

Studia Culturae: Вып. 1 (35): Academia: Е.Н. Захаренко, К.А. Курмаева . С. 17-31.

E.N. ZAKHARENKO

*Кандидат филологических наук, доцент
доцент департамента иностранных языков Национального исследовательского
университета Высшая школа экономики*

K.A. KURMAEVA

*Специалист, специальность лингвистика
Санкт-Петербургский Гуманитарный Университет Профсоюзов*

ДЕТСКИЙ И ВЗРОСЛЫЙ ЮМОР НА ПРИМЕРЕ СОВРЕМЕННЫХ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ

Настоящая статья представляет собой попытку свести воедино знания лингвистики, психолингвистики и психологии в рамках анализа юмористических сцен полнометражных мультипликационных фильмов на английском языке, с целью вывести классификацию различных лингвистических приемов создания шуток, ориентированных на разные возрастные группы детей, а также на взрослых. В статье проведен анализ шуток доступных детям разного возраста, а также сделана попытка обобщить полученные данные. В то же время, обозначены трудности, которые неизбежно сопровождают анализ юмористических текстов, а также выделены направления для дальнейших исследований.

Ключевые слова: юмор, стилистические средства, аллюзия, возрастная психология, детская психология.

E.N. ZAKHARENKO

*PhD of Philology, Associate Professor
Associate Professor of Foreign Language Department, Higher School of Economics,
National Research University*

K.A. KURMAEVA

*Specialist in Linguistics
St.Petersburg University of Humanities and Social Sciences*

CHILDREN AND ADULT HUMOUR IN MODERN ANIMATION IN ENGLISH

This article brings together some data from Linguistics and Psychology within humour analyses in modern animation films in English. The purpose of the research is to classify

different linguistic devices of jokes' creation aimed at children of different age groups and adults. In the article you can find analyses of jokes that can be perceived and understood by the children of different age. Besides we made an attempt to classify the data. Finally, you can find an outline of the difficulties that will inevitably accompany any humour research and hints for the upcoming research in this field.

Keywords: humour, stylistic devices, allusion, developmental psychology, child psychology.

Дети разного возраста, взрослые и дети, воспринимают юмор по-разному. В детских произведениях юмор должен быть ярким и апеллировать к окружающей действительности. Дети видят смешное, в первую очередь, во внешнем мире, им доступны простые, наблюдаемые формы комического, связанные с их жизненным опытом.

Ритмика и объем шутки для детей также отличаются от взрослых шуток. В шутке для детей младшего возраста не должно быть подтекста или игры слов, поэтому подросткам и взрослым зачастую детский юмор кажется скучным.

Еще одна особенность детского юмора – его сиюминутность. Детям не понятны шутки, основанные на логических связях, знании сюжета и требующие знаний исторических, социальных и культурных реалий, потому детский юмор чаще основан на микроконтексте, в то время как взрослый юмор, связан с макроконтекстом, сюжетом, подтекстом, словотворчеством и игрой слов.

В современной мультипликации есть оба юмористических пласта: простые, наблюдаемые шутки, рассчитанные на малышей, и более сложный юмор с аллюзиями, игрой слов, рассчитанный на подростков и взрослых.

Первая сложность на пути исследования юмора лежит в сфере терминологии. Такие понятия как «смех», «шутка», «комическое», «нелепое», «ирония» и «юмор» зачастую рассматриваются исследователями как явления одного порядка. Путаница в терминологии вызвана также тем, что понятие «юмор» может использоваться как в широком смысле в качестве синонима терминов «комическое» и «смешное», так и в узком – выступая одним из видов комического.

Более того, в связи с тем, что юмор изучается многими науками, его определение во многом связано с целями его анализа. Является ли юмором все то, что вызывает смех, или же все то, что должно его вызывать? Всегда ли юмор связан со смехом или он может и не располагать к смеху вовсе? Поиск ответов на подобные вопросы может привести к дискуссиям в сфере физиогномики и попыткам разграничить такие понятия как «смех», «улыбка», «ухмылка», «усмешка» и пр. и установить их соответствие с опреде-

ленными видами шуток, что может послужить материалом иного исследования.

В настоящем же исследовании термины «юмор» и «комическое» мы рассматривали как синонимичные для описания любых явлений, посредством которых передаются комические стороны чего-либо.

Вторая сложность также терминологического характера лежит в сфере классификации приемов и средств создания комического. Обилие классификаций, в каждой из которых за основу берутся разные принципы, побуждает каждого нового исследователя создавать очередную систему отвечающую требованиям конкретного анализа. Сложность здесь состоит уже не только в том, что юмор изучается разными дисциплинами, но и в том, что многие шутки несут в себе некое созвездие приемов, которое а) нужно рассматривать только в представленной комбинации, иначе должный юмористический эффект может быть не достигнут, б) не может быть отнесено только к одному из пунктов какой-либо классификации.

Что же касается изучения именно юмора в анимации, здесь задача заметно осложняется наличием движущейся картинкой, что с одной стороны, дает возможность обнаружить комизм сразу на двух уровнях: визуальном и вербальном, с другой стороны, еще больше затрудняет составление классификаций, поскольку здесь встает вопрос о креолизованности каждой отдельной юмористической сцены, то есть о связи между изображением и текстом. В то время как некоторые визуальные изображения выступают сопутствующим текстовым элементом и способствуют лучшему пониманию его содержания; другие, напротив, создают несоответствие между речью и изображаемым, тем самым и создавая комический эффект. Иными словами, важно учитывать разделение юмора на комизм ситуации, когда происходящее является смешным само по себе, и комизм слова - смешное в самом языке.

Кроме текста как такового и изображения на экране, в создании комических сцен в мультфильмах важную роль играют и просодические средства, когда комический эффект достигается за счет особой паузации, ритма и/или темпа речи, понижения или повышения голоса.

Ввиду ограниченного объема и узкой специализации настоящей статьи, в ней будет сделан упор именно на лингвистический подход к исследуемому материалу, однако в тех случаях, где без визуального образа обойтись все же невозможно, будут сделаны соответствующие комментарии.

Таким образом, очевидно, что для создания юмора в определенном контексте актуализируются средства языка на различных уровнях его функционирования на основе использования речевых приемов, нарушения фонетических, стилистических, словообразовательных и синтаксических норм, поэтому шутка, особенно в мультипликационном фильме, редко яв-

ляется исключительно лингвистической, поскольку при ее восприятии реципиент не может полностью отвлечься от общего контекста, ситуации, в которую она включена. Поэтому целесообразно говорить о целом комплексе приемов, в совокупности создающих комический эффект, при этом один из механизмов (лингвистический или ситуативный) может доминировать.

Целью анализа в рамках настоящего исследования является описание в первую очередь лингвостилистических средств при создании юмористических сцен в мультипликационных фильмах, направленных на реципиентов разного возраста. Первоочередной задачей стало выявление возрастных различий в восприятии вербального юмора. Для решения данной задачи возможны два подхода: теоретический и практический. Первый предполагает обращение к возрастной психологии и данным о развитии мозговой деятельности ребенка, а также появлению навыков в восприятии информации в процессе его взросления. Второй - нацелен на опытный просмотр мультипликационных фильмов в кинозалах или дома вместе с детьми разного возраста, для выявления моментов, смешных для детей. Ясно, что данные и того и другого исследования будут носить общий характер, и часто зависеть напрямую от уровня развития каждого отдельного ребенка. Тем не менее, они дают вполне четкие критерии, при помощи которых можно произвести следующий этап анализа – разбор текстов отдельных мультфильмов на предмет выявления шуток, направленных на разные возрастные группы и определение лингвостилистических средств, использованных для их создания.

Ниже представлены обобщенные теоретические данные и конкретные примеры шуток, отобранных из 12 англоязычных полнометражных мультфильмов, которые были выпущены разными анимационными киностудиями за последние 20 лет (1995-2014). В выборку попали анимационные фильмы, рассчитанные именно на семейный просмотр, а не на детей определенного возраста. Выбор был основан на рейтингах самых кассовых мультфильмов в разных категориях сайта *Box Office Mojo*, который отслеживает кассовые сборы от кинопроката.

ДЕТИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА И ПРОСТЫЕ ФОРМЫ КОМИЧЕСКОГО

Детям дошкольного возраста доступны самые простые формы комического, связанные, прежде всего, с их жизненным опытом. Несоответствие – основной элемент любых форм комического – это то, что легче всего выделяет ребенок как повод для смеха, как только хорошо укрепитесь в знании действительности, чтобы осознать реальное положение вещей и уловить расхождение в нем. Наблюдения показывают, что уже в возрасте 1-2 лет

дети начинают воспринимать юмор на экране, различая нарушение норм и правил в определенных ситуациях.

Не имея достаточного уровня речевого развития, поначалу дети воспринимают только внешнюю форму комического, выражаемую при помощи жестов, голоса, несоответствий во внешнем облике. На первое место выступает ситуативный юмор, связанный с нелепыми обстоятельствами и неожиданным поведением персонажей. Поэтому в мультфильмах, направленных именно на данную аудиторию, реплики персонажей сведены к минимуму, а в полнометражных анимационных фильмах, рассчитанных на семейный просмотр, почти всегда присутствуют персонажи, которые не говорят, но обладают ярко выраженной мимикой, активно жестикулируют и часто попадают в курьезные ситуации: хамелеон Паскаль и королевский конь Максимус («Tangled»), сверчок («Mulan»), конь Пегас («Hercules»), саблезубая белка («Ice Age»), олень Свен («Frozen») и др.

Для тех же героев, которые умеют говорить, на первый план выходят ритмико-интонационные свойства их речи (высота тона, длительность и громкость звучания, темп речи, фразовые ударения) поскольку особая интонация как таковая уже привлекает внимание ребенка.

Например, речь миньонов, необычных персонажей мультфильмов «Despicable me», вызывает особенную реакцию у детей. Для общения эти герои используют набор слов и словосочетаний, некоторые из которых созвучны английским словам, другие взяты из разных языков, а третьи похожи на некоторые реально существующие слова и их значение выводится зрителями из ситуации. Такая совокупность лексики непонятна маленьким детям, поэтому кажется им смешной, а особенности голоса и поведения персонажей усиливают комический эффект.

Хотя на первом месте остается невербальная составляющая, дошкольники постепенно начинают понимать простые формы языкового комизма.

Дошкольник легко воспринимает простые сюжеты линейного типа развития с повторяющимися действиями, узнаваемыми ситуациям и простым выразительным образом героя, не перегруженным деталями. В этом возрасте дети интересуются жизнью людей и животных, их внешним видом и действиями, знакомство с которыми происходит на уровне образов, поэтому причинами смеха являются более сложные виды несоответствий, чем у детей помладше, такие как нарушение логики формы и/или поведения, нарушение нормы цвета и/или предметных норм. Эти шутки могут выражаться не только визуально, но и описательно:

- Like a chicken with the face of a monkey, I fly. («Frozen»)
- Don't you point... those dirty green sausages at me! («Shrek 2»)

• Your hands are as big as my face! – He's like a mountain with fur! («Monster University»)

В тоже время, в шутке, направленной на детей дошкольного возраста, не должно быть подтекста и/или обилия деталей, поэтому часто такой юмор кажется неинтересным подросткам и взрослым. Более того, многократное повторение одного и того же слова или фразы особенно в пределах одной ситуации будет вызывать смех. Популярной стала сцена из мультфильма «Shrek 2», в которой осел, уставший от долгого путешествия в тридевятое королевство, все время задает друзьям один и тот же вопрос: «Are we there yet?» Похожий прием отмечен в диалоге героев мультфильма «Frozen», в котором снеговик Олаф одной фразой отвечает на все заданные ему вопросы: «Yeah. Why?»

Однако дети могут оценить языковой комизм на фонетическом уровне. Особую звуковую фактуру создают аллитерации, ассонанс, онomatопея, рифмы.

Например, в мультфильме «Hercules» используется аллитерация, основанная на повторении звука [p]: «and this perfect package packed a pair of pretty pecs». Этот пример аналогичен по структуре и созвучен с первой строкой известной скороговорки «Peter Piper picked a peck of pickled pperers», что усиливает юмористический эффект. Дошкольникам может казаться непонятным внутренний комизм, основанный на внешнем облике описываемого героя, но они будут реагировать на внешнюю форму фразы.

В старшем дошкольном возрасте дети начинают воспринимать простые игры со словами, искажение знакомых слов или выражений, дразнилки. Их привлекают неправильно произнесенные слова, оговорки, которые придают шутливую окраску и образность.

В анализируемых мультфильмах как проявление фонетической игры были найдены примеры пародирования и передразнивания: «Phil, schmill», «Evidence, schmevidence» («Hercules»).

Другой пример - использование уменьшительно-ласкательных форм и суффиксов для описания могучего бога или огромного динозавра воспринимается детьми как смешное несоответствие: Zeusu в мультфильме «Hercules» и Mummy dinosaur в «Ice Age: Continental Drift».

Вызывает детский смех и герой, который не может выговорить сложное слово:

- Ready for what?
- Your sister's coronation, ma'am.
- My sister's *corneration*.
- It's Coronation Day! («Frozen»)

Однако, поскольку на этот возраст приходится активный период словотворчества, дети далеко не всегда могут понять игру слов, которая основана на тех же словообразовательных моделях языка, которые ребенок обычно выявляет в речи окружающих. Напротив, смех ребенка могут вызвать реально существующие в языке слова, если он еще не знаком с их морфологической структурой и корневой семантикой и осуществляет этимологическую догадку, лишь на основе уже имеющихся у него знаний (например, чернила делают из черники). Кроме того, переносные значения слов, метафоры также недоступны для дошкольников. Так восприятие данной шутки будет зависеть от уровня языкового развития ребенка:

- You look beautiful.

- Thank you. You look beautiful-ler. I mean, not *«fuller»*. You don't look fuller. («Frozen»)

Дошкольники старшего возраста смеются над ситуациями, где герои проявляют невоспитанность, а также над юмором «ниже пояса», когда знакомятся с функциями органов тела и узнают, что вызывает особенную реакцию у взрослых. Большое количество такого юмора отмечено в мультфильмах «Shrek», «Kung Fu Panda» и «Madagascar»: герои рыгают, портят воздух, ковыряют в носу, что неизменно вызывает смех детской аудитории и частенко недовольство взрослой, особенно женской. Помимо соответствующих звуков подобные моменты могут сопровождаться и вербальными комментариями:

- Man, that stinks!

- You don't exactly smell like a basket of roses. («Shrek 2»)

Дошкольники понимают сравнения персонажей и явлений только с известными им предметами, о которых имеют прочные знания; уподобления персонажей животным, неожиданные сравнения частей тела с фруктами и овощами, которые возникают на основе уподобления по форме, создают сильный комический эффект. Целый ряд примеров игры слов, основанной на блендинге, представлен в мультфильме «Cloudy with a chance of meatballs 2» и подкреплен забавными визуальными образами: cheespiders, flamango, shrimpanzees, watermelophants, bananostrich, mosquitoasts. Такая языковая игра будет вызывать смеховую реакцию у детей ввиду доступности созданных на юмористической основе слов и будет понятна и дошкольникам, и младшим школьникам.

МЛАДШИЕ ШКОЛЬНИКИ И ПРОСТАЯ ИГРА СЛОВ

К началу школьного детства дети овладевают родным языком в его основных структурных особенностях на всех уровнях языковой системы, что находит выражение в усвоении традиционных норм в интерпретации слов,

ведь речь в этот период является основным способом познания окружающей действительности. Происходит совершенствование фонетики: усвоение тонкостей интонационного оформления, передача различных смысловых оттенков. Развивается лексико-семантическая система языка ребенка, что проявляется как в увеличении объема известных ему слов, так и в качественном совершенствовании его системы.

Все эти причины обуславливают дальнейшее развитие форм юмора, доступного детям в младшей школе. Смех детей шести-восьми лет по-прежнему могут вызывать визуальные или ролевые несоответствия, но в то же время к восьми годам дети приобретают достаточный языковой опыт, чтобы воспринимать и продуцировать вербальные шутки и игру слов. Они начинают осознавать, как устроен язык и что слова и действия могут иметь несколько значений – прямое и переносное, последнее из которых и является, как правило, основой для создания комического эффекта.

Зачастую в произведениях для детей дошкольного и младшего школьного возраста появляются формы логического абсурда. Например, в мультфильме «Ice Age: Continental Drift» прием абсурда реализуется в следующем диалоге: «- Were you killed? – Sadly yes. But I lived». Еще одним примером является словосочетание «your other left», использующееся для того, чтобы отметить ошибку героя в выборе руки: «Lead with your left. Lead with your left. Your other left!».

Книги или мультфильмы, в названии или содержании которых присутствует каламбур, также привлекают внимание младших школьников. Однако, в этом возрасте им доступна пока только очевидная игра слов, при этом детям кажется смешной только форма, внутреннюю комическую семантику экспрессивного окказионального слова они не отмечают.

Способность воспринимать комизм речевой метафоры развивается у детей постепенно: сначала происходит осознание буквального значения выражения, далее сопоставление его с контекстом, и, наконец, ребенок приходит к началу освоения переносного значения. Метафоры могут различаться по сложности, чем больше ребенок осваивает родной язык, тем более сложные метафоры он начинает понимать. Однако на ранней стадии не редки случаи неверной интерпретации от буквального понимания значения компонентов до собственного значения.

Возраст от 9 до 11 лет – это период, когда детям может нравиться грубый юмор, жестокие прозвища и сильное преувеличение, которые они понимают достаточно легко. Прозвища, зачастую носят вульгарный характер, что отчасти обусловлено желанием оторваться от предписаний взрослых. Большое количество примеров грубой лексики присутствует в таких популярных мультфильмах как «Madagascar», «Kung Fu Panda», «Cars», «Open

Season», «Shrek» каждый из которых получил рейтинг PG (Parental Guidance Suggested) «for rude humor and sequences of violence».

СТАРШИЙ ШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ И ИНОСКАЗАТЕЛЬНОСТЬ

К началу старшего школьного возраста дети значительно обогащают свой жизненный опыт. Приобретенные знания способствуют более глубокому пониманию высказываний, взаимосвязи описанных событий и отношений между героями. Подростки от 11 до 17 лет легко понимают развернутые длительные сюжеты, где герои, наделены сложным, амбивалентным характером, могут удерживать несколько пересекающихся сюжетных линий, разрывы во временных и логических цепочках действий персонажей и развития сюжета.

Поскольку дети в старшем школьном возрасте имеют достаточный литературный опыт, обладают некоторым объемом исторических знаний и более развитой речью и языком, они начинают хорошо понимать символическое значение компонентов высказываний, иносказания, метафоричность, аллюзии, иронию, пародии, фразеологизмы и окказиональные фразеологизмы.

Определенные исторические знания позволяют детям старшего подросткового возраста увидеть комизм в использовании устаревших слов и выражений в современном контексте, или, напротив, употребление слов современного разговорного языка в ситуациях, отображающих несоответствующую этому обстановку. Так фастфуд в сказочной стране предлагает «Two Renaissance Wraps & Medieval Meat» («Shrek 2»). Сказочный контекст, который, как правило, связан с эпохой средневековья смешивается с современными реалиями, но чтобы понять комизм несоответствия ребенок должен знать не только особенности современных ресторанов быстрого питания, но и иметь некоторые представления о Средневековье.

Смещение лексики разных стилей и сфер часто обыгрывается в мультфильме «Shrek 2». Это может быть разговорный и сказочный стиль, как в вопросе «What in Grimm's name are you doing here?», который задает крестная фея Шреку, ворвавшегося в ее офис. Имена всем известных сказочников по форме в данном предложении больше похожи на ругательство.

В другом примере сказочный стиль смешивается с официальным, который больше подойдет для записи на автоответчике делового человека: «This is Fairy Godmother. I'm either away from my desk or with a client but if you come by the office, we'll be glad to make you an appointment. Have a happy ever after». Сказочная терминология (Fairy Godmother, happy ever after) здесь противопоставлена лексике и типичным фразам из сферы делового

общения (client, desk, office, appointment), что вызывает смех у детей старшего возраста и взрослых, которым знакомы обе сферы.

Образ комических персонажей создается, как правило, благодаря преувеличению особенностей и слабостей человеческой натуры. Внутреннюю комичность героев в полной мере способны оценить дети старшего школьного возраста, так как реципиент должен быть знаком с особенностями разных типов людей, а также с типичными стереотипами, которые являются основой многих шуток. Так в мультфильме «Madagascar 3: Europe's Most Wanted» сатирически высмеиваются стереотипы представителей разных стран: угрюмый сибирский тигр с ярко выраженным русским акцентом; эмоциональный и впечатлительный морской лев из Италии, французенка с сильным акцентом, которая поет знаменитую песню Э. Пиаф «Non, je ne regretted rien»; американские продюсеры в ковбойских шляпах. Помимо стереотипного поведения и внешнего вида, юмористический образ также создается за счет типичного акцента каждого из персонажей, который может быть непонятен маленьким детям.

ВЗРОСЛЫЙ ЮМОР В АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ И АЛЛЮЗИИ

Взрослым доступен весь объем юмора: как невербальный юмор во всех его проявлениях, так и вербальный юмор любых форм на всех уровнях языковой системы. В то же время, едва ли можно говорить о том, что смех взрослых будут вызывать все те примеры комического, которые были описаны выше. Скорее всего, в первую очередь для взрослых уже не будет казаться смешным тот пласт шуток, который вызывал смех у маленьких детей.

Взрослые легко отмечают образные сравнения, яркие метафорические выражения, перифраз, сложные трансформации, игру слов, пародии, хорошо распознают семантику фразеологизмов и их окказиональных форм, а также нарушение грамматических норм. В отличие от подростков взрослые понимают юмор текстов, состоящих из элементов с высокой степенью контрастности и имплицитности.

Основное отличие юмора, направленного на взрослых, обилие аллюзий, понимание которых требует глубоких сведений, извлекаемых из памяти, касаемых не только исторических, но и социокультурных фактов. Отдельные аллюзии могут быть понятны и старшим школьникам, в силу их большего социального опыта и полученных знаний, по сравнению с малышами. Однако, некоторые из проанализированных шуток в мультфильмах, все же требуют еще более широкой и глубокой социальной осведомленности.

В анимационных фильмах встречаются аллюзии на известные песни, как в примере выше, и как в мультфильме «Hercules», где цитируется фраза

из песни Фрэнка Синатры «New York, New York»: «If you can make it there, you can make it anywhere». Кроме того, герои называют город Фивы «Big Olive», что является очевидной для взрослых аллюзией на прозвище города Нью-Йорка – «Big Apple».

Кроме того, в мультфильмах нередко аллюзии на фильмы, например: «I see where this is going, with all the Mission: Impossible stuff» («Despicable Me 2»), где главный герой проводит аналогию между собой и героем Тома Круза. Или на известные цитаты: «We're definitely not in the swamp anymore» («Shrek 2») – аллюзия на известную фразу Дороти «Toto, I've got a feeling, we're not in Kansas anymore» из фильма «Wizard of Oz». Еще один пример – крестная фея, перечисляя сказки, в один ряд с Белоснежкой и Золушкой ставит Красотку (героиня фильма «Pretty woman»).

Помимо аллюзий на фильмы, песни, исторические факты, зачастую основой для шуток направленных на аудиторию старшего возраста и взрослых становятся стереотипные ситуации решения проблем. Так в мультфильме «Despicable Me 2» один из героев объясняет свою полноту («sometimes I eat instead of facing my problems!»), а другой рассказывает, как он борется с депрессией («I drown sorrows in guacamole»). За основу обеих шуток берутся не просто идиоматические выражение (топить горе в стакане), но и некие стереотипы поведения взрослых, когда женщины едят слишком много сладкого, а мужчины выпивают в попытке скрыться от неразрешимых проблем.

Фраза короля из мультфильма «Shrek 2»: «She was supposed to choose the prince we've picked for her», будет в первую очередь смешна и понятна родителям, но не их детям. То же относится и к «some gender confused wolf saying he is a princess».

Еще одним интересным примером взрослого юмора является использование разговорного акронима TGIF (Thank God it's Friday) Шреком для названия организации, которая якобы борется за права рабочих в сказочном королевстве («Shrek 2»).

Все описанные примеры требуют от реципиента наличия определенных социокультурных представлений и знаний, которых в силу отсутствия опыта может не быть у ребенка.

Таблица 1 Восприятие разных форм комического в разном возрасте

Формы комического	Младшие дошкольники (1-4 года)	Старшие дошкольники (4-6 лет)	Младшие школьники (6-11 лет)	Старшие школьники (11-17 лет)	Взрослые (17+)
<i>Фонетический уровень (ассонанс, звукоподражание)</i>	Вызывает смех только внешняя форма	Вызывает смех только внешняя форма	Начинают понимать не только внешнюю, но и внутреннюю форму	Становится одним из приемов	Не всегда вызывает смех
<i>Ритмико-интонационные свойства речи персонажей (тембр голоса, темп и пр.)</i>	Зачастую выходят на первое место	Зачастую выходят на первое место	Все еще имеют важное значение, но и внутренняя форма становится понятнее	Рассматривается в совокупности со значением сказанного	Понятна не только форма, но и возможный подтекст
<i>Юмор, основанный на просодике (выделение фрагментов интонационно, повышение/понижение голоса)</i>	Привлекает внимание формой, а не содержанием	Привлекает внимание формой, а не содержанием	Все еще имеют важное значение, но и внутренняя форма становится понятнее	Рассматривается в совокупности со значением сказанного	Не производит такого эффекта, хотя зависит от ситуации
<i>Ситуативный юмор</i>	Понятен в простых ситуациях – кто-то упал и пр.	Самая доступная форма юмора	Понятен, сами готовы создавать подобные шутки	Понятен, но не на первом месте	Понятен даже в комбинации с другими приемами
<i>Несоответствия</i>	Самые простые: цвет, форма	Чуть более сложные: функции, визуальные, ролевые	Только в рамках жизненного опыта	Сложные – социокультурные, стилистические	Понятны любые несоответствия: культурные, социальные
<i>Комизм, связанный с невоспитанностью</i>	Не всегда очевиден	Понятен и вызывает смех	Понятен и вызывает смех + жестокие, вульгарные прозвища	Понятен, но перестает быть основной причиной смеха	Понятен, но скорее вызовет усмешку, чем смех

<i>персонажей</i>					
<i>Юмор ниже пояса</i>	Постепенно начинают понимать.	Понятен, так как изучают функции организма.	Понятен, сами готовы продуцировать подобные шутки.	Понятен, но уже начинается двояко оцениваться	Иногда может быть оценен как несмешной и/или неприличной.
<i>Сравнения (неожиданные)</i>	Только со знакомыми предметами	В первую очередь на уподоблении по форме	Понятны и смешны, особенно на тему «ниже пояса»	Понятны, но не настолько смешны	Будут смешны только оригинальные сравнения
<i>Юмор, основанный на сюжете</i>	Не понятен, сложно следить за развитием сюжета	Только в коротких простых линейных повествованиях	Понятен юмор, связанный с микроконтекстом	Готовы воспринимать юмор, связанный со сложным сюжетом	Доступен весь объем сюжетного юмора
<i>Игра слов</i>	Не понятна	Простая – оговорки, дразнилки, искажение знакомых слов	Начинают понимать логический абсурд, каламбуры, простые метафоры	Понятен юмор, связанный с переносным значением слов, окказиональными фразеологизмами	Сложная игра слов
<i>Словотворчество</i>	Не понятно, поскольку только осваивают морфологию	Не видят шутки, так как могут считать, что это и есть правильная форма	Начинают понимать внутреннюю форму языка и подобный юмор	Готовы воспринимать и продуцировать подобные шутки	Доступен весь объем шуток, основанных на словотворчестве
<i>Подтекст</i>	Не понятен	Трудно воспринимать второй план или обилие деталей	Понятен только самый простой подтекст	Понятно + ирония, сарказм, пародии	Понятно
<i>Смещение стилей</i>	Не понятно, нехватка знаний и опыта	Только самые простые примеры	Понятно на знакомых стилях	Понятно в большинстве случаев	Понятно на самых разных уровнях
<i>Аллюзии</i>	Непонятны из-за отсутствия фоновых знаний	Непонятны из-за отсутствия фоновых знаний	Только самые простые аллюзии	Понятные некоторые аллюзии	Понятно большинство аллюзий

ВОСПРИЯТИЕ РАЗНЫХ ФОРМ КОМИЧЕСКОГО В РАЗНОМ ВОЗРАСТЕ

Настоящая таблица это первая попытка обобщения представленного материала для выведения общих схем и закономерностей. Она не претендует на всеобъемлемость. Более того, при ее составлении возникли новые вопросы методологического и терминологического характера, которые еще предстоит разрешить в дальнейших исследованиях.

Не секрет, что юмор – категория трудно поддающаяся измерению и схематизации, во-первых, в силу своей внутренней разнородности, а во-вторых, в силу разного восприятия одной и той же шутки людьми не только разного возраста, но и разного пола, национальности, социального статуса, уровня образования, воспитания, или даже разного темперамента. Учесть все эти факторы в одной таблице невозможно, но и сведение вместе результатов только анализа возрастного восприятия юмора оказалось легкой задачей.

В первом столбце собраны различные формы комического, выявленные в примерах. Этот список на первый взгляд представляется неоднородным, поскольку в нем соседствуют лексические приемы с фонетическими, стилистические средства с сюжетными и так далее. Однако, основной целью настоящего перечисления стала попытка выстроить некоторую хронологическую последовательность восприятия юмора относительно взросления человека, поэтому начинается список с фонетических и ситуативных шуток, которые в первую очередь оценивает маленький ребенок, а заканчивается аллюзиями, которые в полной мере будут понятны только взрослому с определенным багажом знаний.

Следующая сложность – классификация юмора в строках таблицы. Как было показано на примерах, каждый тип юмора может иметь несколько степеней сложности. Так простая игра слов будет понятна детям, а более сложная – только взрослым. Чтобы отразить эти изменения в таблице делается попытка дать некоторые комментарии по усложнению структуры или тематики шуток там, где это было возможно.

Как было отмечено выше, взросление не означает автоматически, что человеку становится смешно от шутки, направленной на его возраст и младше. Напротив, чем сложнее становится структура шутки доступной для понимания человеку, тем менее смешными ему кажутся «детские» шутки. То есть в одних случаях уровень понимания и смеховой реакции будет расти, а в других – падать. Например, юмор, основанный на смешении стилей, будет понятнее и смешнее с появлением у детей опыта общения в разных сферах, и в полной мере будет доступен взрослым, в то время

как шутки, в основе которых лежит невоспитанность персонажей скорее рассмешит детей, чем взрослых.

И, наконец, приведенная классификация разносит многие приемы, чтобы проследить их восприятие в разном возрасте, в то время как в одной шутке могут быть и аллюзии, и особое фонетическое построение, и игра слов.

Таким образом, анализ современных полнометражных мультипликационных фильмов показал, что в них встречаются несколько юмористических пластов, направленных на зрителей разного возраста, что отвечает их задаче привлечь в кинотеатры детей вместе с родителями для семейного просмотра, и достигается за счет использования целого арсенала лексикостилистических, фонетических, визуальных и других средств, анализ и обобщение которых, позволяет выделить закономерности развития понимания комического в разном возрасте.

ЛИТЕРАТУРА

1. Арутюнова Н.Д. Логический анализ языка: языковые механизмы комизма. – М.: Индрик, 2007. – 728 с.
2. Лаврова Н.А. О комическом в языковых шутках // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2010. № 8. – С. 207-211.
3. Романова А.Л. Возрастные особенности восприятия смешного и страшного в мультфильме // Культурно-историческая психология. 2014. Т. 10. № 4. - С. 47-56.
4. Attardo S. Linguistic Theories of Humor. NY: Mouton de Gruyter, 1994. - 426 p.
5. Mallan K. Laugh lines: exploring humor in children's literature. Primary English Teaching Association, Newtown, NSW. 1993. – 83 p.
6. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, 1985. – 284 p.

TRANSLIT

1. Arutyunova N.D. Logicheskij analiz yazyka: jazykovije mekhanizmy komizma. – М.:Индрик, 2007. – P. 728
2. Lavrova N.A. O komicheskom v yazykovyh shutkah // Aktual'nye problemy gumanitarnyh i estestvennyh nauk. 2010. № 8. - P. 207-211.
3. Romanova A.L. Vozrastnye osobennosti vospriyatija smeshnogo i strashnogo v mul'tfil'me // Kul'turno-istoricheskaja psihologija. 2014. T. 10. № 4. - P. 47-56.
4. Attardo S. Linguistic Theories of Humor. NY: Mouton de Gruyter, 1994. - 426 p.
5. Mallan K. Laugh lines: exploring humor in children's literature. Primary English Teaching Association, Newtown, NSW. 1993. – 83 p.
6. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, 1985. - 284 p.