

Rivista Italiana di Studi sull'Umore
RISU, Volume 2, Issue 2, Giugno 2019, pp. 71-89
ISSN 2611-0970
www.risu.biz

Analisi linguistica dei giochi di parole **[Linguistic analysis of play of words]**

Le Thuy Hien

Università degli studi di Napoli "L'Orientale"

E-mail: hienroberta@gmail.com

Original article

Ricevuto il 22 gennaio 2019, accettato il 4 maggio 2019

ABSTRACT

IT Questo articolo è incentrato sul rapporto intrinseco tra le ambiguità linguistiche e i giochi di parole, intesi in senso ampio (freddure, motto di spirito, bisticci di parole, ecc.). L'umorismo generato dall'ambiguità viola un'importante regola dell'uso della lingua, quella di comunicare nel modo più chiaro possibile. Il ricorso a un linguaggio ambiguo e allusivo (ambiguità a livello fonologico, grafologico, morfologico, lessicale e sintattico), che dice e non dice (tramite figure retoriche quali la metafora, il non senso, il doppio senso, l'equivoco, l'intensificazione o l'attenuazione delle idee esposte, ecc.), costituisce un aspetto importante della produzione umoristica.

Parole Chiave: Umore, ambiguità linguistiche, giochi di parole

EN This article focuses on the intrinsic relationship between linguistic ambiguities and wordplay in its broad sense (puns, verbal play, etc.). Humor generated by ambiguity violates an important rule of language use, which is communicating as clearly as possible. The use of an ambiguous and allusive language (ambiguity at phonological, graphological, morphological, lexical and syntactic levels), which says and does not say (through rhetorical figures such as metaphor, nonsense, double meaning, misunderstanding, intensification or mitigation, etc.), is an important aspect of humorous production.

Keywords: Humour, linguistic ambiguities, wordplay

1. Introduzione

Nonostante essa sia solo da un tempo relativamente breve una disciplina indipendente, le analisi più essenziali sull'umorismo sono state fornite dalla linguistica: «Despite its relative youth as an independent field of study, linguistics has provided the most concise analysis into humor» (Oltean 2013: 15). A partire dal Novecento, le varie teorie linguistiche offrono concrete analisi sul campo, che si focalizzano principalmente sull'umorismo verbale, nel tentativo di raggiungere una conoscenza approfondita di come un testo umoristico venga costruito (si pensi, ad esempio alle pubblicazioni di Nash, 1985; Redfern, 1986; Chiaro, 1992). In Italia, tuttavia, a parte gli studi di Bartezzaghi (1992, 1995, 2017), le pubblicazioni dedicate al linguaggio dell'umorismo e alle tassonomie di giochi di parole sono relativamente scarse. Il presente articolo vuole offrire un'analisi linguistica sintetica sui giochi di parole, con l'intenzione di promuovere e incrementare la conoscenza e l'interesse da parte del pubblico italiano verso questo tema.

Prima di tutto, è opportuno chiarire cosa si intenda con questo termine. Per tanto tempo, i giochi di parole (nell'ambito di questo articolo si tratta di un termine che riguarda i motti di spirito, le battute, le freddure, ecc.) sono stati il punto di contatto fra la linguistica e lo studio dell'umorismo, e rimangono fino a oggi uno degli oggetti principali dell'analisi linguistica sull'umorismo (Attardo 1994: 108). I giochi di parole sono considerati una delle forme più semplici, ma anche più diffuse e comuni dell'umorismo spontaneo ed è indispensabile studiare la loro struttura per poter parlare in modo più generale dei testi umoristici. Un altro motivo per cui i giochi di parole sono oggetto di studio è che presentano un grande vantaggio pratico: sono facili da raccogliere, e la disponibilità di una grande quantità di esempi è sfruttata ampiamente nelle ricerche empiriche (Ritchie 2004: 109-113).

Secondo l'enciclopedia Treccani, si tratta di un'espressione comune di significato non univoco: in senso generico, per *gioco di parole* si intende l'attività verbale (e il suo risultato) in cui alle regole sintattiche della costruzione del discorso si sovrappongono o si sostituiscono principi alternativi, che [...] risultano fondati su fenomeni linguistici non denotativi (come la somiglianza casuale fra le parole, la combinatoria, la falsa derivazione, ecc.). Per *gioco di parole* in senso ristretto si intende il gioco che ricorre nel discorso soprattutto orale, e si basa su fenomeni di assonanza, consonanza, allitterazione e paronomasia (bisticci di parole) o di ambiguità semantica (il cosiddetto doppio senso).¹

Nell'ambito di questo articolo ci si occupa solo dei giochi di parole umoristici, anche se bisogna menzionare che non tutti i giochi di parole sono necessariamente umoristici. Alcuni di loro, infatti, hanno essenzialmente una valenza retorica e sono usati in vari contesti, tra i quali quello politico (per esempio le seguenti dichiarazioni di Matteo Renzi: «Voglio un Pd che invece di essere pesante, sia pensante»; «Questo Pd non esiste, resiste»)². L'elemento differenziatore tra i giochi di parola umoristici e non sta nella strutturazione e nella percezione di incongruità: nei giochi di parole umoristici dovrebbero essere presenti due differenti piani di contenuti che però abbiano qualcosa in comune che permetta il passaggio da un piano di contenuti all'altro. Il destinatario inizia a elaborare le informazioni che riceve e deduce il primo significato (il piano di contenuti più rilevante), fino a quando incontra un ostacolo semantico e deve compiere un processo cognitivo per superare questa contraddizione; a questo punto, viene richiamato il secondo piano di contenuto finora rimasto nascosto³.

¹ http://www.treccani.it/enciclopedia/giochi-di-parole_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/

² https://www.ilfattoquotidiano.it/2013/07/09/giochi-di-parola-di-matteo-renzi/650605/?fbclid=IwAR3ZmUuzUcYduUQMYCy6-t_5WknyX2-sb_ry-RqxOfn0wN1T-hlfOp3nQsA/

³ Questo concetto è anche la base su cui si costituiscono il concetto della bisociazione (Koestler 1964), la teoria dello script semantico (*Script-based Semantic Theory of Humor*, Raskin 1985) e la teoria dell'umorismo verbale (*General Theory of Verbal Humor*, Attardo e Raskin 1991).

I giochi di parole sfruttano parole dai molteplici significati, o parole dal suono simile:

Possiamo per es. avere due parole simili nel suono, una delle quali viene accostata (gioco di parole *in praesentia*, come nel bisticcio: *amore amaro*) o sostituita all'altra (gioco di parole *in absentia*, come nella modificazione di modi di dire: «il più grande poeta italiano *morente*»). In altri casi possiamo avere una parola che ha due significati differenti, in un contesto in cui l'interlocutore è chiamato ad applicarli entrambi («È scattata l'ora legale. / Panico tra i socialisti», titolo apparso sul giornale satirico «Cuore»⁴).

Ci sono stati diversi studi sulla tassonomia sistematica (*systematic taxonomy*) dei giochi di parole. Molti studiosi (come per esempio: Milner 1972, Sherzer 1978) usano i due assi del linguaggio, quello paradigmatico e quello sintagmatico⁵ (Saussure 2009 [1916]), come base della loro classificazione.

I giochi di parole paradigmatici coinvolgono due significati di un'espressione linguistica, ma solo uno dei due è effettivamente presente nel testo, il secondo invece deve essere recuperato dal lettore (o ascoltatore) nella sua memoria, tramite il rapporto associativo che unisce dei termini *in absentia*:

Diplomacy: the noble duty of lying for one's country. (Milner 1972: 17)

Il gioco di parole suona così «Diplomazia: il dovere nobile di mentire per la propria patria». Qui si tratta di un'inversione fra i due suoni /l/ (*lying*-mentire) e /d/ (*dying*-morire), presente a livello fonologico (le due unità coinvolte nell'inversione sono fonemi), e a livello paradigmatico perché il secondo elemento dell'inversione (*dying*) non è presente effettivamente nel testo. Similmente, lo stesso principio può essere applicato ad altri livelli linguistici, come per esempio a livello morfologico. Un esempio in italiano potrebbe essere: «Dio, dammi un assegno della tua presenza» (Marcello Marchesi). La parola *assegno* rimanda ovviamente a quella presente nella mente di chi legge: *segno*. Oppure: «Mal costume, mezzo gaudio» (Totò). La battuta si basa sulla coppia “costume-comune” di cui solo un elemento è presente nel testo.

Il rapporto sintagmatico, invece, è *in praesentia*. Nei giochi di parole sintagmatici, due o più elementi linguistici identici o molto simili (e che dunque possono generare ambiguità) sono presenti nel testo con significati diversi:

How the US put us to shame (Delabastita 1996: 129)

You've had tee many martoonis (Milner 1972: 18)

It is better to be looked over than to be overlooked (Ritchie 2004: 127)

Il primo esempio è un gioco di parole sintagmatico in cui la coppia linguistica *US* (America) – *us* (noi) è omografa: sono parole che hanno la stessa grafia ma origine e significato differenti. Il secondo esempio è quello dell'inversione sintagmatica fonologica: «You've had *tee* many *martoonis*» (Al posto di “*too* many *martinis*”, per dire che qualcuno ha bevuto troppo, ironizzando sugli effetti dell'alcol sulle facoltà linguistiche). Nel terzo esempio, i due elementi comparati *looked over* (essere notati) e *overlooked* (essere ignorati) sono legati dalla metatesi morfologica. Un esempio in lingua italiana potrebbe essere: «Una certa età è sempre un'età incerta» (Campanile)⁶.

⁴ http://www.treccani.it/enciclopedia/giochi-di-parole_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/URL consultato il 25 ottobre 2018.

⁵ Si tratta di rapporti associativi in linguistica: «*Rapporti paradigmatici*, i rapporti che intercorrono tra gli elementi della frase e gli elementi che virtualmente potrebbero alternarsi con essi nella frase, distinti dai *rapporti sintagmatici* che intercorrono tra gli elementi che si succedono nella frase.» <http://www.treccani.it/vocabolario/paradigmatico> URL consultato il 25 ottobre 2018.

⁶ In italiano sono molto diffuse le barzellette del tipo “Qual è la differenza fra...”, che utilizzano spesso i giochi di parole, come per esempio “Qual è la differenza fra il ricco e il povero? Il ricco trova parenti anche tra gli sconosciuti, mentre il RISU 2(2) (2019), pp. 71-89

Come si può vedere, l'elemento distintivo fra i giochi di parole paradigmatici e quelli sintagmatici sta nel fatto che il testo umoristico contiene in un caso solo uno degli elementi linguistici che causano l'ambiguità, e nell'altro entrambi:

This dichotomy depends on whether an ambiguous element appears on the surface structure of the verbalization once or twice, respectively. In the paradigmatic pun, the element causing ambiguity appears only in one portion of the text, while the syntagmatic pun shows the relation of contiguity, with the two chunks appearing consecutively in the surface structure of the text. (Dynel 2009: 211)

Alcuni autori utilizzano altre denominazioni, usando i termini “verticale” e “orizzontale” per definire rispettivamente i giochi di parole paradigmatici e quelli sintagmatici (Hausmann, citato in Delabastita 1996: 128). La distinzione rimane la stessa. Per un elenco più completo si rinvia a Attardo (1994: 109-113). Nell'opera *The Language of Humour* (Ross 1998), le diverse ambiguità della struttura della lingua nei giochi di parole si verificano generalmente a livello fonologico, grafologico, morfologico, lessicale e sintattico. Lew (1996a), analizzando le barzellette in lingua polacca e inglese, distingue tra ambiguità sintattiche, lessicali, fonologiche e pragmatiche. Sulla base delle loro tassonomie, nel presente articolo si forniscono vari esempi, sia paradigmatici sia sintagmatici, per illustrare come le ambiguità, sia all'interno dei diversi livelli linguistici (fonologico, grafologico, morfologico, lessicale e sintattico) sia tra le diverse interpretazioni dei significati (funzioni pragmatiche), possano essere sfruttate per creare un effetto umoristico, dando luogo a diversi tipi di giochi di parole.

2. Ambiguità fonologiche

Molte battute sono basate sul fatto che per la stessa catena fonica ci sono due interpretazioni possibili: «*Many jokes are based on the fact that there can be two possible interpretations of the same group of sounds*» (Ross 1998: 9).

Una delle tecniche umoristiche che sfruttano le ambiguità fonologiche è l'utilizzo degli *omofoni* – parole con segni grafici diversi, con significato ed etimo diversi, ma che rappresentano lo stesso suono (come *ceco* e *cieco*). In italiano ci sono anche molti gruppi di parole che, pur essendo composti da elementi diversi, hanno il medesimo suono:

Quando Galileo, osservando le oscillazioni del pendolo, fece la grande scoperta, per prima cosa andò a dar la notizia al Granduca.

«Eccellenza,» gli disse «ho scoperto che il mondo si muove.»

«Ma davvero?» fece il Granduca, meravigliato e anche un po' allarmato. «E come l'avete scoperto?»

«Col pendolo.»

«Accidenti! Colpendolo con che cosa?»

«Come, con che cosa? Col pendolo, e basta. Non c'era nient'altro, quand'ho fatto la scoperta.»

«Ho capito. Ma colpendolo con che cosa? Con un oggetto contundente? Con un'arma? Con la mano?»

«Col pendolo, soltanto col pendolo.»

povero trova sconosciuti anche tra i parenti!"; "Qual è la differenza tra un umorista e un fantasma? Un umorista è una persona di spirito, un fantasma è lo spirito di una persona!" Questi esempi, presi da vari siti web, sono per lo più giochi di parole sintagmatici *in praesentia*.

[...]

«Colpendo il mondo. Ho capito»

«Ma no. Col pendolo. Col pendolo!»

«Ma colpendo chi, allora? E con che?»

«Ma non colpendolo. Col pendolo.»

«Che modo di ragionare! Non colpendolo, ma colpendolo!»

(Campanile 2010: 87-8)

In questo caso, il gruppo nominale *col pendolo* (con il pendolo) è l'omofono del verbo *colpire* al gerundio (*colpendo*), seguito dal pronome diretto *lo*. In questo caso la confusione che genera l'effetto umoristico può verificarsi, ovviamente, solo nella lingua parlata, dato che le due parole sono distinte nella grafia.

Il rapporto associativo che unisce i due omofoni può essere anche *in absentia*. Nel seguente esempio, con la parola *l'ode* ci si riferisce a un componimento lirico (un'ode saffica), ma si rimanda anche alla parola *lode* (il massimo elogio in aggiunta al voto), elemento tuttavia *in absentia*:

Il poeta: Ho scritto nove sonetti e un'ode saffica.

L'amico: Cosicché, in totale, quanti componimenti poetici ci saranno nel tuo nuovo – e speriamo ultimo – volume?

Il poeta: Dieci con l'ode. (Campanile 2014: 61)

Le ormai note battute: «Traduttore-traditore», oppure «Amantes-amentes» (Amanti-dementi) sono composte da due entità linguistiche somiglianti, chiamate *paronimi*. La somiglianza nella forma, che raggiunge quasi l'identità (nel secondo esempio è alterata una sola lettera), contrasta con la differenza nei significati dei due elementi, creando così l'effetto umoristico. La forma è somigliante, ma non uguale (altrimenti sarebbe omonimia). «La varietà delle leggere modifiche in arguzie di questo tipo è tale, che nessuna di esse somiglia esattamente ad un'altra» (Freud 2010 [1905]: 42), per esempio:

Signor N. sentì un signore, anche lui ebreo, fare un'osservazione antipatica sul carattere degli ebrei. «Signor Hofrat», disse, «conoscevo bene il vostro *antesemitismo*; ma mi giunge nuovo il vostro *antisemitismo*». (So che prima anche voi eravate un ebreo, quindi sono sorpreso che voi parliate male degli ebrei). (Ivi, p. 43)

Ci sono poi le *allusioni*, dovute a un'ambiguità che si verifica a livello fonologico:

Allusions in humour involve extra-linguistic knowledge, in other words knowledge about the world. The double meaning may involve reference to a saying or quotation⁷ (Ross 1998).

Per riconoscere l'ambiguità nascosta nelle allusioni, è necessario che l'ascoltatore (o il lettore) condivida con il parlante (o lo scrittore) le stesse conoscenze intorno al riferimento utilizzato. In questo esempio: «Cogito ergo boom» (Susan Sontag. Citato in Ross 1998: 11), bisognerebbe conoscere la locuzione «Cogito ergo sum» (*Penso dunque sono*) di Cartesio e sapere che “boom” invece è un'onomatopea, che consiste nell'imitare un'esplosione, per riconoscere l'ambiguità ed eventualmente apprezzare questo gioco di parole.

⁷ Le allusioni nell'umorismo implicano una conoscenza extra-linguistica, in altre parole la conoscenza del mondo. Il doppio senso può implicare il riferimento a un detto o una citazione.

Nella lingua parlata, a volte l'umorismo si crea in modo involontario. Un esempio è il *malapropismo*, termine derivato dall'inglese *malapropism*, il cui nome deriva a sua volta dal nome di una protagonista nella commedia *The Rivals* (1775) di Richard Sheridan⁸. Nella commedia, la signora Malaprop (*mal à propos* in francese significa “a sproposito”, “inappropriato”) commetteva frequentemente errori mentre parlava, usando parole che non hanno il significato che intendeva, ma che suonano molto simili a quelle parole (Per esempio: «*she's as headstrong as an allegory*» (al posto di *alligator*)).

Oggi, questa parola viene usata per indicare un errore nel modo di parlare, commesso involontariamente scambiando la parola “corretta” con un'altra di suono simile ma (quasi sempre) insensata, ridicola. È un fenomeno che ricorre principalmente nell'italiano popolare, ovvero la varietà parlata e scritta dagli incolti e dai semicolti (*tintura d'odio* anziché *tintura di iodio*, *acqua portabile* per *potabile*, *avere un raptus* per *avere un lapsus*). A volte, tuttavia, questi errori vengono sfruttati intenzionalmente per produrre effetti comici, esilaranti. La strategia più diffusa consiste nella sostituzione di una forma con un'altra esistente e somigliante:

Per il loro elevato potenziale caratterizzante, i malapropismi ricorrono nelle parodie dell'italiano popolare (si pensi a serie come *aureola* per ‘arietta’; *stentorea* per ‘stentata’; *infestato* per ‘in festa’; *guerre intestinali* per ‘guerre intestine’, nell'*Idioma gentile* del 1905 di Edmondo De Amicis), e più in generale, come detto, nei testi comici e satirici: basterà ricordare la celeberrima gag della scrittura a quattro mani della lettera in *Totò, Peppino e la... malafemmina*, in cui la prorompente *vis comica* deriva dall'accumulo di tratti semicolti, tra cui appunto spiccano i fraintendimenti lessicali (come *laura* per ‘laurea’, *parente* per ‘parentesi’). E ancora di Totò sono *adire alle vie letali*, *lettera omonima*, ecc.)⁹.

Un fenomeno molto vicino al malapropismo è lo *spostamento* (o *spoonerismo*). Si tratta di un processo di mutamento fonetico per cui due suoni si invertono prendendo l'uno il posto dell'altro. In italiano quando questo processo avviene all'interno di una parola, si ha la metatesi (*a contatto*, se i due suoni sono contigui e *a distanza*, se i due suoni appartengono a due sillabe diverse e non sono contigui)¹⁰. Il termine inglese *spoonerism* (da cui “spoonerismo”) indica un errore nel parlato per cui i suoni iniziali di due o più parole separate vengono scambiati, generando così l'effetto umoristico¹¹. Questo fenomeno prende nome da W.A. Spooner (inizio del XX sec.), un accademico e religioso inglese che, secondo l'opinione comune, commetteva questi errori mentre parlava. Si racconta che rimproverò così i suoi studenti:

«You have *bissed* all my *mystery* lectures. You have deliberately *tasted* the whole *worm* and you can leave Oxford by the *towndrain*» (al posto di «*missed* all my *history* lectures”, «*wasted* the whole *term*» e «the *down train*»). (Simpson 2002: 18)

«A toast to our queer old dean!» (al posto di «our dear old Queen»). (Radford 2003: 127)

Come si può vedere, lo spoonerismo, insieme al malapropismo, fa parte dei *lapsus linguae*, ovvero gli errori che si commettono parlando, un fenomeno che è anche un importante oggetto di studio della psicolinguistica.¹² Gli strafalcioni, se sono creati deliberatamente, possono diventare una tecnica molto

⁸<https://en.oxforddictionaries.com/definition/malapropism>. URL consultato il 29 novembre 2018.

⁹http://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/errori/Fresu.html URL consultato il 30 novembre 2018.

¹⁰<http://www.treccani.it/enciclopedia/metatesi/> URL consultato il 31 novembre 2018.

¹¹<https://en.oxforddictionaries.com/definition/spoonerism/> URL consultato il 31 novembre 2018.

¹²Zwicky (1982: 115-132), per esempio, dopo aver presentato una classifica degli errori linguistici, indaga sui modi in cui questi errori linguistici possono portare alla creazione di un lessico.

utile nel linguaggio umoristico. Si pensi, ad esempio, alle battute basate su una deformazione di un proverbio o di un'espressione già cristallizzata, come «Volere è potere, volare è potare» (Totò).

3. Ambiguità grafologiche

Con grafologia ci si riferisce al modo in cui la lingua viene presentata visivamente (Ross 1998: 12)¹³. Questo tipo di umorismo va visto anziché ascoltato, e i graffiti ovvero i disegni grafici forniscono validi esempi. Il seguente graffito ne è un esempio: «*The king of Siam rules Bangkok OK*»¹⁴ (Chiaro 1992: 28).

Ritchie (2004: 139) suggerisce che si potrebbe utilizzare il termine *visual pun* per indicare questo tipo di giochi di parole. Un famoso esempio è la poesia concreta (a volte chiamata anche “poesia visiva”) “The Mouse’s Tale”, apparsa nel romanzo *Alice nel Paese delle Meraviglie* di Lewis Carroll, nella quale il testo è presentato tipograficamente nella forma della coda di un topo.



I giochi di parole visivi si sono sviluppati soprattutto nelle lingue che adottano un sistema di scrittura composto da ideogrammi, come il cinese, il giapponese e il coreano (Wells 2006: 193).

Secondo Ross (1998: 13-14), le ambiguità grafologiche possono coinvolgere anche gli anagrammi e gli acronimi. Con *anagramma* si intende un gioco enigmistico che consiste nella sostituzione di una parola o una frase con un'altra in cui le lettere sono le stesse, ma in posizione scambiata:

Tony Blair, a PM = I'm a Tory, Plan B (Sono un conservatore, piano B) (Ross 1998: 13)
Alessandro Manzoni = Sa darmi sonnolenza; Maestro di canto = Tormento di casa;
Europa unita = era un'utopia; Onorevoli, deputati = nuovo epiteto: ladri! (Peres 2016: 118)

Gli acronimi sono nomi formati dalle lettere o dalle sillabe iniziali di altre parole, come molti nomi di enti, società, organizzazioni, o titoli di studio, ecc. A volte, a fini umoristici o satirici, si rielaborano acronimi esistenti, attribuendo loro un'etimologia inventata. Sono i cosiddetti *acronimi inversi*:

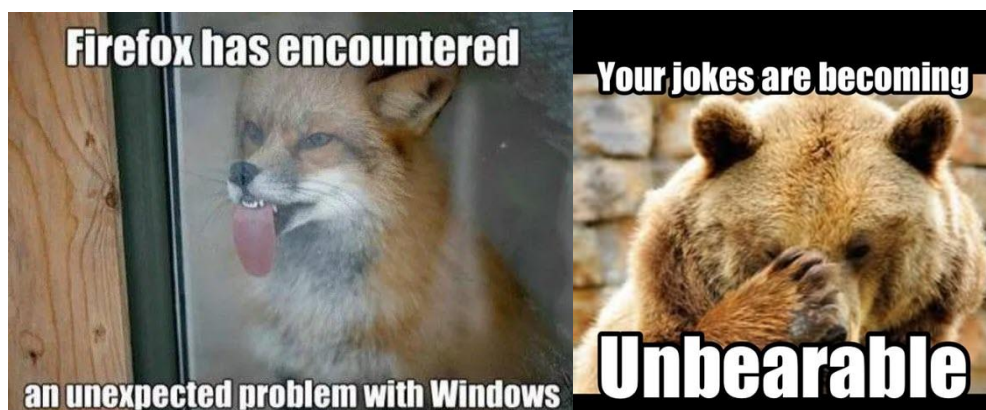
PhD = Patiently Hoping for a Degree (Sperando pazientemente in una laurea) /
Permanent Head Damage (Danno cerebrale permanente);

¹³ Con questa definizione di *grafologia* si intende dunque la forma visiva di alcuni giochi di parole e non nel senso dello «studio della scrittura quale rivelatrice del carattere e delle condizioni psichiche e morali di una persona» <http://www.treccani.it/enciclopedia/grafologia/> URL consultato il 2 dicembre 2018.

¹⁴ Il re del Siam governa il Bangkok OK.

A.A.A.A.A = American Association Against Acronym Abuse (Associazione Americana contro abuso di acronimi);
 S.C.U.O.L.A = Società Che Uccide Ogni Libero Alunno;
 ATAF = Aspettare Tanto Alla Fermata (senza fonte)

Inoltre, esistono oggi nuove forme di umorismo create grazie a una combinazione tra parole e immagini, come il *meme* digitale: termine utilizzato per la prima volta nel 1976 per indicare una “diffusione virale di un’idea” (Taecharunroj e Nueangjamnon 2015). Esso consiste in un’immagine contenente un breve testo. Nei due seguenti *meme* i testi inseriti sono apparentemente “ingenui”; e l’effetto comico è generato solo grazie all’accostamento con l’immagine che permette una seconda interpretazione del messaggio¹⁵.



(fonte: <https://sayingimages.com/pun-memes>)

4. Ambiguità lessicali

Secondo Ross (1998), i giochi di parole basati sulle ambiguità lessicali coinvolgono due o più parole con identica rappresentazione fonologica e grafica ma con significati diversi. Di conseguenza, contengono sia gli omonimi sia i polisemici¹⁶:

L’umorista (*affacciandosi dalla strada nel negozio*): Avete riso?

Il negoziante: Sì.

L’umorista: E allora l’effetto è raggiunto. *Via*.

(Campanile 2014: 55)

¹⁵ Per una ampia discussione sullo stile e sulle tipologie dell’umorismo nei meme, si rinvia a Davis (2012), Taecharunroj e Nueangjamnon (2015). Per una approfondita discussione sul rapporto fra umorismo verbale e visivo (come meme, video, show televisivi, ecc.) si rinvia a Chiaro (2018).

¹⁶ È opportuno menzionare che esistono anche altre classificazioni delle ambiguità lessicali. Attardo et al. (1994), per esempio, riconoscono tre tipologie di giochi di parole: lessicali (*lexical puns*), sintattici (*syntactic puns*) e allitteranti (*alliterative puns*). Le ambiguità lessicali, secondo Attardo, a loro volta sono suddivisibili in due categorie: la prima basata su entità fonologiche identiche (omonimi e omofoni) e la seconda basata sui paronimi le cui forme sono somiglianti, anche se non identiche fonologicamente. Secondo la classificazione di Lew (1996), invece, le tre tipologie principali di giochi di parole sono giochi fonologici, lessicali e sintattici, in cui l’omonimia, l’omofonia e la polisemia fanno parte delle ambiguità lessicali, mentre la paronimia costituisce le ambiguità fonologiche. Per una maggiore informazione riguardo le differenze tra la tassonomia di Attardo e quello di Lew si rinvia a Seewoester (2009).

La battuta infatti si basa sul termine *riso* che mette in relazione il nome (di un prodotto alimentare) e il participio passato del verbo *ridere*. Nella seguente battuta: «Errare humanum est, perseverare è a ovest», il verbo latino *est* è scambiato per una parola italiana che, pur avendo diversa etimologia e diverso significato, ha lo stesso significante. In questi esempi le due entità linguistiche diverse si presentano identiche foneticamente e graficamente. Questi omonimi infatti condividono lo stesso significante, ma con significati diversi.

Mentre gli omonimi sono parole diverse e di origine diversa (e nei dizionari rappresentano lemmi distinti), con *polisemia* ci si riferisce alla coesistenza di significati diversi in una parola (detta polisemica)¹⁷, per esempio:

Bloodnok: You can't come in, I'm in the bath.
 Seagoon: What are you doing in the bath?
 Bloodnok: I'm watching television.
 Seagoon: What's showing?
 Bloodnok: My dear fellow – nothing. I've got a towel round me.¹⁸
 (*The Goon Show*. Citato in Chiaro 1992: 40)

La parola *show* (mostrare) ha più di un significato. In questo esempio, Seagoon voleva sapere cosa c'era alla tv, ma la sua domanda è stata interpretata male da Bloodnok, il quale ha pensato che l'altro voleva sapere quale parte del suo corpo fosse mostrata. I diversi significati della parola polisemica sono imparentati tra loro, per esempio:

Muhammad Ali scrisse nella sua autobiografia: Andai in un ristorante dove i neri non potevano mangiare. Mi sedetti e chiesi da mangiare. Il campione olimpico che indossava la sua medaglia d'oro. Loro dissero: «Qui non serviamo negri». Io dissi: «Va bene, non li mangio».

«Il signore e la signora X vivono in un lusso evidente. Qualcuno pensa che il marito abbia guadagnato molto e abbia quindi potuto adagiarsi un poco; altri pensano che la moglie si sia “adagiata” un poco e quindi abbia potuto guadagnare molto» (Freud 2010 [1905]: 41).

“Come va?” chiede il cieco allo zoppo. “Come vedi”, risponde lo zoppo al cieco. (Ivi, p. 43)

La prima battuta è basata sul fatto che il verbo *servire*, usato nella sua forma transitiva, può significare sia “soddisfare le richieste del cliente”, sia “portare in tavolo come pietanza”. Il secondo esempio è una battuta efficace, ottenuta con una forte economia di mezzi: l'inversione di due elementi evidenzia il cambiamento del significato del verbo “adagiarsi” dall'affermazione che si riferisce al marito a ciò che viene insinuato sul conto della moglie. Nel terzo esempio, la domanda “Come vai?” viene interpretata come richiesta di informazioni sulle modalità di deambulazione invece che per chiedere notizie intorno alla salute o alla vita in generale. In tutti e tre i casi, la stessa parola viene usata in due modi diversi. Si tratta di una tecnica descritta da Freud che consiste nella «molteplicità dello stesso materiale linguistico» (Ivi, p. 50).

¹⁷<http://www.treccani.it/enciclopedia/polisemia/URL> consultato il 15 dicembre 2018.

¹⁸ Bloodnok: “Non puoi entrare, sono in bagno”. Seagoon: “Cosa stai facendo in bagno?” Bloodnok: “Sto guardando la televisione”. Seagoon: “Cosa si vede?” Bloodnok: “Nulla, mio caro. Ho un asciugamano intorno a me”.

5. Ambiguità morfologiche

La Treccani parla di «giochi di falsa etimologia, in cui una parola viene interpretata secondo un'analisi intenzionalmente erronea e arguta delle sue componenti (“salvatico è chi si salva”, aforisma di Leonardo da Vinci).»¹⁹ In italiano esistono i cosiddetti falsi alterati, parole che sembrano derivare da altre tramite l'uso di desinenze, prefissi, suffissi, ecc. ma che in realtà hanno significati diversi. Tra i più scherzosi e comuni giochi di parole di questa categoria si ha per esempio il falso accrescitivo (otto-ottone, matto-mattone, pianto-piantone, burro-burrone); il falso diminutivo (lato-latino, caso-casino, naso-nasello, collo-colletto); il falso peggiorativo (carpa-carpaccio, foca-focaccia, salmo-salmastro), il falso prefisso (tetta-protetta, chi-antichi); il falso suffisso (merlo-merluzzo; Anzio-anziano); ecc.

Le *parole composte* sono formate dall'unione di due o più morfemi. In inglese, l'ordine dei morfemi è significativa e non può essere alterato, per esempio un *overpass* (cavalcavia) non è il *Passover* (Pasqua ebraica) (Citato in Ross 1998: 15). Anche in italiano, un *altopiano* e un *piano alto* non sono la stessa cosa. Un caso particolare di parole composte sono le parole “macedonia”: «di solito hanno un segmento in comune; di norma il primo elemento è una parola accorciata, mentre il secondo elemento è una parola intera.»²⁰ Un esempio di ciò si verifica quando il termine *Brexit* = *British Exit* (l'uscita del Regno Unito dall'Unione Europea) viene scherzosamente sostituito da *Breshit*.

In alcuni casi «due parole diverse possono anche fondersi in una sola, secondo la modalità condensativa del *calembour*»²¹. Si tratta di una struttura composta, formata da due componenti diversi che vanno a creare una nuova parola e «il risultato della condensazione è, da un lato, una notevole abbreviazione, ma da un altro, al posto di una sorprendente parola composta, c'è una compenetrazione degli elementi delle due componenti» (Freud 2010 [1905]: 33), per esempio:

familionari (familiari + milionari): «R. mi trattava con modi familionari» (R. mi trattava con modi familiari, cioè per quanto può farlo un milionario). (Ivi, p. 28)

minchionario (minchione + milionario): un milionario non particolarmente brillante. (Ivi, p. 29)

La descrizione del periodo natalizio come *alcoholidays*, fusione simile di alcool e vacanze (alcohol + holidays). (Ivi, p.31)

6. Ambiguità sintattiche

Con la sintassi, ci si riferisce alla «connessione di unità minori a formare unità maggiori»²². Studia, dunque, «le relazioni che si istituiscono nella frase tra le parti che la compongono (parole, monemi, morfemi, sintagmi) e tra queste e le funzioni (soggetto, predicato, oggetto, complementi, ecc.)»²³. Queste relazioni possono essere sfruttate per generare giochi di parole. Simpson sostiene infatti che: «*Syntactic puns can be derived from syntactic sequences in which an element of structure may ambiguously straddle two different grammatical classes*»²⁴. (Simpson 2002: 22). In questo esempio «*Police found drunk in shop window*» (Ross 1998: 23), l'ambiguità è data dal fatto che *drunk* può essere percepito come oggetto, oppure come complemento.

¹⁹http://www.treccani.it/enciclopedia/giochi-di-parole_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/

²⁰[http://www.treccani.it/enciclopedia/parole-macedonia_\(La-grammatica-italiana\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/parole-macedonia_(La-grammatica-italiana)/)

²¹http://www.treccani.it/enciclopedia/giochi-di-parole_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/

²²<http://www.treccani.it/enciclopedia/sintassi/>

²³<http://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=sintassi>

²⁴ I giochi di parole sintattici possono essere derivati da sequenze sintattiche in cui un elemento della struttura può essere ambiguamente a cavallo tra due classi grammaticali differenti.

La struttura della frase permette infatti due interpretazioni:

Police (S) found (V) drunk (O) in shop window (A). (La polizia trovò una persona ubriaca nella vetrina del negozio).

Police (S) found (V) drunk (C) in shop window (A). (La polizia fu trovata in stato di ubriachezza nella vetrina del negozio).

Nel seguente esempio, *for a holiday* può riferirsi sia a *Scotsman* sia a *his money*, creando così ambiguità a livello sintattico.

A Scotsman takes all his money out of a bank once a year for a holiday; once it's had a holiday, he puts it back again. (Una scozzese prende tutto il suo denaro da una banca una volta all'anno per una vacanza; una volta che ha finito vacanza, ce lo rimette di nuovo). (Chiaro 1992: 40)

7. Ambiguità pragmatiche

Molte delle situazioni comunicative con effetto umoristico derivano dal divario tra il significato enunciativo e il “voler dire” del parlante. Sono casi in cui le strutture sintattiche e le entità lessicali e fonologiche sono identiche, ma le funzioni pragmatiche permettono di interpretare il messaggio in più modi diversi:

Pragmatic ambiguity in jokes arises when the two interpretations of the ambiguous fragment are identical with respect to their syntactic structure, lexical content, and phonetic form, but different in terms of the pragmatic function which the fragment exhibits within the two interpretations²⁵. (Lew 1996b: 39)

Si presenta di seguito l'analisi pragmatica di alcuni esempi umoristici che permette di spiegare il meccanismo linguistico che genera effetti umoristici in seguito al mancato rispetto delle massime conversazionali, teorizzate da Grice (1975).

Il signore Pericle Fischetti (presentandosi all'altro signore): Permette? Io sono il signor Pericle Fischetti. E lei?

L'altro signore: Io no. (Campanile, 2014: 62)

Il grande Ciambellano (entrando in camera, esitando, per tema di disturbare il principe): Altezza...

Il principe (riscuotendosi dalle sue meditazioni, tristemente): Un metro e sessanta. (Ivi, p. 72)

In questi due esempi, la struttura lessico-grammaticale dell'enunciato permette più di un'interpretazione. La comicità sta nel fatto che l'interlocutore non è in grado di selezionare l'interpretazione contestualmente più pertinente. Nel primo esempio una domanda convenzionale viene

²⁵ L'ambiguità pragmatica nelle barzellette sorge quando le due interpretazioni del frammento ambiguo sono identiche rispetto alla loro struttura sintattica, al contenuto lessicale e alla forma fonetica, ma sono diverse per quanto attiene alla funzione pragmatica che il frammento esibisce all'interno delle due interpretazioni.

scambiata per un'alternativa meno realistica nel contesto interattivo. Nel secondo esempio, anche se l'effetto umoristico si basa sull'omonimia tra *altezza* (iniziale minuscola; misura della dimensione verticale) e *Altezza* (iniziale maiuscola; titolo rivolto a re e principi), esso si colloca più sull'interfaccia fra la parola e la pragmatica che sul piano lessico-grammaticale. Si prendono in considerazione i seguenti esempi:

Pilots in space ship: It's not good, Dawson! We're being sucked in by the sun's gravitational field and there's nothing we can do! ... And let me add those are my sunglasses you're wearing! (Piloti nella nave spaziale: Non va bene Dawson! Siamo stati risucchiati dal campo gravitazionale del sole e non c'è nulla che possiamo fare! ... E lasciami aggiungere che stai indossando i miei occhiali da sole! (Ross 1998: 29)

At the customs. Customs officer 'Cigarettes, brandy, whisky...' Girl 'How kind you are in this country. I'll have a coffee please!' (Alla dogana. Doganiere: «Sigarette, brandy, whisky...» La ragazza: «Come siete gentili in questo paese. Prenderò un caffè per favore.») (Chiaro 1992)

Il pensatore (pensando): «L'ippopotamo è un animale completamente inutile nel creato». La femmina dell'ippopotamo: «Lo dice lei!» (Campanile 2014: 165)

Negli esempi non ci sono suoni, parole, parti di parole o strutture sintattiche che possono generare doppi significati, eppure essi contengono elementi di sorpresa, aspettative disattese, e dunque qualche tipo di incongruenza sfruttabile in chiave umoristica. Sono esempi di come i motti di spirito trasgrediscono le regole comuni, gli assunti, anche quelli impliciti su cui si fondano le nostre interpretazioni del mondo. Esistono infatti delle convenzioni linguistiche accettate dai membri della collettività, e nei testi appena visti questo tipo di convenzione viene disatteso: lamentarsi per un paio di occhiali presi in prestito non rientra tra le aspettative su ciò che una persona direbbe se dovesse affrontare una morte imminente; alla dogana ci si dovrebbe aspettare di ricevere certe richieste di informazioni standard; e, infine, non ci si aspetterà da un animale che esso possa avere la risposta pronta proprio come gli esseri umani.

Il *principio di cooperazione* di H.P. Grice e le sue massime conversazionali, a più di 40 anni dalla loro prima formulazione (*Logic and Conversation*, 1975), rimangono ancora una delle teorie più influenti nello sviluppo della pragmatica. In linea di massima, il principio di cooperazione si basa sulla supposizione che gli interlocutori concordino tacitamente di seguire certe regole affinché la comunicazione sia non solo possibile ma anche di qualità. Dunque, i partecipanti forniscono il proprio contributo alla conversazione così com'è richiesto, in quel momento, dagli scopi del discorso in cui uno è impegnato. Questo principio di comunicazione governa la comunicazione *bona-fide*. Tuttavia, nelle conversazioni quotidiane, non sempre le massime vengono rispettate. In certe circostanze, la violazione (volontaria o involontaria) di queste regole può creare effetti umoristici.

A: I saw Mr X having dinner with a woman yesterday.

B: Really? Does his wife know about it?

A: Of course she does. She was the woman he was having dinner with²⁶. (Ross 1998: 40)

²⁶ A: Ieri ho visto il signor X cenare con una donna. B: Davvero? Sua moglie lo sa? A: Certo che sì. Era la donna con cui stava cenando.

Nell'esempio riportato, nell'uso del termine generico *woman* il primo parlante non ha fornito tutte le informazioni necessarie (inosservanza della massima di quantità), permettendo che il secondo parlante pensasse che si trattava di un'altra donna e causando così un'ambiguità (inosservanza della massima di modo).

Cambiare improvvisamente discorso, distorcere il significato implicito dell'enunciato, usare espressioni esagerate e oscure sono le ragioni principali per cui si verificano degli effetti umoristici. Secondo Raskin (1985: 101) ciò conduce inevitabilmente alla violazione del principio di cooperazione e delle sue massime; e in questo caso il parlante è coinvolto nella modalità di comunicazione *non-bona-fide*. Le massime su cui si basa il principio di cooperazione per la modalità di comunicazione *non-bona-fide* sono le seguenti:

Maxim of Quantity: Give exactly as much information as is necessary for the joke.

Maxim of Quality: Say only what is compatible with the world of the joke.

Maxim of Relation: Say only what is relevant to the joke.

Maxim of Manner: Tell the joke efficiently.²⁷ (Raskin 1985: 103)

Nel seguente esempio, il contenuto informativo aggiunto, che viola la massima griceana, ma in linea con la modalità di comunicazione *non-bona-fide* raskiniana²⁸, crea un effetto umoristico intriso di attualità nell'epoca del *social-network*:

In chiesa: «Vi dichiaro marito e moglie. Ora potete cambiare i vostri status su Facebook».
(Scotti Jurić e Poropat 2011: 36)

8. Casi particolari di ambiguità

Vari studiosi contemporanei (Oring 2003, Krikmann 2009, Attardo 2015, Veale 2015, Bartezzaghi 2017) hanno indagato il rapporto tra la *metafora* e l'umorismo. Sia la metafora, sia l'umorismo si presentano in un testo che contiene due piani di significato. Il lettore o l'ascoltatore incontrano il testo per la prima volta, si trovano davanti a una contraddizione (ambiguità, incompatibilità) e per decifrare il testo devono trovare il collegamento, l'analogia tra i due piani di significato, usando le due competenze linguistiche e le proprie "conoscenze enciclopediche":

Sul quadrato metasemiotico dell'ambiguità possiamo individuare diverse posizioni che per esempio riguardano la comprensione delle metafore, ovvero gli stati di equilibrio e disequilibrio fra senso letterale e figurato. (Bartezzaghi 2017: 185)

Molto vicina alla metafora è la *similitudine*, in cui i due termini di paragone sono entrambi evidenti e spesso collegati tramite avverbi di paragone. Insieme, la metafora e la similitudine costituiscono importanti strumenti per ottenere l'effetto umoristico. Di seguito alcuni esempi:

²⁷ Massima di Quantità: fa' in modo che il tuo contributo sia tanto informativo quanto è necessario per la barzelletta. Massima di Qualità: di' solo quanto è compatibile con il mondo della barzelletta. Massima di Relazione: di' solo quanto è pertinente alla barzelletta. Massima di Modo: racconta la barzelletta con efficienza.

²⁸ Dynel (2008) sostiene invece che l'umorismo non violi né il principio di cooperazione né le subordinate massime e che sia perfettamente compreso nel modello di comunicazione di Grice basato sulla razionalità, nel quale le massime possono essere sfruttate per raggiungere gli obiettivi comunicati, fra cui anche quello di generare un effetto umoristico. Infatti, anche se le conversazioni umoristiche possono comportare illogicità come l'assurdità o il nonsenso, possono sempre essere create razionalmente, con l'obiettivo di divertire l'ascoltatore. Secondo Dynel, il modello della comunicazione *non-bona-fide*, di conseguenza, sembrerebbe una complicazione terminologica ridondante. Per il dibattito se l'umorismo sfrutti o violi le massime griceane, si rinvia a Dynel (2008, 2009).

«Risponderò in stile minigonna, cioè in modo abbastanza lungo da coprire l'argomento e abbastanza breve da renderlo interessante». (Oriana Fallaci)

«L'autorità è una torta nuziale a piani concentrici che vanno verso l'alto». (Erri De Luca)

«Gli italiani perdono le partite di calcio come se fossero guerre e perdono le guerre come se fossero partite di calcio». (Winston Churchill)

«Money doesn't talk, it swears» (Il denaro non parla, impreca). (Bob Dylan)

«Marriage... it's not a word, it's a sentence» (Il matrimonio... non è una parola, è una sentenza). (Rodney Dangerfield)

«Marriage is like a coffin and each kid is another nail» (Il matrimonio è come una bara e ogni bambino è un altro chiodo). (Homer Simpsons)

Inoltre, l'umorismo può essere costruito tramite il nonsenso. Nel libro *The Language of Humour*, Ross colloca *contraddizione*, *paradosso* e *ossimoro* in questa categoria.

Three terms – contradiction, paradox and oxymoron are used to describe this type of semantic incongruity [non-sense]. Their use overlaps, so it is difficult to distinguish between them. **Contradiction** is in every use for statements that are necessarily false. These can occur in slips of the tongue, as unintentional humour [...] The term **paradox** is often used in logic for a self-contradictory proposal. [...] In literature the term **oxymoron** refers to statements which are seemingly absurd, even if actually well-founded²⁹. (Ross 1998: 32)

Mentre un ossimoro consiste nell'accostare due o più termini contraddittori, con *paradosso* ci si riferisce ad affermazioni, frasi, tesi che contraddicono l'opinione comune e perciò appaiono sorprendenti, bizzarre. A volte esse si possono trovare in cartelli, etichette e titoli di giornale che non intendevano essere umoristici:

Silenzio, area con bambini sordi.

Cercarsi apprendista esperto.

Si prega di non sostare in sala d'attesa.

Si preghino i visitatori di gettare i fiori secchi negli appositi contenitori. Cerchiamo tutti insieme di rendere questo cimitero un posto più vivibile.

Fanno parte di questa tipologia di umorismo le *situazioni alla rovescia*, un capovolgimento della sequenza usuale degli eventi che porta a una percezione anomala della vita ordinaria. Bergson (2007 [1990]: 61-63) parla di «mondo alla rovescia», dove un semplice ordine di eventi viene invertito o permutato per dare il via al riso, come nel seguente esempio:

Woody Allen: «Portavo sempre una pallottola nel taschino all'altezza del cuore. Un giorno qualcuno mi ha tirato contro una bibbia e la pallottola mi ha salvato la vita» (Citato in Casadio 2006: 77)

²⁹ Tre termini – contraddizione, paradosso e ossimoro vengono utilizzati per descrivere questo tipo di incongruità semantica [il nonsenso]. I loro usi si sovrappongono, quindi è difficile distinguerli. La contraddizione si trova in ogni uso di affermazioni che sono necessariamente false. Può succedere nel lapsus linguae, come forma di umorismo involontario. [...] Il termine paradosso viene spesso usato negli studi sulla logica per indicare una proposta che si contraddice da sé. [...] In letteratura, con il termine ossimoro ci si riferisce ad affermazioni apparentemente assurde, anche se esse effettivamente sono fondate.

Un errore (intenzionale o accidentale) nel procedimento di deduzione che porta a conclusioni particolari può raggiungere un effetto del tutto ironico, buffo: «Socrate è mortale, io sono mortale, io sono Socrate» (Woody Allen, citato in Casadio 2006: 95). Si tratta di un falso sillogismo e costituisce un valido strumento per costruire il nonsense, l'assurdo, utilizzato nell'ambito della logica classica per ottenere il ridicolo.

La *distorsione dei proverbi tradizionali*, ossia il mutamento del loro significato originale tramite l'inversione, le aggiunte, le sottrazioni, la combinazione di diverse unità fraseologiche, ecc., è un'altra fonte per la produzione umoristica, dai testi e film comici, passando per le canzoni, i messaggi pubblicitari e il web³⁰. Di seguito alcuni esempi tratti dall'opuscolo *100 neoproverbi* (1965) di Marcello Marchesi:

Chi pecca non dorme. (al posto di "Chi dorme non pecca")

Chi non ha testa abbia belle gambe (al posto di "Chi non ha testa abbia buone gambe")

Impara l'arte, mettila da parte e fatti raccomandare (al posto di "Impara l'arte e mettila da parte, tempo verrà ch'ella ti bisognerà".)

Chi si loda la vince. ("Chi si loda s'imbroda" + "Chi la dura la vince")

A volte l'umorismo si basa sull'improvviso *cambiamento di registro linguistico*³¹, in quanto il discorso inizia con un certo registro, che genera delle aspettative sulla sua conclusione, che poi vengono disattese dall'introduzione di un registro diverso. Anche questo meccanismo risulta perciò essere fondato sull'ambiguità. La scala di formalità del registro linguistico viene divisa in cinque gradi da Joos (1961, citato in Ross 1998: 40), secondo il quale un enunciato può essere formulato in cinque modi diversi in funzione di tali gradi di formalità: gelido (o solenne, estremamente formale, con parole ed espressioni il più possibile ricercate), formale (o alto, con parole ed espressioni eleganti, spesso con forma impersonale), consultivo (o medio, con parole ed espressioni cortesi di uso comune), informale (o basso, con parole ed espressioni familiari, colloquiali), intimo (o volgare, viene usato spesso tra gruppi in estrema confidenza). Non sempre tuttavia i parlanti fanno selezione del registro appropriato alla situazione comunicativa. L'uso di un registro troppo formale in un contesto amichevole e viceversa, oppure una goffa combinazione di registri, può causare dispiacere, mal contento, oppure suscitare derisione. Sbagliare intenzionalmente il registro linguistico può essere invece fonte di umorismo. Con umorismo legato al registro linguistico, infatti, si intende l'umorismo suscitato da un'incongruenza nata da un disaccordo fra due tipi di registri (ossia tra quello che sarebbe adatto, o comunque atteso in una determinata situazione e quello che viene realmente utilizzato): «*Humor caused by an incongruity originating in the clash between two registers*» (Attardo 1994: 230). Una tecnica per generare l'umorismo basata sul registro è utilizzare un lessema o un'unità fraseologica appartenente a un grado di formalità diverso da quello che il contesto richiede, per esempio:

³⁰ Per una ampia discussione sulle tecniche di alterazione dei proverbi ai fini umoristici si rinvia a Cocco (2016).

³¹ Con "registro linguistico" ci si riferisce al modo in cui il linguaggio viene utilizzato in particolari contesti sociali. Secondo Halliday, i registri linguistici sono i tipi di discorso convenzionalmente accettati in una certa cultura che afferiscono a un determinato contesto e che differiscono soprattutto negli aspetti semantici: «*A register can be defined as the configuration of semantic resources that the member of a culture typically associates with a situation type*» (1978: 111). La nozione di registro di Catford è strettamente legata alla sociolinguistica «*a variety correlated with the performer's social role on a given occasion*» (1965: 89).

Why did Napoleon behave in the way he did? First of all, by all accounts, he was a bit of a short-arse and you know what they say about small men. They only come up to your Adam's apple and don't like it, so they have to compensate by becoming Emperor of France³². (Jo Brand, citato in Ross 1998: 40)

Il *Bathos* è una svolta improvvisa da un linguaggio serio e poetico a quello regolare e/o banale:

(Lawyer proposing to a woman) «I love you, Sharon, and these documents will advise you of certain rights you have under federal and state law» (Avvocato che fa una proposta di matrimonio a una donna: «Ti amo, Sharon, e questi documenti ti avvisano di alcuni diritti che hai secondo la legge federale e statale»). (Ross 1998: 45)

She can make you laugh, she can make you cry, she can bring tears to my eyes, she can bring the kettle to the boil. (Lei può farti ridere, può farti piangere, può farmi venire le lacrime agli occhi, può far bollire l'acqua del bollitore). (*Ibidem*)

He spent his final hour of life doing what he loved most: arguing with his wife. (Lui trascorse la sua ultima ora di vita facendo ciò che amava di più: litigare con sua moglie). (preso dal dizionario online dei termini letterari <https://literaryterms.net>)

Nel primo esempio, una dichiarazione d'amore è stata seguita dal gergo legale. Nel secondo esempio una lode dedicata a una donna comincia con la sua capacità di cambiare emozioni e finisce con la sua capacità di far bollire l'acqua. Nell'ultimo esempio di *bathos*, la sorprendente descrizione rappresenta un modello di umorismo nero, dato che di solito la descrizione delle ultime ore di vita di qualcuno assume sfumature rispettose e solenni.

Il *Bathos* è spesso legato all'*anticlimax*: come il *bathos*, anche l'*anticlimax* comporta un cambiamento di tono da serio a leggero o banale (per questo motivo essi vengono considerati da molti come sinonimi). Tuttavia, mentre il *bathos* può accadere in qualsiasi momento in una narrazione, l'*anticlimax* si verifica soprattutto quando ci si aspetta qualcosa di particolarmente drammatico, emozionante o comunque di grande interesse, e non si verifica. Nel seguente esempio, il senso della vita – una delle grandi questioni dell'esistenza umana – si trova in qualcosa di apparentemente banale, ossia un numero. La risposta è deludente perché non rispetta l'aspettativa del lettore che la narrativa ha costruito.

Disse Pensiero Profondo: «La risposta alla domanda fondamentale...»

«Sì...!»

«... della vita, l'universo e tutto quanto...» disse Pensiero Profondo.

«Sì...!»

«è...» disse Pensiero Profondo, e si fermò.

«Sì...!»

«è...»

«Sì...!!!...?»

Disse Pensiero Profondo con infinita maestà e calma: «Quaranta due.»

(*Guida galattica per gli autostoppisti*, Douglas Adams)

³² Perché Napoleone si comportava così? Prima di tutto, a detta di tutti, era un po' basso e sai cosa dicono degli uomini bassi. Arrivano solo al tuo pomo d'Adamo e ciò non gli piace, quindi devono compensare diventando Imperatore della Francia.

9. Conclusioni

In questo articolo, vari esempi di giochi di parole hanno illustrato le modalità con cui la lingua può creare l'umorismo. La loro natura umoristica risiede essenzialmente in un'ambiguità che porta il destinatario a rileggere segni verbali attribuendo loro un nuovo senso. Nei giochi di parole, questa ambiguità può essere generata da omofonia, paronimia, omonimia, polisemia, allusioni, strafalcioni, falsi alterati, parole composte, ecc. o strutture sintattiche che invitano a due interpretazioni. Attraverso questi strumenti si nascondono infatti significati che sorprendono l'interlocutore per la loro stessa presenza. Inoltre, l'ambiguità può essere creata tramite una violenza nei confronti delle convenzioni linguistiche. Si ride davanti a combinazioni di parole e significati che sembrano strani, curiosi, che infrangono le regole socialmente concordate all'interno di una comunità linguistica. Lo si può fare accostando due elementi mediante una finta metafora o similitudine, creando una situazione "alla rovescia", paradossale, tramite la distorsione delle unità fraseologiche, delle espressioni fisse, consentendo poi di rileggere quei segni verbali sotto una nuova luce. Laddove ci si aspetta che il testo comunichi in modo lineare, chiaro e conforme al contesto, sorge un'accezione inattesa. Tutte queste tecniche sono fonti inesauribili per la produzione umoristica.

Bibliografia

- Attardo, S. (2015). "Humorous metaphors". In G. Brône, K. Feyaerts & T. Veale (Eds.), *Cognitive Linguistics and Humor Research*, 91-110. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.
- Attardo, D. H., Baltés, P., & Jo Petray, M. (1994). "The linear organization of jokes: analysis of two thousand texts". *Humor* 7(1), 27-54.
- Bartezzaghi, S. (1992). *Inventario di parole da gioco*. Milano: Bompiani.
- Bartezzaghi, S. (1995). *Anno Sabbatico: lunario delle parole in gioco*. Milano: Bompiani.
- Bartezzaghi, S. (2017). *Parole in gioco. Per una semiotica del gioco linguistico*. Milano: Bompiani.
- Bergson, H. (2007) [1900]. *Il Riso. Saggio sul significato del comico* [Le Rire. Essai sur la signification du comique]. Trad. it di A. Cervesato e C. Gallo. Roma-Bari: Laterza.
- Campanile, A. (2010) [1975]. *Vite degli uomini illustri*. Milano: BUR.
- Campanile, A. (2014) [1978]. *Tragedie in due battute*. Milano: BUR.
- Casadio, L. (2006). *L'umorismo. Il lato comico della conoscenza*. Milano: Franco Angeli.
- Catford, J. C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. Oxford: Oxford University Press.
- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes. Analyzing Verbal Play*. London/New York: Routledge.
- Chiaro, D. (2018). *The Language of Jokes in the Digital Age*. London/New York: Routledge.
- Cocco, F. (2016). *La manipolazione creativa del proverbio negli usi comici e pubblicitari della lingua italiana*. Tesi di dottorato. Università di Cagliari.
- Davison, P. (2012). "The language of internet memes. In M. Mandiberg (Ed.), *The Social Media Reader*, 120-134. New York: New York University Press.
- Delabastita, D. (1996). "Introduction". In D. Delabastita (Ed.), *Wordplay and translation*, 127-140. Special issue of *The Translator* 2(2).
- Dynel, M. (2009). *Humorous Garden-Paths. A Pragmatic-Cognitive Study*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Dynel, M. (2008). "There is Method in The Humorous Speaker's Madness: Humour and Grice's Model". In *Lodz Papers in Pragmatics. Special Issue on Humour* 4(1), 159-185.

- Freud, S. (2010) [1905]. *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio* [Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten]. Trad.it. di P. Segre. Roma: Newton Compton editori.
- Grice, H. P. (1975). "Logic and conversation". In P. Cole & J. Morgan (Eds.), *Studies in Syntax and Semantics 3: Speech Acts*, 41-58. New York: Academic Press.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as a Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Edward Arnold.
- Koestler, A. (1964). *The act of creation*. London: Hutchinson.
- Krikmann, A. (2009). "On the similarity and distinguishability of humour and figurative speech". *Journal of the Humanities & Social Sciences* 13(1), 14-40.
- Lew, R. (1996a). "Exploitation of linguistic ambiguity in Polish and English jokes". *Paper and Studies in Contrastive Linguistics* 31, 127-133.
- Lew, R. (1996b). *An ambiguity-based theory of the linguistic verbal joke in English* (Doctoral dissertation). Adam Mickiewicz University.
- Milner, G B. (1972). "Homo ridens. Toward a semiotic theory of humor and laughter". *Semiotica* 5, 1-30.
- Nash, W. (1985). *The language of Humour*. London/New York: Longman.
- Oltean, A. (2013). *Funny Comment, Sad Context* (Doctoral dissertation). Universitatea Babeş-Bolyai. <http://193.231.20.119/doctorat/teza/fisier/1451>.
- Oring, E. (2003). *Engaging Humor*. Illinois: University of Illinois Press.
- Radford, A., Atkinson, M., Britain, D., Clahsen, H., & Spencer, A. (2003). *Linguistics: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht: Reidel.
- Raskin, V. & Attardo, S. (1991). "Script Theory Revis(it)ed: Joke Similarity and Joke Representation Model". *Humor* 4(3), 293-348.
- Redfern, W. (1984). *Puns*. Oxford: Basil Blackwell.
- Ritchie, G (2004). *The Linguistic Analysis of Jokes*. London/New York: Routledge.
- Ross, A. (1998). *The Language of Humour*. London: Routledge.
- Saussure, F. (2009) [1916]. *Corso di linguistica generale* [Cours de linguistique générale], Tullio De Mauro (Ed.). Roma-Bari: Laterza.
- Scherzer, J. (1978). "Oh! That's a pun and I didn't mean it". *Semiotica* 22, 335-350.
- Scotti Jurić, R., & Poropat, N. (2011). "L'implicito negli enunciati umoristici: prospettiva pragmalinguistica". In *Journal of Faculty of Humanities and Social Sciences* 4, 29-49.
- Seewoester, S. (2009). *Linguistic Ambiguity in Language-based Jokes*. College of Communication M.A. Theses. [http:// via.library.depaul.edu/cmmt/3](http://via.library.depaul.edu/cmmt/3).
- Simpson, C. (2002). *On Humour*. London & New York: Routledge.
- Taecharungroj, V., & Nueangjamnong, P. (2015). "Humour 2.0: Styles and types of humour and virality of memes on Facebook". In *Journal of Creative Communication* 10(3), 288-302.
- Veale, T. (2015). "The Humour of Exceptional Cases: Jokes as Compressed Thought Experiments". In G. Brône, K. Feyaerts & T. Veale (Eds.), *Cognitive Linguistics and Humor Research*, 69-90. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.
- Wells, M. (2006). "Satire and Constraint in Japanese Culture". In J. Milner Davis (Eds.), *Understanding Humor in Japan*, 193-217. Michigan: Wayne State University Press.

Biografia

Le Thuy Hien

Docente di lingua e letteratura italiana presso l'Hanoi University (Vietnam), sta ultimando il dottorato di ricerca in Studi letterari, linguistici e comparati presso l'Università degli studi di Napoli "L'Orientale". I suoi interessi principali rientrano nell'ambito degli studi sulla traduzione dell'umorismo letterario, sull'umorismo nelle tradizioni popolari e sull'umorismo nell'apprendimento linguistico. Ha tradotto in italiano il romanzo satirico vietnamita *Il gioco indiscreto* di Xuan (ObarraO, 2012) e vari autori italiani in vietnamita, da Beppe Severgnini, Umberto Eco, Oriana Fallaci a Alberto Moravia.