание в личном пространстве не больших исторических событий или встреч со знаковыми историческими фигурами, но исторических реалий, среди которых (как, например, в истории о Саманте Паркингтон) — детские дома, детский труд, иммиграция, движение суфражисток. Еще до переезда в Нью-Йорк Саманта знакомится с соседской девочкой-служанкой Нелли О'Мэлли, своей ровесницей, и ее младшими сестрами. Так в повествование входит тема детского труда и иммиграции: Нелли и ее сестры — дети ирландских иммигрантов. С тетей Корнелией, активисткой движения за предоставление женщинам избирательных прав, входит тема суфражизма: в квартире Гарднера и Корнелии регулярно проходят собрания суфражисток, на которых время от времени присутствует Саманта. После смерти отца от туберкулеза Нелли и ее сестры попадают в детский дом, больше напоминающий тюрьму, что дает возможность обладательнице куклы Саманты познакомиться с жизнью детей в этом заведении, а затем, следуя за Самантой и сбежавшими из детского дома сестрами и наблюдая за работой Нелли на швейной фабрике, а также за мальчиком, покалечившим себе руку на швейной машинке и безжалостно после этого уволенным, — с эксплуатацией детского труда на американских предприятиях начала XX века.

Опыт обладает временным измерением: сначала мы проходим через него, проживаем его, а потом он становится автореферентным в рассказывании. Рассказывание всегда включает процессуальную деятельность, укорененную в ре-

альной ситуации в конкретной культуре и в определенной исторической эпохе: «Ритуал должен разыгрываться, миф — распространяться, нарратив — рассказываться, роман — читаться, драма — исполняться, ибо исполнение пьесы, декламация, рассказывание, чтение и представление дают нам возможность пережить это наследие культуры» [Bruner 1986: 7]. По отношению к историческому повествованию Хейден Уайт использует термин *emplotment*, означающий сюжетное воплощение исторических событий. По его словам, исторические события не организуются в истории сами по себе, но наделяются связностью и динамикой в результате операции *emplotment*, обусловленной общечеловеческим стремлением к нарративизации истории, трансформации ряда событий в историю, которая имеет начало, середину и конец. *Emplotment*, по Уайту, — это конструирование сюжета. Нечто подобное операции *emplotment* происходит и в проекте *American Girl*.

Впрочем, в отличие от сюжетного воплощения исторических событий здесь имеет место сюжетное воплощение исторических реалий и тем. Суфражизм, детский труд и т.п. конструируют мини-сюжеты более широкого повествования о девочке Саманте, которые как бы вырастают из этих тем и служат их иллюстрациями. Так, в книге о Саманте использование детского труда на американских фабриках начала XX века приводит к рождению мини-сюжета о швейной фабрике, в котором сплетены воедино и тяжелые условия труда, и детский травматизм, и грубость взрослых, и униженность детей, часами простаивающих в очереди, чтобы получить работу. В историях об *American Girl* нет простого и отстраненного перечисления событий, в котором не было бы «выходов» из него и отсутствовало бы обращение к эмоциональной сфере и личному опыту. Напротив, во всех составляющих проекта *American Girl* по ходу повествования происходит передача опыта проживания событий внутри рассказываемой истории, передача ощущения, «каково это» — обладать тем или иным опытом: каково это — быть маленькой американкой в 1904 году в Нью-Йорке, или во время Американской революции в 1774 году в Виргинии, или американкой мексиканского происхождения в 1824 году в Нью-Мексико, или девочкой из индейского племени не-персе в 1764 году на северо-западе Америки.

На школьном соревновании на лучшую речь о прогрессе в США Саманта вместо заготовленной речи о технических достижениях и передовых американских фабриках рассказывает о темных сторонах прогресса: об использовании дешевого детского труда, о тяжелых условиях работы и об унижении детей. Усиливает впечатление от речи, произнесенной в присутствии школьников и их родителей, заявление Саманты: «Я знаю, я это видела». Одна из основных задач проекта *American Girl* — создать условия, в которых современная американская девочка может как бы своими глазами «увидеть» события прошлого, чтобы затем перейти от созерцания этого прошлого к знанию о нем, основанному на приобретенном благодаря проекту опыте. Этот опыт транслируется ей тем персонажем, с которым девочка себя идентифицирует. Проект *American Girl* потому и можно рассматривать как проект, что он включает в себя не только куклу, пусть даже вместе с сопутствующей ей легендой, изложенной в серии книг, но в первую очередь определенную стратегию вхождения в домашнее пространство ребенка и способы репрезентации истории через апелляцию к опыту. В проект помимо серии книг о каждой из основных героинь входят фильмы, интерактивные повествования, видео- и компьютерные игры,

не говоря уже о многочисленных предметах одежды, мебели и т.п. Каждая составляющая — шаг на пути к одомашниванию исторического прошлого.

Зримым историческое прошлое делают в первую очередь, разумеется, фильмы. На сегодняшний день проект включает восемь фильмов об American Girl (продюсер — Джулия Робертс); первый из них, «Саманта: Каникулы американской девочки» («Samantha: An American Girl Holiday»), собрал неплохую актерскую команду, включавшую Миа Фэрроу, и появился на экранах в 2004 году. Четыре кинокартины рассказывают о героинях American Girl из разных периодов американской истории: Саманте из 1904 года — заключительной фазы Второй промышленной революции в США, Фелисити из 1774-го — времени Американской революции, Молли из 1944-го — Второй мировой войны и Кит Киттредж из 1934 года — периода Великой депрессии (в этом фильме снимались известные актеры — Джулия Ормонд, Джоан Кьюсак, Стэнли Туччи, Крис О’Доннелл, а исполнительница главной роли Эбигейл Бреслин — одна из номинантов на премию «Оскар»). Кроме того, еще четыре фильма повествуют о современной American Girl. Кинокартины, как и весь проект в целом, ориентированы на вхождение истории в пространство личного опыта, поэтому и их формат выбран соответственно. За единственным исключением все они — direct-to-DVD movies, т.е. фильмы, изначально предназначенные только для домашнего семейного просмотра и потому сразу выпущенные на DVD.

Размышляя о куклах в системе культуры, Ю.М. Лотман отмечает двоеение в культурном сознании «лица» куклы, которая может быть или обычной неподвижной куклой, или механизированной куклой-автоматом: «одно манит в уютный мир детства, другое ассоциируется с псевдожизнью, мертвым движением, смертью, притворяющейся жизнью», «первое лицо глядится в мир фольклора, сказки, примитива, второе напоминает о машинной цивилизации, отчуждении, двойничестве». В первом случае кукла стимулирует творческую активность, так как «требует не созерцания чужой мысли, а игры», а в случае куклы-автомата — подавляет своим обнажением условной и ненатуральной кукольной природы. Преимущества куклы первого типа Лотман видит в переносе в игровую сферу не столько самого материального тела куклы, сколько элементов ее поведения: «Ей не нужно говорить — играющий говорит и за нее, и за себя; ей не нужно двигаться: она может неподвижно лежать, а играющий будет воображать, что она ходит, бежит или летает» [Лотман 2005а: 647—648].

Проект American Girl, балансирующий между подмеченными Лотманом двумя ипостасями куклы, достаточно искусно обыгрывает как оппозицию живого и неживого (если, конечно, ее выстраивать), так и оба варианта куклы — неподвижный и подвижный, умело уклонившись от опасности ассоциации с мертвым движением. American Girl — это кукла, провоцирующая активность адресата, причем не только самим фактом своего существования, но и наличием многочисленных вариантов одежды и различных аксессуаров — для отдыха, путешествия, посещения театра, ресторана, для занятий спортом, на случай воображаемой болезни и т.п., приглашающих ее обладательницу к манипулированию ими в процессе игры во время реконструкции поведенческих практик в различных ситуациях. Движущийся вариант куклы American Girl — это персонаж фильмов, создатели которых отказались от анимации кукол в пользу игры актеров. По Лотману, закрепление мультипликации, оперирующей знаками знаков, за зрителем детского возраста ошибочно; это скорее искусство для взрослых. Кукла в мультипликации предстает заместителем

актера, что усиливает ее «кукольность» [Лотман 2005б: 673]. Проект же *American Girl* нацелен на актуализацию и передачу опыта, которым кукла, по определению, обладать не может. Кукла *American Girl* здесь является медиатором, функция которого состоит в установлении связи между современной маленькой американкой и девочкой из американского исторического прошлого. Поэтому вполне закономерен отказ от анимации. В результате кукольность персонажа не акцентируется и дистанции между ним и зрителем не возникает. Фильм рассказывает не о кукле, а об американской девочке из прошлого. Его первостепенной задачей становится достижение состояния эмоциональной иммерсии, или глубокого погружения, в происходящее на экране. Фильмы с актерами, в отличие от анимации, создают иллюзию реальности происходящего и — в силу иммерсии — запускают процесс идентификации юных зрителей с детскими персонажами. Фильмы об опыте американской девочки в 1774-м, 1904-м, 1934-м, 1944 годах создают у современных девочек, интимизирующих опыт своих сверстниц из исторического прошлого, ощущение проживания в тех отрезках времени. Личный опыт маленьких американок, таким образом, структурирован в опоре на модель, заданную кинонарративом.

Впрочем, проект *American Girl*, нацеленный на интимизацию чужого опыта и доместикацию истории всевозможными средствами, не останавливается на книжных сериях и фильмах. Помимо книг традиционной формы существуют интерактивные варианты историй об *American Girl*, построенные на принципах книг-игр из популярной в 1980—1990-е годы серии «Выбери себе приключение» («Choose Your Own Adventure»). В этих книгах, которые обычно читают на электронных устройствах типа Amazon Kindle, юной читательнице время от времени приходится выбирать между двумя-тремя возможностями; в зависимости от сделанного выбора книга может оказаться короче или длиннее и закончиться по-разному. В синопсисе не только объясняется интерактивный принцип управления сюжетом, но и делается акцент на приобщении к чужому опыту, на общности опыта:

Что если ты вдруг обнаружишь, что находишься в мире Саманты в начале XX века? При первой встрече с тобой Саманта может сделать реверанс, как это делали девочки много лет назад. Что еще ты можешь испытать в 1904 году? Присоединяйся к увлекательному путешествию с Самантой, в котором вы обе сможете нарядиться к праздничному ужину или вместе отправиться в летний домик в горах. Ты можешь управлять своим путешествием во времени, выбирая тот или иной вариант этой истории с множеством концовок<sup>1</sup>.

А во введении под названием «Путешествие начинается» юной читательнице сообщают, что «эта книга о Саманте и о девочке, такой, как ты, которая отправляется в путешествие в прошлое — в мир Саманты 1904 года» [Falligant 2014], и предлагают до окончания «путешествия» заглянуть в небольшую главу «О времени Саманты», где сообщается полезная информация об этом историческом периоде. Таким образом, реализуется еще одна модель интимизации истории: не идентификация с персонажем, но создание иллюзии соприсутствия — нахождения в его мире. Книги-игры заменяют линейное прочтение истории многократным перечитыванием, повторением переживания, тем самым

1 Синопсис к изданию: [Falligant 2014] ([www.amazon.com/The-Lilac-Tunnel-Samantha-Beforever/dp/1609584163](http://www.amazon.com/The-Lilac-Tunnel-Samantha-Beforever/dp/1609584163) (дата обращения: 19.11.2016)).

фиксируя и закольцовывая эффект присутствия читательницы в мире персонажа. Кроме того, домашнее пространство обладательницы куклы American Girl заполняется разнообразными видео- и компьютерными играми — от простых пазлов, в которых необходимо собрать из частей изображение того или иного персонажа American Girl, и игр, где нужно проявить скорость и реакцию при кормлении куриц, сборе яиц или ингредиентов для мороженого и т.п., до игр, в которых у игрока есть возможность стать модельером, создавая костюмы для исторической линейки персонажей («American Girls Dress Designer»), или даже театральным режиссером — направлять действия персонажей, выбирать декорации, костюмы, музыкальное сопровождение, создавать диалоги («The American Girls Premier»).

Но, пожалуй, одна из самых интересных стратегий доместики истории и интимизации опыта, реализованная в проекте American Girl, связана с телесным характером интимизируемого опыта. Проект предлагает различные варианты одежды не только для кукол, но и для их маленьких хозяек. Девочки могут приобрести одежду, совпадающую с одеждой своей куклы по цвету и фасону или сделанную по мотивам кукольной одежды, вернее, на основе моды и фасонов того исторического периода, к которому относится персонаж куклы. Это дает возможность современным американским девочкам как бы переселиться в тело исторического Другого, в том числе в тело, в сильной степени отличное от собственного: например, маленькая обладательница куклы Кайи может носить соответствующую этому персонажу одежду индейского племени не-персе, будучи при этом американкой англосаксонского происхождения. Пьер Бурдье считает главной чертой практического верования эффективность действия, связанную с телесным опытом субъекта: «Верование в действии есть продукт почти телесных диспозиций, схем действия, аналогичных ритму стихотворения, в котором мы забыли слова» [Бурдье 2001: 133]. Принадлежность к определенному социальному полю предполагает верование, понимаемое не как состояние ума, но как состояние тела. Именно тело, как считает Бурдье, «верит в то, во что играет» [Бурдье 2001: 131—132, 142]. Согласно Марку Джонсону, в основе абстрактных концептов лежит телесный опыт, который и фундирует логику абстрактного мышления [Johnson 2007]. Современная маленькая американка через разделенную посредством куклы телесность идентифицирует себя с персонажем American Girl и экспроприирует опыт этого персонажа. Можно говорить о существовании неких общих паттернов в опыте современной маленькой американки и American Girl, связанных с телесностью и телесной динамикой. Исследование «зеркальных» нейронов [Rizzolatti, Craighero 2004; Gallese 2005; Rizzolatti, Fabbri-Destro 2008] позволяет предположить, что телесные нарративы являются разделяемыми между людьми. Нейрофизиологическая способность к имитации или симуляции действий других людей формирует телесное, сенсомоторное основание человеческого взаимодействия. Ношение одежды, соответствующей историческому персонажу куклы, есть «переселение» современной юной американки в чужую «оболочку» — девочки из времени Великой депрессии, Второй мировой войны или другого периода американской истории, — то есть некий вариант зеркального отражения американской девочки соответствующего периода, что в результате облегчает дальнейшее усвоение ею чужого опыта.

На первый взгляд кажется, что запущенная в 2001 году линейка кукол American Girl, получившая название «Девочка года» («Girl of the Year»), раз-

рушает первоначальную концепцию проекта, заданную исторической линейкой, — концепцию доместикации истории. Но только на первый взгляд. В действительности речь идет скорее об актуализации современного момента истории. Персонажи серии — юная гимнастка из Сизтла, любительница плавания из Калифорнии, защитница животных из Колорадо, юная натуралистка из Массачусетса, старательная, но не очень талантливая балерина из Вашингтона, округ Колумбия, и многие другие. В контексте общей исторической ориентированности проекта они воспринимаются не как нарушение исторической линии, но как ее продолжение, а современность предстает историей в процессе становления. Идентификация обладательниц кукол с персонажами современной серии приобщает их к становящейся истории. Как и в исторической линейке, мы имеем дело с передачей опыта и с вхождением современной истории в домашнее пространство ребенка.

Каждый автор, занятый в проекте, реализует ту или иную стратегию конструирования этого опыта, который для него независимо от того, работает ли он с историческими или с современными персонажами *American Girl*, не является первичным личным опытом. Тогда возникает вопрос о природе опыта, которым делятся создатели историй об *American Girl* — авторы, не жившие в тот исторический период, к какому относятся их героини, или авторы, в принципе не способные обладать личным опытом маленькой девочки, даже если бы у них был опыт переживания соответствующего периода истории, то есть авторы-мужчины. Так, например, создателем ряда книг о современной *American Girl* является Лоренс Йеп, автор научно-фантастических произведений для тинейджеров, американец китайского происхождения, проживающий в небольшом городке Пасифик-Гроув на берегу Тихого океана. Героиня его историй, ставшая *American Girl* 2014 года, — Изабель Палмер, 10-летняя девочка из Вашингтона, которая занимается в балетной школе и хочет танцевать так же красиво, как ее старшая сестра, но ей это не очень удается. Йеп, как и другие авторы проекта, рассказывает историю от лица своей героини. Его цель, как и цель других писателей серии, — передать опыт, который не является лично пережитым. Этот опыт приходится конструировать, причем конструировать, зачастую не имея в своей личной истории точки опоры. Так, детство и юность Йепа прошли не в Вашингтоне, а в Сан-Франциско, где он жил по соседству с афроамериканцами, а учился в школе в китайском квартале. Только в старших классах школы Йеп познакомился с культурой белых американцев. По признанию писателя, он всегда чувствовал себя аутсайдером и искал ответа на вопрос: «кто я?» С детства увлекавшийся научной фантастикой, в особенности историями о путешествиях на другие планеты, Йеп чувствовал себя таким же путешественником, вырванным из привычного окружения и отправленным на другую планету; многие научно-фантастические книги написаны им от лица чужого, инопланетянина. Проект *American Girl*, в котором он принял участие, стал для него, однако, не очередным вариантом поиска своей идентичности, но уникальной возможностью создать целый мир и сконструировать идентичность, отличную от собственной, чтобы поделиться созданным — и историей, и опытом. Разумеется, для этого потребовалась большая работа. Писателю пришлось раз десять посмотреть балет Чайковского «Щелкунчик», поскольку его героиня в книге готовилась танцевать в «Щелкунчике». В результате был создан убедительный фикциональный мир, и те девочки, которые являются обладательницами кукол и приходят в магазин



American Girl, одетые под своих кукол и с куклами в руках, переживают этот мир как реальный.

Кинокритики отмечают в качестве одной из черт историй об American Girl нарушение установленного порядка. Например, в их перспективе Саманта, как и многие другие героини фильмов и книг проекта, — это «маленькая девочка с хорошими намерениями, которая, стремясь к справедливости, нарушает некоторые правила». Впрочем, движет героинями, совершающими запрещенные или даже противозаконные действия, «стремление помочь другим людям или исправить несправедливость» [Bryson 2012]. Хотя критики и считают, что детям необходимо объяснять различие между реальностью и вымыслом и недопустимость копирования не санкционированного старшими поведения, нарушение порядка — необходимая составляющая и сюжета книг об American Girl, и запускаемого этими историями (в сочетании с другими стратегиями доместикации истории) процесса интимизации чужого опыта. Как и в драматическом процессе [Turner 1974: 37–42], за фазой нарушения порядка, за разрывом регулярных нормативных социальных связей, эскалацией конфликта и кризисом происходит — в результате восстановительного действия компенсаторных механизмов разрешения конфликта — реинтеграция, которая в проекте American Girl представляет собой не реинтеграцию выпавшей из нормативных отношений группы, но реинтеграцию в перспективе обладательницы American Girl. Это интимизация обладательницей куклы чужого опыта и совместная интеграция американки фикциональной и американки реальной в «мир» справедливости и восстановленного порядка, который устанавливается и в истории, и в домашнем пространстве ребенка.



Кукла Саманта, девочка из 1904 года  
(фото автора)



Кукла Кайя, девочка из индейского племени не-персе 1764 года (фото автора)



*Швейная фабрика, где используется детский труд  
(кадр из фильма «Саманта: Каникулы американской девочки», 2004)*



*Соревнование на лучшую речь о прогрессе в США  
(кадр из фильма «Саманта: Каникулы американской девочки», 2004)*



*Саманта и девочка-служанка из семьи ирландских эмигрантов  
(кадр из фильма «Саманта: Каникулы американской девочки», 2004)*



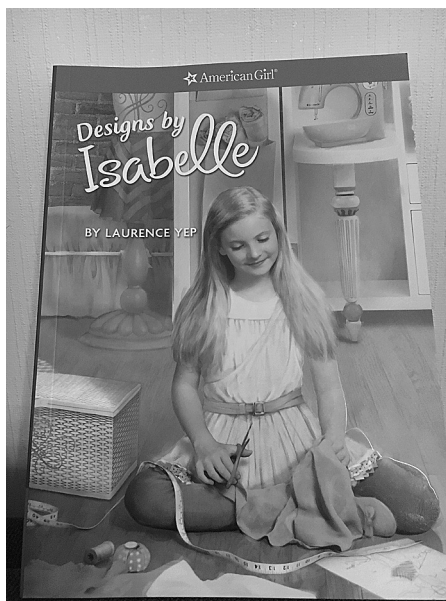
*Кукла Жозефина, девочка  
мексиканского происхождения  
1824 года (фото автора)*



*Мексиканские мотивы в одежде  
для девочки-предтинеиджера  
(фото автора)*



*В магазине «American Girl» в Нью-Йорке  
(фото автора)*



*Книга Лоренса Йена об American Girl  
2014 года — Изабель (фото автора)*

## Библиография / Reference

- [Бурдьё 2001] — *Бурдьё П.* Практический смысл / Пер. с франц. А.Т. Бикбова, К.Д. Вознесенской, С.Н. Зенкина и Н.А. Шматко; отв. ред. и автор послесл. Н.А. Шматко. СПб.: Алетейя, 2001.
- (*Bourdieu P.* Le Sens pratique. Saint Petersburg, 2001. — In Russ.)
- [Лотман 2005а] — *Лотман Ю.М.* Куклы в системе культуры // Лотман Ю.М. Об искусстве / Сост. Р.Г. Григорьев и М.Ю. Лотман; вступ. ст. Р.Г. Григорьева и С.М. Даниэля, послесл. М.Ю. Лотмана. СПб.: Искусство—СПБ, 2005. С. 645—649.
- (*Lotman Yu.M.* Kukly v sisteme kul'tury // Lotman Yu.M. Ob iskusstve / Ed. by R.G. Grigor'ev, M.Yu. Lotman, and S.M. Daniel'. Saint Petersburg, 2005. P. 645—649.)
- [Лотман 2005б] — *Лотман Ю.М.* О языке мультипликационных фильмов // Лотман Ю.М. Об искусстве / Сост. Р.Г. Григорьев и М.Ю. Лотман; вступ. ст. Р.Г. Григорьева и С.М. Даниэля, послесл. М.Ю. Лотмана. СПб.: Искусство—СПБ, 2005. С. 671—674.
- (*Lotman Yu.M.* O yazyke mul'tiplikatsionnykh fil'mov // Lotman Yu.M. Ob iskusstve / Ed. by R.G. Grigor'ev, M.Yu. Lotman, and S.M. Daniel'. Saint Petersburg, 2005. P. 671—674.)
- [Adler 1986] — *Adler S.S.* Meet Samantha: An American Girl. Middleton, Wi.: Pleasant Company Publications, 1986.
- [Bruner 1986] — *Bruner E.M.* Experience and Its Expressions // The Anthropology of Experience / Ed. by V.W. Turner and E.M. Bruner. Urbana; Chicago: University of Illinois Press, 1986. P. 3—30.
- [Bryson 2012] — *Bryson C.* American Girl Movies: [DVD reviews] // About.com. [2012] (kidstv-movies.about.com/od/directtodvd/movie1/tp/American-Girl-Movies.htm (дата обращения / accessed: 19.11.2016)).
- [Falligant 2014] — *Falligant E.* The Lilac Tunnel: My Journey with Samantha. Middleton, Wi.: American Girl Publishing, 2014.
- [Gallese 2005] — *Gallese V.* Embodied Simulation: From Neurons to Phenomenal Experience // Phenomenology and the Cognitive Sciences. 2005. Vol. 4. № 1. P. 23—48.
- [Gerrig 1993] — *Gerrig R.J.* Experiencing Narrative Worlds: On the Psychological Activities of Reading. New Haven: Yale University Press, 1993.
- [Johnson 2007] — *Johnson M.* The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding. Chicago; London: University of Chicago Press, 2007.
- [Rizzolatti, Craighero 2004] — *Rizzolatti G., Craighero L.* The Mirror Neuron System // Annual Review of Neuroscience, 2004. Vol. 27. P. 169—192.
- [Rizzolatti, Fabbri-Destro 2008] — *Rizzolatti G., Fabbri-Destro M.* The Mirror System and Its Role in Social Cognition // Current Opinion in Neurobiology. 2008. Vol. 18. № 2. P. 179—184.
- [Turner 1974] — *Turner V.* Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society. Ithaca; London: Cornell University Press, 1974.