



RISU

Rivista
Italiana
di Studi
sull'Umorismo

EDITORS IN CHIEF

Alberto Dionigi
Laura Vagnoli

www.risu.biz

RISU

Rivista Italiana di Studi sull'Umore

Rivista semestrale di ricerca sull'umorismo nelle diverse discipline

DIREZIONE: Dionigi Alberto & Vagnoli Laura

RECENSIONI: Canestrari Carla & Margherita Dore

COMITATO SCIENTIFICO: Abe Goh, Andreone Matteo, Antonini Rachele, Attardo Salvatore, Bischetti Luca, Bucaria Chiara, Caires Susana, Cerritelli Rino, Cesa-Bianchi Giovanni, Chiaro Delia, Chlopicki Wladyslaw, Doosje Sibe, Dore Margherita, Duradoni Mirko, Dynel Marta, Farneti Alessandra, Forabosco Giovannantonio, Goeth Maria Ludwig-Maximilians, Gulotta Guglielmo, Hofmann Jennifer, Ivanova Alyona, Kerkkänen Paavo, Kuiper Nicholas, Lambruschi Furio, Liisi Laineste, Morgana Masetti, Mayerhofer Bastian, Milner Davis Jessica, Palmieri Giacinto, Platt Tracey, Porro Alessandro, Proyer René Martin, Raviv Amnon, Ruch Willibald, Scipione Umberto, Valzania Sergio, Versari Paola.

SEGRETERIA DI REDAZIONE: Dalla Villa Barbara, Marconi Nicole e Severino Franca Paola

REDAZIONE CENTRALE: Via Rovescio 2185, Cesena (FC)

EDITORIALE

Laura Vagnoli & Alberto Dionigi » 1

ARTICOLI

La difficile arte del clown sta in bilico tra la tristezza e la gioia, fra il pianto e il riso, perché la sua è un'ironia bonaria e perdente, un po' malata di malinconia... » 4
Letters to Editors

Alessandra Farneti e Reinhard Tschiesner

Situazione attuale dei clown sanitari in America Latina » 10
[Current situation of healthcare clowns in Latin America]

Victoria Valdebenito Mac Farlane

Abilità di comprensione umoristica: fattori correlati e strumenti di Valutazione » 20
[Humorous comprehension skills: related factors and assessment tools]

Daniela Graziani & Alessia Martucci

La risata del bambino: da ricerca di approvazione a evento di Disapprovazione » 35
[Child's laughter: from approval seeking to disapproval event]

Carlo Bellieni

Umorismo balbuziente in Portal 2: sottotitolare le battute ispirate allo stand-up nei dialoghi dei videogiochi. » 44

[Stuttering humour in Portal 2: subtitling stand-up inspired jokes in videogame dialogue]

Giovanni Raffa

RECENSIONI

Elisa Gironzetti. 2022. The multimodal performance of conversational humor. » 57
Casa Editrice: John Benjamins Publishing Company.

Giovannantonio Forabosco

Editoriale

Laura Vagnoli^a & Alberto Dionigi^b

^aHealthcare Clowning Research International Network, H-CRIN+, Firenze.

^bFederazione Nazionale Clowndottori (FNC), Cesena.

In questo inizio anno RISU presenta il suo settimo volume, mantenendo uno standard ricco di contenuti interessanti, che continuano a condurre i lettori di questa esperienza editoriale approfondendone le diverse sfumature negli ambiti della Humor Research. La multidisciplinarietà, infatti, concede ancora una volta l'opportunità di esplorare le tematiche legate agli studi sull'umorismo attraverso i punti di vista di professionisti diversi.

L'interesse per l'umorismo e le sue applicazioni continua ad estendersi alle diverse discipline: è degno di nota, ad esempio, che per la prima volta da questo anno alla 71esima edizione dei *Cannes Lions*, il Festival Internazionale della Creatività (<https://www.canneslions.com/>), che si svolgerà a Cannes dal 17 al 21 giugno 2024, è stata aggiunta una categoria dedicata all'umorismo nell'ambito della sezione *Cultural & Context*, che punta a valorizzare quei progetti che usano le leve della satira e del divertimento per creare connessioni significative con l'audience.

Allo stesso tempo, con toni completamente diversi, è doveroso porre nota anche dell'instancabile forza delle associazioni di Clowns impegnate sui fronti di Guerra attivi in questo momento storico. Alla drammaticità di quanto i media ci mostrano, attraverso il gesto umano di questi professionisti, possiamo essere testimoni indiretti di come l'umorismo possa assumere un significato fondamentale anche nell'affrontare la tragicità di un contesto di violenza e distruzione. Ne è un esempio il lavoro dei clown ospedalieri dell'Associazione Dream Doctors di Israele (https://www.jewishnews.co.uk/a-miracle-happens-at-shaare-zedek-medical-centre/?utm_source=activetrail&utm_medium=email&utm_campaign=contact@dreamdoctors.co.il).

Anche in questo numero, RISU, oltre ai consueti lavori proposti da autori nazionali, ospita due articoli in lingua inglese.

Da segnalare è anche che la Redazione si amplia dando il benvenuto a Nicole Marconi che ha collaborato a partire già dalla stesura di questo volume. Nicole è laureata in Psicologia del Ciclo di Vita e dei Contesti con indirizzo in Crisi e Promozione delle Risorse dello Sviluppo, presso il Dipartimento

di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia (ForLilPsi) dell'Università degli Studi di Firenze Psicologia.

Questo numero si apre con una lettera agli Editori da parte di Alessandra Farneti e Reinhard Tschiesner (Libera Università di Bolzano) che, nel riportare alcuni risultati di indagini condotte sull'utilizzo del clowning nei contesti di formazione, pongono ai lettori un'importante riflessione sulle evidenze emerse e allo stesso tempo sottolineando con rammarico l'assenza di letteratura in questo ambito. Non si trovano in effetti studi specifici sull'impiego del clowning all'interno dei percorsi di formazione. La lettera presentata dagli autori ha dunque *il sapore* di un invito ai ricercatori a proseguire questo filone di ricerca affinché possa essere sviluppato e meglio conosciuto.

L'arte del clown è protagonista anche del lavoro proposto, in lingua inglese, da Victoria Valdebenito Mac Farlane, Sociologa, Professoressa della Faculty of Human Sciences dell'Universidad Bernardo O'Higgins in Cile. Il suo lavoro descrive la situazione attuale dell'impiego dei clown in ambito sanitario in America Latina comparandola con altre esperienze di altri Paesi. Si sottolineano punti di forza e di debolezza e si segnala in particolare l'urgenza di introdurre nuovi progetti di ricerca.

Daniela Graziani, ricercatore indipendente, insieme ad Alessia Martucci, del Dipartimento FORLIPSI dell'Università degli Studi di Firenze, presentano invece nel loro contributo una rassegna sulle abilità di comprensione umoristica negli adulti sani, popolazione che è stata meno oggetto di studio rispetto a campioni clinici di soggetti con sviluppo atipico, in cui i deficit di tale abilità hanno significative implicazioni per quanto riguarda la comunicazione e l'adattamento sociale. Sono stati analizzati il ruolo di alcuni processi cognitivi e descritti i principali strumenti di valutazione, con un focus sullo studio con tecnologie di eye-tracking mettendo infine in evidenza gli aspetti ancora non definiti e da porre come obiettivi per ulteriori indagini.

Carlo Bellieni, docente di Pediatria presso l'Università di Siena e componente del Centro di Bioetica della Regione Toscana, offre ai lettori una riflessione in merito alla funzione della risata del bambino: ne descrive l'evoluzione biologica identificandolo come pattern della crescita evolutiva neuropsichica e si sofferma sul passaggio che questa espressione compie, da ricerca di approvazione a arma contro l'inautenticità, la frivolezza, e gli stereotipi della vita, ovvero evento di disapprovazione.

Infine, il secondo lavoro in lingua inglese porta la firma di Giovanni Raffa, afferente all'Università Sapienza di Roma e all'University of Silesia in Katowice, Polonia. L'autore attraverso l'analisi del videogioco di successo *Portal 2* (2011) presenta la struttura testuale dei dialoghi umoristici inseriti nei sottotitoli. Si approfondisce il dettaglio della traduzione per evidenziare i termini e lo schema che rende il linguaggio comico in questo specifico settore.

Lo spazio delle recensioni ospita un contributo di Giovannantonio Forabosco che ha recensito il testo di Elisa Gironzetti dal titolo *The Multimodal Performance of Conversational Humor*, edito da John Benjamins Publishing Company.

**La difficile arte del clown:
in bilico fra tristezza e gioia, fra pianto e riso**

**[The clown's difficult art:
in balance between sadness and joy, between crying and laughing]**

Alessandra Farneti^{1*}, Reinhard Tschiesner¹

¹*Libera Università di Bolzano*

*E-mail: ale.farneti.49@gmail.com

Letter to Editors

Ricevuto il 14 novembre 2023; accettato il 24 novembre 2023

Queste brevi considerazioni vogliono sottolineare le potenzialità della formazione attraverso la clownerie o clowning che dir si voglia. In molte altre sedi abbiamo descritto i percorsi formativi e i risultati ottenuti e rimandiamo quindi a esse il lettore che voglia approfondire l'argomento (Farneti, 2001, 2003, 2007, 2008 a, b, c; 2010; 2013. 2020; Farneti, Palloni, 2010; Farneti, Tschiesner, 2012, 2013, 2014. 2016). Qui ci limiteremo ad alcune riflessioni generali su uno strumento poco usato e poco conosciuto. Il clown oggi è noto soprattutto per quella che viene chiamata clown terapia, che ha il compito di aiutare chi soffre a migliorare le sue condizioni attraverso la comicità e la risata. Spesso viene, infatti, chiamata anche geloterapia.

Meno note sono le potenzialità del clown in ambito formativo. Le ricerche che abbiamo condotto in ospedale, nelle scuole, e in contesti lavorativi diversi, mostrano che una breve formazione (anche solo di 30 ore spalmate in qualche mese), fatta utilizzando i giochi dei clown, produce cambiamenti rilevanti in chi partecipa. Naturalmente il lavoro del clown deve essere affiancato da uno psicologo che fa un primo screening dei partecipanti, raccoglie le loro aspettative e somministra i test adeguati per la valutazione del lavoro, che saranno ripetuti al termine del corso (re-test). Oltre a ciò, raccoglie le riflessioni del gruppo una volta al mese.

Purtroppo, il nostro lavoro non ha avuto grande seguito nella ricerca scientifica svolta nelle Università italiane, forse anche a causa del pensionamento di uno degli autori di questa lettera; questo testo infatti vuole, non solo riportare alcuni dei risultati più interessanti, ma anche sollecitare a proseguire per una strada che potrebbe avere potenzialità davvero interessanti.

Sinteticamente possiamo dire che il messaggio del clown è:

- Accettazione ed esaltazione della diversità
- Comprensione ed espressione delle emozioni proprie e altrui
- Consapevolezza della propria fragilità e dei propri difetti
- Corporeità

- Creatività
- Espressione del bambino che è nascosto in ognuno di noi
- Ironia
- Umiltà
- Rielaborazione della sofferenza
- Consapevolezza della propria unicità
- Gioco
- Tristezza
- Costante contrasto fra Bianco (Super Io e regole) e Rosso (trasgressione, stupidità, goffaggine ma anche abilità e comicità infantile).

Questo messaggio, che viene trasmesso attraverso una raffinata espressività, frutto di un lungo lavoro su sé stesso, mira a sollecitare nei partecipanti ai corsi di formazione, alcune importanti competenze psicologiche:

- Vincere la vergogna e l'imbarazzo, ridendo dei propri difetti;
- Imparare nuove forme di comunicazione soprattutto mimiche-gestuali;
- Entrare in "simpatia" con le emozioni dell'altro, ascoltando e cercando di decodificarne i bisogni;
- Migliorare la propria capacità espressiva, in relazione alle emozioni provate;
- Sviluppare l'Intelligenza emotiva;
- Ridurre il narcisismo, attraverso la consapevolezza dei propri difetti;
- Imparare a lavorare in coppia e in gruppo.

Il clown, infatti, aiuta a scoprire, attraverso un percorso personale e di gruppo, le proprie parti meno piacevoli e più nascoste, per poterle mettere in gioco con ironia nella vita sociale e professionale.

L'articolazione dei corsi prevede:

- Una lezione sugli scopi e i metodi del clowning: viene presentata l'arte del clown, il personaggio e la sua storia.
- Training con clown di provata competenza artistica: il percorso comporta la scoperta del proprio modo di muoversi e dei propri difetti di postura (andatura); l'esercizio dell'espressività del volto nelle diverse emozioni fino all'esasperazione delle stesse (grottesco); giochi di gruppo per imparare a "svergognarsi" di fronte a tutti; l'introduzione del naso rosso; costruzione in gruppo di scenette e gag.
- Apprendimento di semplici giochi di prestigio e, laddove è possibile, l'uso di qualche strumento musicale.
- Semplici esercizi per migliorare la creatività: partendo da situazioni della quotidianità si cerca di portare gli allievi a recuperare "la meraviglia infantile" e la capacità di vedere oltre il dato di realtà. Come nel gioco simbolico dei bambini una scatola di cartone può diventare una vasca da bagno, una barca, un letto, e tanto altro, così nel gioco del clown, gli oggetti sono utilizzati per trasmettere significati diversi da quelli che hanno nella realtà.

- La scoperta del proprio clown. Questa è in genere la parte centrale e più importante del corso, in cui gli allievi mettono a frutto tutti gli strumenti precedentemente illustrati, dando vita al loro personaggio clownesco.
Prima di tutto gli allievi sono invitati a portare vecchi abiti, scarpe, cappelli, borse, nastri, cravatte ecc...., poi ognuno viene invitato a scegliere quegli oggetti che gli sembrano più adatti a esprimere le sue parti “in ombra” e comiche. A uno a uno gli allievi si travestono e si esibiscono, chiedendo l’approvazione del conduttore e del gruppo stesso. Lentamente, cambiando e ricambiando abiti e accessori, si arriva a un primo personaggio che potrà essere perfezionato e modificato nel tempo.
- Presentazione del linguaggio universale del clown: il grammelot. La tecnica del parlare usando un linguaggio che non esiste è molto difficile. Il grammelot conserva del linguaggio parlato solo la ritmicità e l’intonazione emotiva. È ovviamente una tecnica molto complessa che richiede un lungo esercizio e che non si può insegnare in pochi incontri. Tuttavia, l’avvicinarsi al grammelot permette anche di comprendere meglio come in un messaggio ci siano, oltre al significato denotativo, molte componenti implicite fra cui una fondamentale è il tono e il ritmo della voce. Un maestro di questa arte è stato Dario Fo, che riusciva a leggere un intero telegiornale in tedesco, francese o inglese senza usare mai neppure una parola che avesse un senso compiuto (Fo, 1987). Fra i grandi clown attuali possiamo citare Slava Polunin che, nei suoi spettacoli, usa solo il grammelot.
- *Focus group* settimanali con lo psicologo e registrazione delle considerazioni sul lavoro fatto.
- Si chiede inoltre agli allievi di tenere un “diario comico” quotidiano da compilare alla sera, in cui si devono annotare tutte le situazioni buffe in cui ci si è trovati durante la giornata e che potrebbero diventare numeri di un clown.

La metodologia delle ricerche, per la valutazione degli effetti dei corsi è ancora in via di sperimentazione, ma i risultati sono incoraggianti. Le variabili che non si possono controllare sono troppe per consentire delle conclusioni statisticamente significative: i partecipanti hanno età e motivazioni diverse, hanno percorsi formativi e fanno lavori diversi e non sempre scelgono spontaneamente di fare i corsi ma sono, se non costretti, almeno indotti dalla loro posizione lavorativa e dal contesto (come per esempio gli insegnanti, che talvolta fanno fatica a rifiutare il loro consenso quando molti dei colleghi lo danno).

I test che abbiamo utilizzato sono stati prevalentemente: l’ACL / Adjective Check List) di Gough, L’ EQ-I (Emotional Quotient Inventory) di Bar-On e il test della vergogna di Battacchi.

- L’ACL può essere utilizzato sia come strumento di rilevazione clinica, sia per la ricerca. Le informazioni che se ne traggono sono molte e riguardano sia i tratti di personalità dei soggetti, sia i loro rapporti interpersonali. Il test, ripetuto a distanza di tempo, consente, inoltre, di misurare gli eventuali cambiamenti intervenuti. È composto da 300 aggettivi che il soggetto deve scegliere (senza un limite numerico) per descrivere sé stesso o gli altri. Dall’accorpamento degli aggettivi risultano 37 scale che mettono in luce aspetti diversi della percezione del sé, da quelli intra-psichici (orientamento maschile e femminile, potenzialità creative, autocontrollo, originalità, intelligenza ecc...) a quelli relazionali (bisogno di comprendere, di prendersi cura, di dominio, di ricevere soccorso, di comandare ecc...) (Gough, 1979; Lucchese, 1992).

- EQ-I (Emotional Quotient Inventory) di Bar-On è un questionario composto da 133 brevi affermazioni con scala di risposta a 5 punti. Il test misura le dimensioni intra-personali (la considerazione di sé, l'assertività, l'indipendenza); le dimensioni di adattabilità (esame di realtà, flessibilità, problem solving), le dimensioni interpersonali (empatia, responsabilità sociale) e la dimensione generale dello stress (tolleranza dello stress e controllo degli impulsi) (Franco & Tappatà, 2009).
- Il Test della Vergogna di Battacchi è composto da 46 affermazioni con scala di risposta a 4 punti. Misura alcune dimensioni della vergogna: timidezza-imbarazzo, angoscia di vergogna di fronte a persone significative, bisogno di approvazione, auto-biasimo per contenuti mentali, auto-biasimo per le azioni e le omissioni, bisogno di dominio, “cerco di sfruttare le occasioni che mi capitano”, colpa normativo-punitiva, colpa empatico-punitiva, atteggiamento contro-deofilico da svelamento (Battacchi et al., 2001).

I test vengono somministrati prima della presentazione del corso e al termine del corso stesso.

I risultati

Come abbiamo premesso è molto difficile ottenere risultati omogenei da gruppi di soggetti che differiscono per tante caratteristiche. Ci troviamo così ad avere tanti risultati ottenuti da tanti diversi gruppi di soggetti ma non possiamo accorparli per una valutazione statistica più precisa e attendibile.

Alle variabili individuali degli allievi si aggiunge poi quella non meno importante della personalità dei clown coinvolti come conduttori. Abbiamo detto sopra che i clown recitano sé stessi e sono tutti uno diverso dall'altro, perciò anche nella conduzione dei corsi essi si esprimono in modo molto personale, pur seguendo una traccia comune di percorso. Altra variabile fondamentale è la durata del corso: più breve è il corso, e meno evidenti sono le differenze fra test e re-test.

Nonostante tutte queste difficoltà, che rendono le nostre ricerche sempre un po' “spurie”, possiamo affermare, con una certa tranquillità, che un training di clownerie ha effetti molto rapidi sulle rappresentazioni che i soggetti hanno di sé.

Particolarmente interessanti sono i risultati al test ACL, che ci permettono di dire che l'immagine di sé dei soggetti che hanno partecipato al corso si modifica e migliora: il numero di aggettivi favorevoli scelti per descriversi aumenta, infatti, in modo significativo, confrontando test e re-test.

Vi sono differenze significative anche in diverse scale, fra cui quelle relative alla capacità di prendersi cura, al bisogno di associarsi agli altri, al desiderio di migliorarsi psicologicamente. Nei gruppi di controllo non sono state invece trovate differenze significative fra le prove.

Anche con il test dell'intelligenza emotiva, si trovano cambiamenti interessanti nella scala dell'autoconsapevolezza emotiva. Ciò significa che i soggetti, dopo l'esperienza di clownerie, acquisiscono una maggiore capacità di descrivere, discriminare e comprendere l'origine delle proprie emozioni e sono maggiormente in grado di esprimere a livello verbale e non verbale i propri sentimenti.

In molte delle scale dei due test, inoltre, troviamo una forte tendenza al cambiamento positivo, anche se non sempre si raggiunge una differenza significativa, forse a causa della grande variabilità interna dei campioni.

Il test della Vergogna ci ha dato risultati contraddittori perché in alcuni soggetti il senso di vergogna diminuiva significativamente mentre in altri aumentava. Questo dato è di difficile interpretazione: abbiamo fatto l'ipotesi che in alcuni casi la vergogna aumenti a causa di una maggior consapevolezza dei propri difetti e limiti, mentre in altri la possibilità di “svergognarsi” aiuti a vincere la paura di esporsi.

Ancora una volta le differenze individuali e le tante variabili intervenienti rendono difficile giungere a conclusioni definitive.

In tutti i campioni delle diverse ricerche condotte, invece, i commenti e le considerazioni degli allievi sono omogenei, a prescindere dalle diverse condizioni: sinteticamente possiamo affermare che c'è una quasi totale concordanza nel manifestare entusiasmo al termine del percorso.

Per quanto attiene il diario comico, invece, molti hanno trovato notevoli difficoltà nel raccontare in pubblico eventi della loro vita che li mettevano in ridicolo. Quando qualcuno sbloccava la situazione, narrando di sé, allora anche altri si lasciavano andare e si rideva insieme, scoprendo la gioia della leggerezza nella quotidianità.

La ricaduta sulla realtà lavorativa è stata così evidente che, per esempio, dopo un anno dalla prima ricerca, finanziata dall'Università di Bolzano, condotta presso l'ospedale di Bolzano con medici e infermieri, l'ospedale stesso ci ha chiesto di riproporla a un altro gruppo, finanziandola interamente.

BIBLIOGRAFIA

- Battacchi M.W., Codispoti O., Marano G., Codispoti M. (2001). Per la valutazione della suscettibilità alla vergogna e al senso di colpa: la scala SSCV. *Bollettino di Psicologia Applicata*, 233, 19-31.
- Farneti A. (a cura di) (2001) *Psicologia in gioco: modelli ludici per la formazione degli educatori*. CLUEB, Bologna.
- Farneti A. & Palloni F. (2010). Clowning: the effects on Self Image and Interpersonal Relationships in Nursery Schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences Journal* (ISSN: 1877-0428) 5, 23-27.
- Farneti, A. & Tschiesner, R. (2012). Humor and children. In: P. Gremigni (eds.) *Humor and Health Promotion* Nova Science Publisher, N.Y. ISBN 978-1-61942-657-3, 133-149.
- Farneti, A. & Tschiesner, R. (2014). Il clown al servizio della persona: Una nuova figura professionale. In: A. Dionigi & P. Gremigni (Eds.). *La clownterapia* (p 63-86). Roma: Carocci.
- Farneti, A. & Tschiesner, R. (2016). Some considerations on clown-therapy. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*, 6, 116-128. ISSN:2421-8030.
- Farneti, A. (2004). *La maschera più piccola del mondo. Aspetti psicologici della clownerie*. Bologna: Perdisa.
- Farneti, A. (2007). Il corpo e il clown. *AGEOP Ricerca*, suppl. 2, 12-13.
- Farneti, A. (2008 a.). Clown e comunicazione. In: M. Menditto, *Comunicazione e relazione. Come gestire dialoghi e legami nel quotidiano* (pp. 122-130). Trento: Erickson.
- Farneti, A. (2008 b.). Il clowning come strumento di formazione e di valutazione degli insegnanti e degli educatori. *AIP XII Convegno Nazionale – Sezione di Psicologia dello Sviluppo-Atti*, 48-49.
- Farneti, A. (2008 c.). La formazione del clown di corsia In *CLOWN: la medicina del sorriso. Un percorso di formazione* (pp. 92-100). Giunti: Firenze.
- Farneti, A. (2010). *Pagliacci a scuola. Principi educativi e metodi di intervento*. *Psicologia e Scuola*, 7, 50-57.
- Farneti, A. (2011). Brief Note. In D. Zucca: *Clowning in the classroom. A new approach to healthy psychological development*. Malta University Press, pag. XXVII- XXIX. ISBN: 978-99909-45-62-1.
- Farneti, A. (2013). *Scarpe gialle per girare il mondo a testa in giù. Il clown al servizio della persona: una nuova figura professionale*. *Libreriauniversitaria.it*, Padova ISBN 978-88-6292-397-2.
- Farneti, A. (2020). *Il naso rosso. Psicologia e pedagogia del clown*. Bologna: EDB.
- Farneti, A. & Palloni, F. (2011). Il clown: l'aiuto di un amico - Balliamo chi con una gamba, chi senza, chi con tutte due. In: *Magister, le frontiere dell'educazione*, 2, 201-216.
- Farneti, A., Tschiesner, R. (2013). Il clown al servizio della persona In: A. Dionigi e P. Gremigni (ed.) *Il clown nella relazione di aiuto*, Roma Carocci, pag. 63-82 ISBN 978-887466-693-5.
- Farneti, A., Tschiesner, R. (2014) *La clownerie come strumento di formazione per gli infermieri*. Bressanone, Weger. ISBN: 978-88-6563-115-7
- Farneti, A., Tschiesner, R. (2012). La metafora del clown dall'arte alla psicologia. Il "saltimbanco delle emozioni". In A. Farneti, I. Riccioni (ed.) *Arte, psiche, società*. Roma: Carocci, 171-190.
- Farneti, A., Tschiesner, R. (2020). Clowning Training to improve Working Conditions and increase the Well-being of Employees. In: Lorain McKay, Georgina Barton, Susaanne Garvis, Viviana Sappa (eds.) *Ats-Based Research, Resilience and Well-being Across the Lifespan*. Palgrave Macmillan.
- Farneti, A., Tschiesner, R. (a cura di) (2017). *L'ospedale come bene comune. Ricerche e attività*. Padova: *Libreriauniversitaria.it*. ISBN: 978-88-6292-935-6 Peer Reviewed Book.
- Farneti, A., Tschiesner, R., (2016). Alcune considerazioni sulla clownterapia. In: D. Scarponi, P. Finelli (a cura di), *La clownerie non è una scienza* (pp. 112-121). Ed CEA, ISBN 978 8808 18682 9.

- Farneti, A. & Palloni F. (2010). Clowning: the effects on Self Image and Interpersonal Relationships in Nursery Schools, *Procedia - Social and Behavioral Sciences Journal*, 5, 23-27.
- Franco, M. & Tappatà L. (2009). *Emotional Quotient Inventory* Firenze, Giunti O.S.
- Gough, H.G. (1979). A creative personality scale for The Adjective Check List. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 1398-1405.

Biografia

Alessandra Farneti

Alessandra Farneti è stata professore ordinario presso la Libera Università di Bolzano, dove ha insegnato Psicologia dello sviluppo e Osservazione del comportamento infantile nel corso di laurea di Formazione primaria. Ha condotto e supervisionato diversi corsi di clownerie al servizio della persona. È autrice di numerosi articoli e libri sul tema della psicologia infantile e della clownerie.

Reinhard Tschiesner

Reinhard Tschiesner, Dr.rer.nat., psicologo, professore di seconda fascia di psicologia dello sviluppo e dell'educazione, vicepresidente agli studi e direttore del corso di "scienze della formazione primaria" presso la facoltà di scienze della formazione della libera università di Bolzano. Interessi di ricerca: Come si può supportare lo sviluppo di soggetti, di gruppi o di sistemi?

Rivista Italiana di Studi sull'Umore
RISU, Volume 7, Issue 1, 2024, pp. 10-19
ISSN 2611- 0970
www.risu.biz

Current situation of healthcare clowns in Latin America

[L'attuale situazione dei clown dottori in America Latina]

Victoria Valdebenito Mac Farlane

Faculty of Human Sciences, Universidad Bernardo O'Higgins, Chile

E-mail: victoria.valdebenitomac@gmail.com

Original article

Ricevuto il 30 ottobre 2023; accettato l'8 gennaio 2024

ABSTRACT

IT Il presente lavoro si propone di descrivere lo stato attuale delle organizzazioni di clown dottori in America Latina, in confronto con le organizzazioni di altre latitudini. Per articolare questo articolo, è stata utilizzata una rassegna di articoli online disponibili in banche dati come WoS, Scopus e Springer, per raccogliere informazioni, con parole chiave come healthcare clown e hospital clown in spagnolo. Inoltre, è stata inclusa la ricerca online nei siti web delle organizzazioni di clown dottori. L'analisi indica che ci sono ancora molte sfide per le organizzazioni professionali nella regione. Le caratteristiche socioeconomiche dei Paesi dell'America Latina si traducono in sfide per le organizzazioni di clown dottori, come la formazione e la raccolta di fondi, e sono urgentemente necessarie ulteriori ricerche.

Parole chiave: umorismo, musica, clown dottori, America Latina

EN The present paper aims at describing the current state of healthcare clown organizations in Latin America, in comparison with organizations in other latitudes. To articulate this paper, a review of online papers available in databases such as WoS, Scopus, and Springer, was used to gather information, with keywords such as healthcare clown and hospital clown in Spanish. Moreover, online research in websites of healthcare clown organizations was included. Analysis indicates that there are still a lot of challenges for professional organizations in the region. Socioeconomic characteristics of Latin America countries translate into challenges for healthcare clown organizations, such as training and fundraising, and more research is urgently needed.

Keywords: humour, music, clown doctors, Latin America

1. Introduction

© Valdebenito Mac Farlane 2024. This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Hospital clown, therapeutic clown, medical clown or healthcare clown, has been defined as a complementary medicine to traditional care (Dionigi, 2020), and a very serious business in healthcare (Gray et al., 2021; Henderson & Rosario, 2008). Thus, clowning in healthcare settings is not just “fooling around”. The clown belongs to a theatrical technique, originated in the Italian Commedia dell’Arte (Cantieri, 1965), which acquired its contemporary form in the Parisian circuses,

during the second half of the 19th century (Ceballos, 1999). A characteristic of this technique is the artist’s authentic representation, who communicates directly with the audience, breaking the traditional fourth wall of theatre, expressing him/herself through emotions and sensations (Jara, 2000). The body is also an essential tool by which the clown expresses those emotions, dominating physical theatre techniques, such as mime and slapstick, amongst others.

The clown laughs at him/herself, being gentle and never attacking, basing its actions on its own failure. A distinctive element is the use of the red nose, the smallest theatre mask. There are also particular styles of clowning in each region, like the “tony chileno” in Chile. However, most healthcare clowns in Latin America follow a European style of clowning around the world.

2. What is a healthcare clown?

Particularly, clowns have been related to the field of health since the time of Hippocrates, when they fulfilled the role of balancing the essential bodily humours to maintain good health (Spitzer, 2006), in a vision far removed from the scientific method (Valdebenito, 2021). However, its integration into health teams is a relatively new phenomenon. In 1986, hospital clowns reappeared in North America after centuries of absence, specifically in the United States the Big Apple Circus Clown Care Unit program was originated, and in Canada the Winnipeg Therapeutic Clown program.

In 1991, the Doutores da Alegria Program was founded in Brazil. The latter maintains high quality standards and produces research (Camargo Catapan et al., 2019; Takahagui et al., 2014; Goncalves, 2011; Oliveira & Oliveira, 2008; Rodrigues & Malo, 2006; Gontijo, 2006; Masetti, 2005). In the same country, Enfermaria do riso was created in 1998 at the School of Theatre of University Federal do Estado do Rio de Janeiro. In Argentina Alegria Intensiva was funded in Buenos Aires in 2008, the main professional organization till date in that country, also producing research. In Chile the programs Clown Célula Roja and Sonrisólogos were established in 2008. Since their reappearance, programs have been established in several countries (Vaz et al., 2016).

In Europe, different professional programs have been carried out, many of which are associated under the European Federation of Healthcare Clown Organizations (EFHCO). In North America a parallel sister organisation, North American Federation of Healthcare Clown Organisations (NAFHCO) was created in 2019, so far encompassing organisations from Canada and the US. No Latin American healthcare clown organizations is part or included to any of these establishments.

Healthcare clowns are interdisciplinary professionals trained in the technique of clowning and in hospital regulations (Warren, 2008). Their main objective is to contribute to quality of life and well-being of patients, caregivers and health workers, using fantasy, play and other techniques, validating all human emotions (Raviv, 2018). Due to the particular work carried out in hospitals, healthcare clowns display socio-emotional competencies (Dionigi, 2020), which constitute emotional intelligence (Bisquerra, 2011), and are related to humane care (Urrea et al., 2011). Empathy, compassion, active listening, respect, generosity, assertive communication, amongst others are examples of such competencies (Fernández-Pinto et al., 2008), and the World Economic Forum (2018) has identified them as fundamental skills that 21st century professionals must possess.

Healthcare clown interventions can be explained as “medical rounds”, carried out solo or in pairs of clowns, to optimize reaching all rooms and common areas of hospitals, such as hallways, rooms, waiting rooms, etc. They wear a red nose, minimal makeup, some dress in a white coat, and generally call themselves “doctors.” They work by connecting with patients, their families and health care personnel through improvisation, always taking into account the response of people involved. Their methodology involves starting the intervention by asking permission from people in the room, which makes interaction with people fluid and not forced. Special care has to be taken with regards to the sound levels of interventions, to respect the desire for silence of other patients in the hospital.

Laughter is one of the many tools used by these professionals. Other techniques they use are music therapy, magic, art therapy, yoga and play. If materials are used (musical instruments, toys, etc.), these are sterilized before and after being used. For each intervention, healthcare clowns generate a debrief report with the ups and downs of the day, challenges and learnings. These reports are systematized by professional healthcare clown organizations.

Although each program is unique, they all prioritize professionalism, regular training, and maintaining highest standards. For this, training in hospital standards and respecting a code of ethics, are basic requirements to be able to function as clowns in healthcare contexts. That is why ethic is a fundamental part of the training of those who work in this profession (Vaz & Makri, 2016; Caires & Masetti, 2015).

3. History of healthcare clown

Contemporary professional healthcare clown organizations were born in 1986, in New York with the Big Apple Circus that established a program of regular visits to hospitals, the Big Apple Circus Clown Care. At the same time, organizations such as the Winnipeg Therapeutic Clown Program was created in Canada. The trend expanded to other developed countries in the 1990s, when organizations were established such as Cliniclown in Belgium and The Netherlands in 1994, Le Rire Médecin in France in 1991, Rote Nasen (Red Nose) in Austria in 1994, Pupaclown, and Pallapupas in Spain, the Clown Doctors in Australia in 1997, the Dream Doctors in Israel in 2002, amongst others.

In Latin America, in 1995 the first professional healthcare clown program *Doutores da Alegria* was established in Sao Paulo, Brazil, and little by little others were created such as *Bola Roja* in 2001 in Lima, Peru, *Alegria Intensiva* in 2008 in Buenos Aires, Argentina, *Célula Roja* in Quito, Ecuador and in Santiago, Chile. In Cochabamba, Bolivia, *Doctores de Alegria* was originated in 1999, program working till date. Particularly in Chile, the first professional organizations of this type were born in 2007, among them *Sonrisólogos*, *Clown Bagó*, *Creaclown* and *Payayaclown* in Santiago, and in Valparaíso *Amaya Sologuren*, actress and director of clown theatre founded *Sanaclown*, which begins to operate with regular visits in the regional hospital since 2007. There are voluntary organizations such as *Clown Hospitalario* and *Clowntagiosos*, but these organizations are not professional because they do not get paid for this job.

Most organizations work in paediatric units and some, like *Sonrisólogos* and *Alegria Intensiva*, have entered adult units. Regarding size, the biggest organizations are *Doutores da Alegria* and *Alegria Intensiva*. The first, works in 19 hospitals between São Paulo Recife and Rio de Janeiro. The Argentinian program functions in ten hospitals of Buenos Aires. The rest are organizations working mainly in one hospital.

In 2021, the Latin American Network of Hospital and Health Clown Organizations was created, encompassing to date programs from Argentina, Brazil and Chile. Most of these organizations work

in the public healthcare system. The main aim of this network is to promote and support development of formal professional healthcare clown organizations, defined as complex organizations with divided functions between artists who work as clowns, and staff for fundraising, administration, artistic direction, training and research. In the long term, the organization wishes to have a political role and influence policies and programs in Latin America. According to this organization, the main obstacle for these organizations is access to economic resources to fund this work. Thus, fundraising is a big challenge in Latin America, not only for healthcare clown organizations.

Research in Latin America has found significant impacts of this work on preoperative anxiety (Gutiérrez et al., 2008). A study carried out in Chile (Faúndez & Moena, 2014) indicated that this work in an oncology unit enhances vitality and strength in patients, while various international evidence has demonstrated physical, psychological and social benefits of this occupation for medical staff in paediatric palliative care (Valdebenito, 2022).

Moreover, regarding the role of healthcare clowns, some (Masetti, 2005) have identified that it impacts creating health communities; the clown embodies the vulnerable human condition, encouraging human relationships and connection. Particularly in relation to health, the same author points out that in these spaces, where imaginaries about life and death are often manifested, healthcare clowns enhance human contact and generate these bonds through means such as observation, touch and listening (Masetti, 2005). This highlights the relevance of awareness in human aspects in the delivery of healthcare (Ros, 2015).

Furthermore, evidence from countries such as Brazil and Portugal indicate that clowning in hospitals promotes values such as the subjectivity of patients, caregivers and workers, generating more affective contact as part of the “language” of care between them (Caires & Masetti, 2015). Thus, quality and comprehensiveness of care, teamwork, welcoming and “humane care” in healthcare practices have become part of hospital agendas (Esteves et al., 2014; Almeida, 2012; Sá, 2009). Consequently, hospitals in Latin American countries are increasingly conceived as places for promoting health, defending life and citizenship, promoting methods and techniques that allow giving new meanings to life, to illness and to death (Valdebenito, 2023; Masetti, 2011; 1998; Melo, 2007).

4. State of healthcare clown education and curricular certification in Latin America

Regarding the level of technological maturity, the European Union and the European Healthcare Clown Federation require to healthcare clown organizations members to achieve a minimum Technology Readiness Levels (TRL) of 7 to grant the “EFHCO's Quality Label”. Most member organizations have TRLs between 8 or 9 (EFHCO, 2022). Likewise, for almost a decade now, these organizations have been working with professional artists who have complementary training in working in healthcare settings, in addition to having previously been a clown. In the Latin American continent there is no definition of such conditions.

Moreover, regarding professional training for healthcare clowns at an international level, two types of education are distinguished: on the one hand, training offered by formal education institutions, and on the other hand, training provided by the same organizations of this type. In this regard, from 2007 till 2018 the University of Haifa offered the first master's degree in Medical Clown (Dream Doctors, 2022), to which a similar initiative was added at the University of Southern California (USC, 2014). In Canada, at George Brown College there was a certificate program in therapeutic clowning. A large part of professional organizations offer training to their staff. In Israel, hospital clowns are considered an

essential part of clinical teams (Moreira et al., 2015), and it is the Dream Doctors organization that provides this training.

In Latin America, the Argentinian organization *Alegría Intensiva* offers healthcare clown courses, and in Brazil the organization *Doutores de Alegría* does the same. Also in Brazil, *Enfermeria do riso* in Rio de Janeiro offers training at the Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), coordinated and established by Professor Ana Achcar in 1998. In Chile there are no formal training programs for this type of professionals; most organizations offer training to their applicants. Particularly, the training is on the clown technique and specifically about clowns working in hospital. What exists, based on a study on the roles of healthcare clowns in pediatric palliative care, are curricular recommendations for the training of this type of professionals, including development of socio-emotional competencies (Valdebenito, 2023).

In terms of curriculum, the largest organization as for number of professional clowns, countries and intervention centers, Red Nose International, has developed a specific curriculum design around seven thematic units, namely, Orientation and Entry Phase, Artistic Studies, Health Care Studies and Clinical Exhibition, Psychology, Sociology, Communication and Clown Training Program (Red Nose, 2022). Another existing example is the case of the Heart and Noses Hospital Clown Troupe in Boston, United States, who designed a specific methodology systematized in a training manual (Lindheim, 2005). Likewise, through the Erasmus+ project called Healthcare Clowning Pathways, the EFHCO generated training and certification of hospital clown education according to European standards (EFHCO, 2022). There is no information available about curricular delimitations for healthcare clowns professionals in Latin America. These types of definitions are urgently needed to advance in professionalization.

5. Regulations of professional practice

In developed countries in North America, Europe, Israel and Australia, progress has been made in defining requirements beyond training to be able to work as a healthcare clown. Some examples of such preconditions are having certificates to work with children, named “Working with Children Check” in Australia, which is a background check of individual having any previous police record. Additionally, immunization and up-to-date vaccinations are required like any other healthcare worker. Moreover, there are requirements such as complying with training hours from hospitals and healthcare clown organizations themselves. Likewise, professional organizations generate employment contracts that detail rights and duties. There is no delimitation of prerequisites amongst Latin American organizations.

Likewise, around the world, legislation has begun to address this new occupation. For example, in France in 2015, an administrative resolution of the Ministry of Labor, Employment, Vocational Training and Social Dialogue, recognized the title of hospital clown, which meant a further step towards recognition of this activity in hospitals and nursing homes. In Latin America, in countries like Argentina, particularly its provinces of Buenos Aires and Ushuaia, by law is established that each paediatric services should provide this service to enhance mental health of patients. However, these laws have been slowly enacted and put into practice; currently few hospitals have this service available.

In Brazil, a legislation has been discussed since 2015 which establishes that public hospitals with paediatric services, as well as public nursing homes and public psychiatric hospitals, are required to have trained “hospital clowns”, aiming at promoting health in hospitals environment. In the case of *Doutores da Alegria*, it is explicit that a training in scenic arts must be held and that they are not volunteers. However, most countries in the region still lack delimitations on suitability and regulations for people working in this profession, such as impediments. Legal aspects are other elements that

should be advanced in this part of the world. Such definitions become even more relevant today, where there has been a high rise of volunteer organizations in the region.

6. Conclusion

I would be naive to think that socioeconomic, cultural and political particularities, and idiosyncrasies in the region would not explain the state of healthcare clown organizations, which lack of regulations promoting professionalization. Funding, economic resources and fundraising are one of the biggest challenges. There is also a need of establishing curriculum for training and more research in Latin America to support the advancement of this new profession. Regulations regarding education, training and preconditions are also needed. Advancement in these means bringing multiple studied benefits of this complementary medicine to users of public hospitals, which in Latin America assist people in socioeconomic disadvantage.

The COVID-19 pandemic stressed the need for sustainable responses to mental health problems, and healthcare clowns are one, which is an opportunity for development of these types of programs. This point is also associated with paradigm changes from the biomedical model to the biopsychosocial integrative model, derived from the epidemiological crisis of postmodernity. During the COVID-19 pandemic, healthcare clowns around the world were contributing in hospitals with humour and art (De Faveri & Roessler, 2021; Raviv, 2020). Others (Butler, 2020), have previously highlighted these values as central to communities in crisis. The figure of the healthcare clown reminds us the central role of emotional intelligence, while it allows to promote it in hospitals, protecting life and the right to a dignified death. Therefore, professionalization of healthcare clown organizations contributes towards more democratic and equal societies in Latin America.

REFERENCES

- Almeida, I. C. F. de (2012). Representações e expectativas dos profissionais dos serviços de pediatria do Hospital de Braga relativamente à intervenção dos “Doutores Palhaços”. Dissertação (Mestrado em Estudos da Criança) – Universidade do Minho, Braga.
- Bisquerra, R. (Coordinador) (2011). Educación emocional. Propuestas para educadores y familias. Bilbao: Desclée de Brower.
- Butler, J. (2020). Sin miedo. Formas de resistencia a la violencia hoy. Barcelona: Taurus.
- Caires, S. & Masetti, M. (2015). Uma pedagogia através do olhar do palhaço no contexto de saúde: subsídios para a humanização pediátrica. *Revista de Ciências da Educação*, 1(1): 39-57.
- Camargo Catapan, S., Ferreira de Oliveira, W. & Rotta, T. (2019). Palhaçoterapia em ambiente hospitalar: uma revisão de literatura. *Ciênc. Saúde Coletiva*, 24(9). <https://doi.org/10.1590/1413-81232018249.22832017>
- Cantieri, G. (1965). Notas de urgencia. Sobre la Comedia del Arte. *Revista Yurick*, 5(6): 9-10.
- Ceballos, Edgar (1999). El libro de oro de los payasos. España: ESCENOLOGÍA.
- De Faveri, S.; & Roessler, M. (2021). Clowning Organisations highlights the role of humour and art in the healthcare system. *Public Health*, 196: 82-84.
- Dionigi, A. (2020). The relationship between burnout, personality, and emotional intelligence in clown doctors. *Humor*, 33(1): 157-174.
- Dream Doctors (2022). RESEARCH AND ACADEMIA. Disponible en: <https://dreamdoctors.org.il/program/work-in-hospitals-2/>
- Esteves, C. H., Antunes, C. & Caires, S. (2014). Humanização em contexto pediátrico: o papel dos palhaços na melhoria do ambiente vivido pela criança hospitalizada. *Interface - Comunicação, Saúde, Educação*, 18(51): 1-12.
- European Federation of Healthcare Clown EFCO (2022). Health Care Clown Pathways. Disponible en: <https://www.erasmushccp.eu/about>
- Faúndez, V. & Moena, S. (2014). Efectos de la intervención del payaso de hospital en la posición de sujeto enfermo internado en sala de oncología infantil, a partir de la percepción de funcionarios, familiares y payasos. Tesis para optar al título de psicóloga, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Facultad de Filosofía y Educación, Escuela de Psicología.
- Fernández-Pinto, I., López-Pérez, B. & Márquez, M. (2008). Empatía: Medidas, teorías y aplicaciones en revisión. *Anales de Psicología*, 24: 284-298.
- Foro Económico Mundial (2018). The Future of Jobs Report 2018. Disponible desde: <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018>
- Goncalves, A. (2011). Doutores da alegria e profissionais de saúde: o palhaço de hospital na percepção de quem cuida. Dissertações de Mestrado. Available from: <http://hdl.handle.net/1843/GCPA-8KUHE9>
- Gontijo, L. (2006). O discurso dos Doutores da Alegria: análise semiótica das estratégias comunicativas junto ao público infantil. Dissertação. Available from: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4908>
- Gray, J., Donnelly, H. & Gibson, B. E. (2021). Seriously Foolish and Foolishly Serious: The Art and Practice of Clowning in Children's Rehabilitation. *J Med Humanit*, 42(3):453-469. doi: 10.1007/s10912-019-09570-0. PMID: 31332591.
- Gutiérrez, M.A., Ortigos, J.M., Girón, O., Ruiz, R. & y Sánchez, J. (2008). Evaluación del efecto de la actuación de los payasos de hospital sobre la ansiedad, en los niños sometidos a una intervención quirúrgica. *Cirug Pediatr*, 21: 195-198.

- Henderson, S. & Rosario, K. (2008). But Seriously: Clowning in Children's Mental Health. *Clinical Perspectives*, 47(9): 983-986.
- Jara, J. (2000). El clown, un navegante de las emociones. Barcelona, España: Editorial Octaedro.
- Lindheim, J. (2005). The Art and Joy of Hospital Clowning. Needham, MA: Hearts and Noses Hospital Clowns Troupe Inc.
- Masetti, M. (1998). Soluções de palhaços: transformações na realidade hospitalar. São Paulo: Palas Athena *Revista de Ciências da Educação*, 55.
- Masetti, M. (2005). Doutores da ética da alegria. *Interface - Comunicação, Saúde, Educação*, 9(17): 453-458.
- Masetti, M. (2011). Ética da alegria. Rio de Janeiro: Sinergias.
- Moreira, C., Esteves, H. & Caires, S. (2015). A look into the intervention of clowns in paediatric context: a hospital professionals' perspective. *Research and Networks in Health* 1: 1-11.
- Oliveira & Oliveira, (2008). Os Doutores da Alegria na unidade de internação pediátrica: experiências da equipe de enfermagem. *Pesquisa Esc. Anna Nery*, 12(2). <https://doi.org/10.1590/S1414-81452008000200005>
- Raviv, A. (2018). Medical clowning. The healing performance. Calcuta: Seagull Books.
- Raviv, A. (2020). Starting the new year with a smile:) an interview with dd clown, 'Dr. Prof'. Recuperado desde: <https://dreamdoctors.org.il/starting-the-new-year-with-a-smile/>
- Red Nose International (2022). Red Nose International Curriculum. Available from: <https://www.rednoses.org/what-we-do/capacity-building-training/>
- Rodrigues, A. L. & Malo, M. C. (2006). Estruturas de governança e empreendedorismo coletivo: o caso dos doutores da alegria. *Revista de Administração Contemporânea*, 10(3). <https://doi.org/10.1590/S1415-6552006000300003>
- Ros, F. (2015). Cómo reivindicar derechos humanos a través de la figura del clown: La función social en el payaso. *RES Revista de Educación Social* 20, 198-210.
- Sá, M. de C. (2009). A fraternidade em questão: um olhar psicossociológico sobre o cuidado e a "humanização" das práticas de saúde. *Interface- Comunicação Saúde Educação*, 13(1): 651-664.
- Spitzer, P. (2006). Hospital clowns—modern-day court jesters at work. *Lancet*, 368(2): 34-35.
- Takahagui, F., Moraes, E., Beraldi, G., Akamine, G., Basile, M. & Scivoletto, S. (2014). MadAlegria - Estudantes de medicina atuando como doutores-palhaços: estratégia útil para humanização do ensino médico? *Rev. bras. educ. med.*, 38(1). <https://doi.org/10.1590/S0100-55022014000100016>
- University of Southern California (2014). The Healing Power of Laughter. Disponible en: <https://dramaticarts.usc.edu/healing-power-of-laughter/>
- Urta, E., Jana, A. & García, M. (2011). Algunos aspectos esenciales del pensamiento de Jean Watson y su teoría de cuidados transpersonales. *Ciencias Enfermería*, 17(3): 11-22.
- Valdebenito, V. (2021). Percepciones de un equipo de cuidados paliativos pediátricos acerca del clown de hospital. *Acta Bioethica*, 27(2): 201-210. <http://dx.doi.org/10.4067/S1726-569X2021000200201>
- Valdebenito Mac Farlane V. (2022). Integration of Healthcare Clowns into Pediatric Palliative Care: A Bridge Between Life and Death. *International Journal of Integrated Care*, 22(4): 10, 1–8. DOI: <https://doi.org/10.5334/ijic.6506>
- Valdebenito, V. (2023). Healthcare Clowns in Palliative Care in Chile. Travelling Together in a Humane Care Triad. UK: Cambridge Scholar Publishing. <https://www.cambridgescholars.com/product/978-1-5275-9289-6>
- Vaz, M.; & Makri, H. (2016). The funny world of medical clowns. *Indian J Med Ethics*, 1(2): 126-127.

Warren, B. (2008) *Healing laughter: the role and benefits of clown-doctors working in hospitals and healthcare*. En B. Warren (Ed.), *Using the Creative Arts in Therapy and Healthcare* (pp. 213-226). London & New York: Routledge.

Bionote

Victoria Valdebenito Mac Farlane

Sociologist (University of Valparaíso), Doctor of Philosophy and Master in Education (University of Western Australia). Her research in on the fields of sociology of education, sociology of health, gender and human rights. Likewise, she has an extensive experience in complementary medicines due to her work as a healthcare clown since 2008, and as yoga teacher.

Abilità di comprensione umoristica: fattori correlati e strumenti di valutazione

[Humorous comprehension skills: related factors and assessment tools]

Daniela Graziani^{1*}, Alessia Martucci²

¹*Dipartimento NEUROFARBA, Università di Firenze*

²*Dipartimento FORLILPSI, Università di Firenze*

*E-mail: danielagraziani@yahoo.it

Original article

Ricevuto il 16 dicembre 2023; accettato il 16 gennaio 2024

ABSTRACT

IT L'umorismo rappresenta un importante strumento di adattamento sociale, e un'efficace strategia di coping in situazioni stressanti. La ricerca ha mostrato sempre più interesse nello studio delle abilità di comprensione umoristica nella popolazione adulta. Tale approfondimento scientifico ha come obiettivo quello di determinare modelli specifici con le sue relative componenti in funzione di fattori individuali e sociodemografici. Inoltre, lo studio nella popolazione sana può portare a una maggiore comprensione del modello in individui con pattern di sviluppo atipico o sindromi rare, i cui processi umoristici deficitari possono causare ricadute nella comunicazione e nell'adattamento sociale. Nella presente rassegna sono stati analizzati studi sulle suddette abilità in soggetti adulti sani, i fattori correlati e gli strumenti di valutazione. Si evidenzia un impatto significativo della memoria di lavoro e delle abilità di mentalizzazione, un'associazione negativa con l'età, mentre riguardo gli strumenti di valutazione, vengono utilizzati sia brevi storie da completare con finale umoristico, sia stimoli visivi come fumetti, uniti a misure di eye-tracking.

Parole chiave: umorismo, comprensione umoristica, adulti, funzioni esecutive, teoria della mente

EN Humor represents an important tool for social adaptation, and an effective coping strategy in stressful situations. Research has shown more and more interest in the study of humorous comprehension skills in the adult population. Such scientific insight aims to highlight association patterns between humor understanding and individual and sociodemographic factors. In addition, the study in the healthy population may lead to a greater understanding of these patterns in individuals with atypical development or rare syndromes, whose deficit humor processes may have impact on communication and social adaptation. The present review analyzes studies on the aforementioned abilities in healthy adult subjects, related factors and assessment tools. A significant impact of working memory and mentalization skills, a negative association with age, is shown, while regarding assessment tools, both short stories to be completed with humorous endings and visual stimuli such as comic strips combined with eye-tracking measures are used.

Keywords: humor, humor comprehension, adults, executive functions, theory of mind

1. Introduzione

L'umorismo è un complesso insieme di processi legati a diverse dimensioni come ad esempio quella cognitiva, emotiva, motivazionale, che fanno percepire, creare, comprendere e apprezzare uno stimolo (ad esempio, parole, azioni, film, immagini) come divertente, suscitando allegria, divertimento, euforia, sorriso, risate (Martin 2003, 2009; Martin & Ford, 2018; Ruch, 1998). Inoltre, l'umorismo può essere associato a una caratteristica di personalità che include una maggiore propensione a far divertire gli altri e a cogliere incongruenze nella realtà e nel mondo che suscitano ilarità e divertimento (Martin 2003, 2009; Ruch 1998). L'umorismo ha inoltre un'importante dimensione relazionale, favorendo la socializzazione attraverso la condivisione e lo scambio di divertimento, ironia e leggerezza con altre persone (Forabosco et al., 2009), può rappresentare un'efficace strategia di coping per fronteggiare eventi e situazioni stressanti a vari livelli (Martin & Lefcourt, 1983; Martin, 2007), o può essere utilizzato come strumento di apprendimento per veicolare più efficacemente i contenuti di un manuale di studio in studenti universitari (Özdoğan & McMorris, 2013).

L'umorismo ha dunque un valore adattivo, che può aiutarci ad integrarci nei vari contesti della vita quotidiana e rappresentare un'importante risorsa personale durante momenti o situazioni di maggiore difficoltà; è influenzato sia dalle nostre particolari percezioni soggettive di ciò che valutiamo divertente, sia dalle abilità di comprendere la valenza umoristica di un determinato stimolo, che sono legate a loro volta a vari fattori come età, processi cognitivi (Columbus, Sheikh, Côté-Lecaldare, Häuser, Baum, & Titone 2015; Uekermann, Channon & Daum, 2006) e abilità di comprensione pragmatica (Bambini, Van Looy, Demiddele & Schaeken, 2021). La competenza pragmatica rappresenta un complesso sistema di abilità che permettono di identificare intenzionalità, bisogni, sentimenti dell'interlocutore durante una conversazione, andando oltre il significato letterale delle sue parole. Questo comprende situazioni in cui il significato va oltre l'interpretazione letterale, come ad esempio nelle richieste indirette, nelle metafore, nell'umorismo e nell'ironia, e comporta inoltre la capacità di utilizzare il linguaggio in contesti comunicativi diversificati (Grice, 1975; Sperber & Wilson, 1995). Le abilità di comprensione umoristica e pragmatica hanno ricevuto una crescente attenzione negli ultimi anni, soprattutto per quanto riguarda ad esempio bambini, adolescenti e adulti con pattern di sviluppo atipico come autismo, disturbi dell'apprendimento e sindrome di Williams (Cappelli, Noccetti, Arcara & Bambini, 2018; Godbee & Porter, 2013; Mashal & Kasirer, 2012; Treichel, Dukes, Barisnikov & Samson, 2021), in cui tali abilità risultano deficitarie rispetto alla popolazione neurotipica, oppure in condizioni cliniche come la sclerosi laterale amiotrofica, in cui vengono intaccate le aree deputate ai processi esecutivi e alla comprensione del linguaggio (Bambini et al., 2016). Per quanto riguarda invece la popolazione con sviluppo tipico o non clinica, le abilità di comprensione umoristica sono state oggetto di studio, ricevendo però minore attenzione rispetto alle suddette fasce di popolazione.

Lo scopo della presente literature review è quello quindi di presentare lo stato dell'arte rispetto ad alcuni studi che hanno analizzato le abilità di comprensione umoristica in adulti non clinici e con sviluppo tipico, analizzando i fattori correlati, gli strumenti di valutazione e le caratteristiche sociodemografiche della popolazione oggetto di studio.

2. Metodo

2.1 Metodologia di ricerca e criteri di inclusione

La ricerca è stata condotta su Google Scholar e Scopus, usando le seguenti keywords: "humor comprehension" OR "ironic comprehension" OR "humor comprehension skills" AND "adults" OR "healthy adults" OR "young adults".

Sono stati selezionati articoli nel range di anni 2000-2023 attraverso i seguenti criteri di inclusione: scritti in italiano o inglese, campioni di adulti a partire dai 18 anni non clinici e con sviluppo tipico, il cui focus fosse sia la comprensione umoristica che pragmatica (in quanto spesso venivano utilizzate vignette o scenette umoristiche per la valutazione della comprensione pragmatica), pubblicati in riviste peer-reviewed e la valutazione delle abilità di comprensione pragmatica/umoristica con strumenti qualitativi.

2.3 Raccolta degli studi

A seguito di una ricerca esaustiva condotta nella letteratura scientifica attraverso la stringa di ricerca, sono stati esaminati complessivamente 1142 risultati. Dopo un'attenta analisi del contenuto degli abstract, 1117 studi non soddisfacevano i criteri di inclusione predefiniti. Tale esclusione è stata motivata dalla non conformità a parametri quale la pubblicazione non in lingua inglese o italiana, la valutazione dell'umorismo tramite metodologie qualitative, l'inclusione di popolazioni adulte affette da specifici deficit e/o disturbi, o la mancanza di revisione peer-review. I 25 articoli rimanenti sono stati esaminati integralmente al fine di determinare l'eventuale inclusione nella revisione. Alla conclusione di questo processo, un totale di quattro studi è stato incluso in questa literature review. Un'immagine esplicativa dell'iter selettivo è riportata qui di seguito (**Fig. 1**).

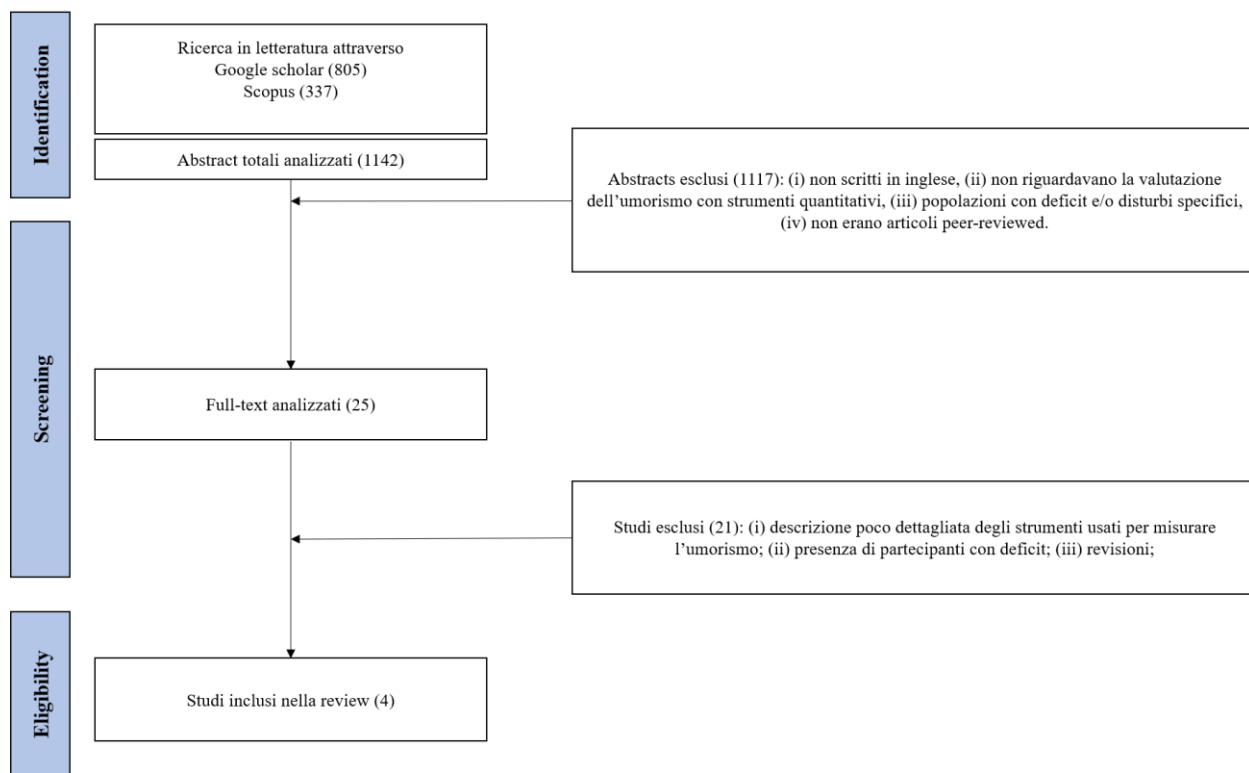


Fig. 1 – Diagramma che mostra l'iter identificativo e selettivo degli articoli inclusi in questa rassegna sull'umorismo in popolazione adulte con sviluppo tipico.

3. Risultati

3.1 Processi cognitivi: il ruolo delle funzioni esecutive

Tra i fattori correlati alle abilità di comprensione umoristica e pragmatica, rivestono un ruolo fondamentale quelli cognitivi, in particolare le funzioni esecutive (FE). Le funzioni esecutive rappresentano un insieme di processi cognitivi di cui l'individuo ha bisogno quando deve svolgere azioni, attività o eseguire compiti che richiedono attenzione e concentrazione, per i quali sarebbe disadattivo affidarsi all'istinto e all'intuizione (Diamond, 2013).

Uno dei principali modelli teorici di riferimento delle FE è quello di quello di Miyake, Friedman, Emerson, Witzki, Howerter, e Wager (2000) che hanno identificato tre processi esecutivi di base: flessibilità cognitiva, memoria di lavoro e inibizione. La flessibilità cognitiva è la capacità di passare da un compito all'altro adottando altri criteri, strategie o modalità più pertinenti alle caratteristiche del nuovo compito. La memoria di lavoro è deputata alla codifica e alla manipolazione di informazioni già possedute, e può prevedere l'aggiornamento di tali informazioni grazie a nuovi stimoli, più utili e rilevanti per eseguire un determinato compito. Infine, l'inibizione delle risposte si riferisce alla capacità di sopprimere risposte dominanti e automatiche per adottare azioni o comportamenti più appropriati all'esecuzione di un compito o un comportamento adeguato al contesto, permettendoci di concentrarci più efficacemente sull'attività da svolgere prioritariamente in quel momento. Secondo Diamond (2013) le componenti individuate da Miyake et al., (2000) funzionano come un unico sistema di controllo che attiva processi cognitivi di ordine superiore quali pianificazione, ragionamento e problem solving.

Lo studio di Bambini et al., (2021) ha analizzato il ruolo delle FE in relazione ad abilità di comprensione pragmatica e umoristica in un campione di adulti nella fascia 65-94 anni (senza diagnosi cliniche), concettualizzate secondo il modello di Miyake et al., (2000) e Diamond (2013), mostrando che il funzionamento esecutivo era significativamente associato alle abilità di comprensione pragmatica. Relativamente alla dimensione dell'umorismo, nonostante tutte le componenti delle FE fossero risultate significativamente correlate con la comprensione umoristica, soltanto la memoria di lavoro è risultata un predittore significativo delle abilità di comprensione umoristica. Anche lo studio di Uekermann et al., (2006), condotto su un campione di adulti di diverse fasce di età (da giovani adulti fino alla fascia 60-78 anni), ha ripreso il modello di Miyake et al., (2000) e Diamond (2013), evidenziando il ruolo prominente della memoria di lavoro sulle abilità di comprensione umoristica, che è risultata un predittore significativo delle abilità di comprensione di vignette umoristiche, rispetto ad inibizione (che è risultata significativamente correlata, ma non un predittore significativo) e la flessibilità cognitiva che invece non ha mostrato correlazioni significative con le abilità di comprensione umoristica.

Altri studi hanno si sono focalizzati invece soltanto su singole componenti delle FE, come l'inibizione (Columbus et al., 2015) e la memoria di lavoro (Olkoniemi, Strömberg, & Kaakinen, 2018), suggerendo che individui con migliori abilità di controllo inibitorio (Columbus et al., 2015) e di memoria di lavoro (Olkoniemi et al., 2018), valutate rispettivamente su un campione di giovani adulti e su un campione di studenti universitari, riescono più facilmente a codificare e comprendere frasi contenenti metafore (Columbus et al., 2015) o brevi testi dal contenuto sarcastico (Olkoniemi et al., 2018), senza la necessità di dover tornare più volte a rileggere la frase o il testo. Questo sarebbe legato a migliori abilità di inibire informazioni irrilevanti (Columbus et al., 2015) e di codificare più rapidamente le informazioni cogliendo subito il significato del testo e creandosi un modello mentale (Olkoniemi et al., 2018).

3.2 Fattori individuali: teoria della mente e mentalizzazione

Vari studi hanno dimostrato la relazione tra Teoria della Mente (ToM) abilità di mentalizzazione, ovvero la capacità di riflettere sui propri e altrui stati mentali, intenzioni e credenze (Stuss & Levine, 2002) ed elaborazione di stimoli umoristici (Happé, Brownell, & Winner, 1999).

Le abilità di mentalizzazione sono infatti risultate un predittore significativo sia delle abilità di comprensione pragmatica negli anziani over 65 (Bambini et al., 2021), indipendentemente dalle FE, sia della comprensione di testi umoristici e del punteggio assegnato alla percezione soggettiva di divertimento nei giovani adulti, negli adulti e negli anziani (Uekermann et al., 2006), anche se però con l'età diminuiscono le abilità di mentalizzazione e anche di comprensione umoristica (Bambini et al., 2021; Uekermann et al., 2006).

La relazione tra mentalizzazione, ToM e comprensione umoristica, è ancora oggetto di indagine per comprendere i meccanismi che legano le due dimensioni. Soggetti con disturbi che presentano un'alterazione dei processi di mentalizzazione e ToM come quelli dello spettro autistico (Emerich et al., 2003) o la schizofrenia (Corcoran, Cahill, & Frith, 1997), mostrano anche maggiori difficoltà di comprensione di stimoli umoristici. Altri autori hanno suggerito che la natura di presentazione dello stimolo umoristico potrebbe influenzarne la decodifica del significato umoristico, ad esempio Samons e Hegenloh (2010) hanno mostrato che adulti con disturbo dello spettro autistico esprimevano apprezzamento per cartoni animati con battute umoristiche come i soggetti del campione di controllo, mostrando però difficoltà di comprensione dei cartoni animati rispetto al gruppo di controllo neurotipico (Samson & Hegenloh, 2010). Un altro aspetto correlato alla ToM e alla abilità di comprensione umoristica sembra essere il riconoscimento delle emozioni; sembra infatti che maggiori abilità di riconoscimento delle emozioni siano associate in studenti universitari a un minore tempo di fissazione di testi dal contenuto sarcastico, e quindi a una maggiore rapidità a coglierne il significato sarcastico (Olkoniemi et al., 2018).

3.3 Strumenti di valutazione

Uno degli strumenti più utilizzati nel contesto italiano per la valutazione delle abilità di comprensione umoristica è il *Phonological Mental Jokes Task* (PMJ; Bischetti et al., 2023), che valuta sia la comprensione umoristica che la percezione soggettiva di umorismo. Il PMJ task comprende undici brevi storie con un contesto generico, che devono essere completate scegliendo uno tra tre finali proposti, che si differenziano per una parola target, che può rappresentare un finale umoristico e due finali non umoristici (uno legato al contesto della storia e l'altro non legato al contesto della storia). Oltre a scegliere il finale più umoristico, cioè "il finale che fa ridere di più", il task richiede anche una valutazione soggettiva di ciascuna storiella, cioè quanto sia percepita come divertente, con un punteggio da 1 a 10. I finali umoristici possono contenere diversi tipi di battute: battute fonologiche, che si basano sulla somiglianza tra una specifica parola del finale umoristico e la parola del finale neutro ma collegato al contesto della storia, (es. la storia inizia con "In un piccolo paese della Russia, è arrivata l'ora di andare a dormire in casa Pavlov. La mamma dice alla sua bimba: "Olga, andiamo a letto. Ti racconto una fiaba..." e i tre finali proposti sono 1. E inizia "Sei pronta? c'era una volta", 2. E inizia "Sei pronta? c'era una vodka" 3. E inizia "Sei pronta? c'era una voglia") e battute "mentali", che si basano sull'attribuzione di pensieri o credenze errate ai personaggi della narrazione (es. la storia inizia così: due sposini si mettono a letto e scambiano due parole prima di dormire. La moglie dice: "Caro, presto saremo in 3." E i tre finali proposti sono: 1. E continua: "Domani mattina, devi andare a prendere la mia mamma." 2. E continua: "Domani mattina, devi andare a prendere la mia borsa." 3. E continua: "Domani mattina, devi andare a prendere la mia ecografia."). Le risposte "corrette", ovvero quelle che rappresentano il finale umoristico, vengono

codificate con 1, mentre le altre due con 0, ed il punteggio totale indica il punteggio di comprensione umoristica. Similmente, anche nello studio di Uekermann et al., (2006), i partecipanti avevano delle storie brevi da completare con uno dei tre finali proposti scegliendo il più divertente, di cui uno umoristico (quello “corretto”), e altri due neutri, assegnando poi un punteggio di percezione soggettiva di divertimento.

Nello studio di Olkonieni et al., (2018) sono stati utilizzati brevi testi (quaranta circa), che comprendevano affermazioni sarcastiche o dal significato letterale. Alcuni di questi testi comprendono anche delle frasi “di riempimento” con affermazioni false, o altre affermazioni dal significato più letterale. Le frasi “di riempimento” contengono affermazioni che hanno l’obiettivo di far dedurre al lettore l’intenzionalità dei protagonisti delle storie. I testi sono strutturati in modo da includere una o due frasi che contestualizzano la situazione e un dialogo con due affermazioni tra i personaggi, di cui la prima affermazione rappresenta un'affermazione sarcastica o letterale, mentre la seconda è l'affermazione di risposta che conferma il significato della prima. Ciascun testo include quattro versioni: una versione letterale e una sarcastica, oltre a una versione in cui il contesto viene presentato per primo e un'altra in cui il contesto viene presentato dopo il dialogo. Al lettore si richiede poi di rispondere a delle domande (due per ciascun paragrafo) finalizzate a valutare la comprensione del significato della storia (es. “Secondo te Paul cosa intendeva?”). Le risposte vengono poi classificate come corrette o errate (1 o 0).

Sono stati poi utilizzati strumenti caratterizzati da stimoli visivi, come nello studio di Baptista et al. (2015), che prevedono quaranta scenette a fumetti presentate al computer che descrivono situazioni di vita quotidiana con due protagonisti; dopo il primo scenario contenente il contesto e la storia, vengono presentati due scenari, in cui il personaggio 1 dialoga con il personaggio 2, di cui uno dal significato letterale e l'altro ironico. I dialoghi dei protagonisti dei due scenari contengono affermazioni molto simili, ed al lettore si richiede di cogliere il significato ironico rispondendo a delle domande, le cui risposte vengono classificate come corrette o errate, basandosi su stimoli visivi come l'espressione facciale dei protagonisti o altre caratteristiche.

Oltre a questi strumenti per la comprensione delle abilità umoristiche, questi studi hanno affiancato anche misure ottenute attraverso sistemi di eye-tracking, il cui utilizzo nel campo della linguistica, e anche nello studio dei processi umoristici ha visto una crescente espansione negli ultimi anni (Attardo & Pickering, 2023; Gironzetti, 2022), al fine di affiancare agli strumenti sopracitati anche misure psicofisiologiche quali il numero di saccadi prodotte durante la lettura di testi, per valutare se ci sono saccadi di ritorno sul testo (Bambini et al., 2021; Olkonieni et al., 2018) e i tempi di fissazione degli stimoli (Baptista et al., 2015; Olkonieni et al., 2018), in quanto un maggiore numero di saccadi di ritorno sul testo (Bambini et al., 2021; Olkonieni et al., 2018) e tempi di fissazione più elevati (Baptista et al., 2015; Olkonieni et al., 2018) indicherebbero maggiori difficoltà nella decodifica del significato umoristico, ironico o sarcastico dei testi o delle vignette presentate.

3.4 Fattori sociodemografici: età e genere

Altre caratteristiche individuali che hanno mostrato di influenzare significativamente le abilità di comprensione umoristica sono età e genere. Per quanto riguarda l’età è stata osservata una correlazione negativa tra età e abilità di comprensione pragmatica e funzioni esecutive negli anziani over 65 (Bambini et al., 2021; Uekermann et al., 2006). Inoltre gli adulti nella fascia 60-78 hanno mostrato maggiori difficoltà di comprensione umoristica, ovvero tendevano più spesso a scegliere il finale non corretto, ovvero quello non umoristico, oltre a maggiori difficoltà di inibizione e di mentalizzazione; inoltre l’età, insieme all’inibizione, è risultata un predittore significativo del punteggio di percezione soggettiva di divertimento.

Per quanto riguarda il genere, lo studio di Baptista et al., (2015) non evidenzia significative differenze di genere nelle abilità di comprensione umoristica, se non nel fatto che le donne presentavano una percentuale più elevata di fissazioni rispetto agli uomini, ma questo non corrispondeva a una peggiore performance al task di comprensione umoristica. Inoltre gli uomini mostravano una maggiore incertezza (percentuale più elevata di saccadi di ritorno nell'ultimo sguardo all'espressione facciale dei protagonisti delle vignette) negli scenari ironici, indicando un maggiore sforzo nel prendere una decisione prima di rispondere alle domande.

Nello studio di Bambini et al., (2021) il genere non è risultato un predittore significativo delle abilità di comprensione pragmatica e umoristica.

3.5 Risultati e analisi statistiche

Ogni studio ha condotto analisi diverse al fine di indagare la relazione tra la comprensione dell'umorismo e variabili correlate, come l'età, il genere e i processi di mentalizzazione e funzioni esecutive.

Bambini et al. (2021) hanno eseguito analisi di correlazione e regressione lineare. I loro risultati indicano che performance scarse in compiti umoristici potrebbero derivare da deficit nelle funzioni esecutive. Nello specifico, la memoria di lavoro emerge come fattore cruciale per tracciare il filo della narrazione e comprendere quale battuta si adatti meglio al contesto, mostrandosi pertanto fondamentale nella comprensione dell'umorismo. Sono state inoltre individuate associazione di entità ridotta tra umorismo e inibizione, nonché con la flessibilità cognitiva.

Olkoniemi et al. (2018) hanno usato analisi di modelli lineari misti per evidenziare che le frasi sarcastiche attraggono maggiormente i lettori alla prima lettura rispetto alle frasi letterali. Inoltre, le frasi sarcastiche risultano essere quelle su cui i partecipanti tendono a concentrarsi maggiormente durante le riletture.

Baptista et al. (2015) hanno confrontato i generi tramite ANOVA e non hanno individuato differenze significative nella comprensione dell'umorismo e nel ragionamento verbale tra maschi e femmine. Tuttavia, hanno notato una differenza di genere nel numero di fissazioni sulle frasi ironiche, con una maggiore tendenza dei maschi a concentrarsi su tali frasi per fornire la risposta corretta. Attraverso analisi di regressione lineare, hanno riscontrato che il numero di risposte corrette è significativamente predetto sia dall'età che dai processi di mentalizzazione.

Uekermann et al. (2006) hanno riscontrato correlazioni positive e significative tra il numero di risposte corrette date alle battute e i processi di mentalizzazione, nonché la percezione del divertimento. Inoltre, è stata evidenziata una correlazione negativa tra processi di inibizione (tramite Stroop test) e il numero di risposte corrette alle battute. Una correlazione positiva e significativa è stata osservata tra il numero di risposte corrette alle sequenze di lettere e numeri (che misurano la flessibilità cognitiva nelle funzioni esecutive) e il numero di risposte corrette alle battute.

I dati caratteristici degli studi e i risultati statistici sono stati descritti nella **tabella A** in appendice.

4. Conclusioni

Lo scopo della presente rassegna era quello di analizzare le abilità di comprensione umoristica negli adulti sani, in particolare i fattori correlati cognitivi e sociodemografici, e gli strumenti di valutazione maggiormente utilizzati per la valutazione.

Per quanto riguarda il ruolo dei fattori cognitivi, emerge una significativa influenza delle funzioni esecutive, in particolare della memoria di lavoro, anche se non c'è omogeneità per quanto riguarda il

modello teorico di riferimento delle FE assunto nei vari studi, nonostante quello di Myake et al., (2000) e Diamond (2003) sia uno tra quelli di maggiore evidenza scientifica. Altri fattori che sembrano avere un ruolo importante nelle abilità di comprensione umoristica sono le abilità di Teoria della Mente (ToM), di mentalizzazione e di riconoscimento delle emozioni, anche se i meccanismi alla base di questa relazione non sono ancora del tutto chiari, sia in soggetti sani e neurotipici che in soggetti con disturbi dello spettro autistico o altri disturbi.

Per quanto riguarda il ruolo dei fattori sociodemografici, l'età è risultata significativamente associata con le abilità di comprensione umoristica e pragmatica, ovvero all'aumentare dell'età, in particolare nella fascia over 60, diminuiscono le abilità di decodifica e comprensione di testi umoristici. Riguardo il ruolo del genere, gli studi non hanno rilevato significative differenze di genere nella codifica di stimoli umoristici.

Relativamente agli strumenti di valutazione, quelli maggiormente utilizzati sono brevi storie con un specifico contesto da completare con un finale a scelta, in cui lettore deve indicare quello più divertente, riuscendo però ad identificare quello dal significato umoristico, esprimendo inoltre la propria personale percezione di divertimento. Altri studi hanno utilizzato invece vignette con fumetti, in cui il lettore deve discriminare lo scenario ironico da quello letterale soffermandosi su indizi visivi come le espressioni dei personaggi coinvolti o stimoli del contesto. Oltre a queste, sono state utilizzate anche misure di eye-tracking, ovvero numero di saccadi durante la lettura o la visione dei fumetti e il tempo di fissazione degli stimoli umoristici.

L'indagine sull'umorismo rappresenta un ambito di ricerca rilevante, che coinvolge processi mentali, aspetti demografici come età e genere, e funzioni esecutive. I meccanismi pragmatici e la comprensione dell'umorismo sono stati ampiamente esplorati, specialmente in contesti di popolazione con deficit cognitivi o disturbi del neurosviluppo. Tuttavia, sono ancora scarsi gli approfondimenti esclusivamente dedicati alle popolazioni sane e adulte. La nostra rassegna si è proposta di offrire uno sguardo su quanto è stato investigato in questo ambito fino ad ora, mettendo in luce l'importanza di ampliare la lettura su questo argomento.

La ricerca su popolazioni sane consente una comprensione globale dei modelli comportamentali e cognitive in situazioni non deficitarie, offrendo potenzialmente una prospettiva di comprensione e supporto anche in contesti borderline o complessi. Questo approccio potrebbe essere cruciale per identificare specifici deficit sottostanti che causano le problematiche manifeste.

L'utilizzo di strumenti sofisticati, come l'eye-tracker, apre la strada a una migliore comprensione dei meccanismi e delle aree cerebrali coinvolti nella risposta agli stimoli umoristici, permettendo di studiare le risposte comportamentali come i movimenti oculari o la dilatazione pupillare. L'integrazione di tecnologie avanzate come l'intelligenza artificiale potrebbe aiutare a determinare il carico cognitivo o l'attenzione selettiva attraverso l'analisi delle espressioni facciali o dei movimenti del viso. Sebbene gli studi che sfruttano l'eye-tracker nella comprensione dell'umorismo siano ancora limitati, stanno emergendo rapidamente nella letteratura scientifica.

L'umorismo riveste un ruolo fondamentale nei meccanismi di coping, sia in contesti quotidiani che lavorativi, ed è alla base di capacità di elaborazione di significati impliciti, riflettendo abilità di lettura contestuale.

Gli studi inclusi in questa rassegna evidenziano una connessione logica tra umorismo e processi cognitivi come l'inibizione, la memoria di lavoro e la flessibilità cognitiva. Questi processi risultano cruciali per eseguire operazioni mentali raffinate e complesse. Dagli studi analizzati, non emergono differenze di genere significative, mentre l'età appare come un fattore da considerare in tali dinamiche.

Studi futuri potrebbero focalizzarsi dunque sulla relazione tra FE, mentalizzazione, riconoscimento delle emozioni e abilità di comprensione umoristica in adulti sani, che sono risultati la fascia di età meno oggetto di studio, in modo poi da avere un migliore comprensione del deficit di tali abilità in soggetti con disturbo dello spettro autistico, sindrome rari o altri disturbi in cui la compromissione di tali abilità può avere ricadute importanti sulla comunicazione e l'adattamento sociale. Ulteriori direzioni di ricerca future potrebbe concentrarsi sull'approfondimento dell'analisi umoristica mediante intelligenza artificiale o sulla comprensione dei collegamenti tra umorismo e processi cognitivi in diverse fasce di età e contesti specifici, fornendo un quadro completo e dettagliato del fenomeno.

Inoltre, lo studio delle abilità di comprensione umoristica potrebbe essere utile anche a capire meglio i meccanismi sottostanti alla gelotofobia, in particolare la relazione con le funzioni esecutive e le abilità di mentalizzazione, che possano aiutare a comprendere meglio il contesto di una battuta o un contenuto ironico e l'intenzionalità comunicativa degli interlocutori.

BIBLIOGRAFIA

- Arcara, G., & Bambini, V. (2016). A test for the assessment of pragmatic abilities and cognitive substrates (APACS): Normative data and psychometric properties. *Frontiers in Psychology*, 7, 70. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00070>.
- Attardo, S. & Pickering, L. (2023). *Eye Tracking in Linguistics*, Bloomsbury Publishing.
- Bambini, V., Arcara, G., Martinelli, I., Bernini, S., Alvisi, E., Moro, A., Cappa, S. F., & Ceroni, M. (2016). Communication and pragmatic breakdowns in amyotrophic lateral sclerosis patients. *Brain and Language*, 153–154, 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.bandl.2015.12.002>
- Bambini, V., Van Looy, L., Demiddele, K., & Schaeken, W. (2021). What is the contribution of executive functions to communicative-pragmatic skills? Insights from aging and different types of pragmatic inference. *Cognitive Processing*, 22(3), 435-452. <https://doi.org/10.1007/s10339-021-01021-w>
- Baptista, N. I., Macedo, E. C., & Boggio, P. S. (2015). Looking more and at different things: Differential gender eye-tracking patterns on an irony comprehension task. *Psychology & Neuroscience*, 8(2), 157-167. <https://doi.org/10.1037/h0101061>
- Baumler, G. (1985). *Farbe-Wort-Interferenztest (FWIT)* nach J. Stroop. Gottingen, Germany: Hogrefe.
- Bischetti, L., Ceccato, I., Lecce, S., Cavallini, E., & Bambini, V. (2023). Pragmatics and theory of mind in older adults' humor comprehension. *Current Psychology*, 42(19), 16191-16207. <https://doi.org/10.1007/s12144-019-00295-w>
- Cappelli, G., Noccetti, S., Arcara, G., & Bambini, V. (2018). Pragmatic competence and its relationship with the linguistic and cognitive profile of young adults with dyslexia. *Dyslexia*, 24(3), 294–306. <https://doi.org/10.1002/dys.1588>
- Columbus, G., Sheikh, N. A., Côté-Lecaldare, M., Häuser, K., Baum, S. R., & Titone, D. (2015). Individual differences in executive control relate to metaphor processing: An eye movement study of sentence reading. *Frontiers in human neuroscience*, 8, 1057. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.01057>
- Corcoran, R., Cahill, C., & Frith, C.D. (1997). The appreciation of visual jokes in people with schizophrenia: A study of 'mentalizing' ability. *Schizophrenia Research*, 24, 319–3. [https://doi.org/10.1016/S0920-9964\(96\)00117-X](https://doi.org/10.1016/S0920-9964(96)00117-X)
- Daneman, M., & Carpenter, P. A. (1980). Individual differences in working memory and reading. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 19(4), 450-466. [https://doi.org/10.1016/S0022-5371\(80\)90312-6](https://doi.org/10.1016/S0022-5371(80)90312-6).
- Delis, D. C., Kramer, J. H., Kaplan, E., & Holdnack, J. (2004). Reliability and validity of the Delis-Kaplan Executive Function System: an update. *Journal of the International Neuropsychological Society*, 10(2), 301-303. <https://doi.org/10.1017/S1355617704102191>.
- Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64, 135-168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- Emerich, D. M., Creaghead, N. A., Grether, S. M., Murray, D., & Grasha, C. (2003). The comprehension of humorous materials by adolescents with high-functioning autism and Asperger's syndrome. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 33, 253–257. doi: 10.1023/A:1024498232284
- Forabosco, G., Dore, M., Ruch, W., & Proyer, R. T. (2009). Psicopatologia della paura di essere deriso: Un'indagine sulla gelotofobia in Italia. *Giornale di Psicologia*, 3(2), 183-190.
- Gironzetti, E. (2022). *The Multimodal Performance of Conversational Humor*, John Benjamins.

- Godbee, K., & Porter, M. (2013). Comprehension of sarcasm, metaphor and simile in Williams syndrome. *International Journal of Language & Communication Disorders*, 48(6), 651–665. <https://doi.org/10.1111/1460-6984.12037>
- Grice, H.P. (1975). Logic and conversation. In: Cole, P. & Morgan, J.L. (eds) *Syntax and semantics*, vol 3, Speech acts (pp 41–58). Academic Press
- Happé, F., Brownell, H., & Winner, E. (1999). Acquired ‘theory of mind’ impairments following stroke. *Cognition*, 70, 211–240. [https://doi.org/10.1016/S0010-0277\(99\)00005-0](https://doi.org/10.1016/S0010-0277(99)00005-0)
- Martin, R. A. (2003). Sense of Humor. In: S. J. Lopez & C. R. Snyder (Eds.), *Positive Psychological Assessment. A Handbook of Models and Measures* (pp. 311–326). Washington, DC: American Psychological Association.
- Martin, R. A. (2007). *The psychology of humor: An integrative approach*. Burlington, MA, USA: Elsevier Academic Press.
- Martin, R. A. (2009). Humor. In: S. J. Lopez (Ed.), *The Encyclopedia of Positive Psychology. Volume I* (pp. 503–508). Chichester, UK: Wiley-Blackwell.
- Martin, R. A., & Ford, T. E. (2018). *The psychology of Humor. An Integrative Approach*. 2nd Ed. London: Academic Press.
- Martin, R. A., & Lefcourt, H. M. (1983). Sense of humor as a moderator of the relation between stressors and moods. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(6), 1313–1324.
- Miyake, A., Friedman, N. P., Emerson, M. J., Witzki, A. H., Howerter, A., & Wager, T. D. (2000). The unity and diversity of executive functions and their contributions to complex “frontal lobe” tasks: A latent variable analysis. *Cognitive Psychology*, 41(1), 49–100. <https://doi.org/10.1006/cogp.1999.0734>
- Mulder, J.L., Dekker, P. H., & Dekker, R. (2014). *Woord- en figuur-fluencytests*. Hogrefe.
- Olkoniemi, H., Ranta, H., & Kaakinen, J. K. (2016). Individual differences in the processing of written sarcasm and metaphor: Evidence from eye movements. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition*, 42(3), 433–450. <https://doi.org/10.1037/xlm0000176>
- Olkoniemi, H., Strömberg, V., & Kaakinen, J. K. (2018). The ability to recognise emotions predicts the time-course of sarcasm processing: Evidence from eye movements. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 72(5), 1212–1223. <https://doi.org/10.1177/1747021818807864>
- Özdoğru, A. A., & McMorris, R. F. (2013). Humorous cartoons in college textbooks: Student perceptions and learning. *Humor: International Journal of Humor Research*, 26(1). <https://doi.org/10.1515/humor-2013-0008>
- Reitan, R. M. (1992). *Trail Making Test*. South Tucson, Arizona: Reitan Neuropsychology Laboratory.
- Ruch, W. (Ed.). (1998). *The sense of Humor. Explorations of a Personality Characteristics*. New York: Mouton De Gruyter. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110804607>
- Samson, A. C., and Hegenloh, M. (2010). Stimulus characteristics affect humor processing in individuals with Asperger syndrome. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 40, 438–447. <https://doi.org/10.1007/s10803-009-0885-2>
- Sperber D. & Wilson, D. (1995). *Relevance: communication and cognition*, 2nd edn. Blackwell. <http://www.books.google.it/books/about/Relevance.html?id=1LkkAQAAMAAJ&pgis=>
- Stuss, D.T. & Levine, B. (2002). Adult clinical neuropsychology: Lessons from studies on the frontal lobes. *Annual Reviews on Psychology*, 53, 401– 433. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135220>
- Treichel, N., Dukes, D., Barisnikov, K., & Samson, A. C. (2021). How cognitive, social, and emotional profiles impact humor appreciation: sense of humor in autism spectrum disorder and Williams

- syndrome. *Humor: International Journal of Humor Research*, 35(1), 113–133.
<https://doi.org/10.1515/humor-2021-0038>
- Uekermann, J., Channon, S., & Daum, I. (2006). Humor processing, mentalizing, and executive function in normal aging. *Journal of the International Neuropsychological Society*, 12(2), 184-191.
Doi:10.1017/S1355617706060280.
- Wechsler, D. (1997). *Wechsler Adult Intelligence Scale*. 3rd Edition, The Psychological Corporation, San Antonio.
- Wechsler, D. (2004). *WAIS-III: Wechsler Adult Intelligence Scale. 3rd Edition. Administration and scoring manual*. Sao Paulo, Brazil: Casa do Psicologo.

Biografia

Daniela Graziani

Dipartimento di Neuroscienze, Psicologia, Area del Farmaco e Salute del Bambino (NEUROFARBA), Università Degli Studi di Firenze, viale Pieraccini, 6, 50139 Firenze danielagraziani@yahoo.it. Psicologa, ha lavorato come borsista ed assegnista di ricerca presso Università Degli Studi di Firenze, Dipartimento NEUROFARBA e FORLILPSI. I suoi principali interessi di ricerca sono la psicologia pediatrica ospedaliera, l'umorismo, l'alterazione delle funzioni esecutive nei disturbi del neurosviluppo e lo studio dell'efficacia di interventi per la teleriabilitazione dei disturbi dell'apprendimento.

Alessia Martucci

Dipartimento FORLIPSI (Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia) via di San Salvi, 12, 50135 Firenze alessia.martucci@edu.unifi.it. Dottoressa in psicologia del lavoro e assistente di ricerca presso VirthuLab (Università Degli Studi di Firenze, Dipartimento FORLILPSI), ha come suoi interessi principali la gaming motivation, l'umorismo e aspetti di personalità in contesti di lavoro.

ABILITÀ DI COMPrensIONE UMORISTICA:
FATTORI CORRELATI E STRUMENTI DI VALUTAZIONE

Tabella A. Tabella descrittiva degli studi inclusi.

N	Studio	Grandezza campionaria	Distribuzione di genere	Età media / deviazione standard	Relazioni tra variabili indagate	Strumenti di valutazione per l'humour	Variabili secondarie indagate	Analisi svolta	Risultato
1.	Bambini et al. (2021)	54	15 M 39 F	M = 82 <i>sd</i> = 7.59	APACS ed età	Assessment of Pragmatics Abilities and Cognitive Substrates (APACS, Arcara & Bambini, 2006)	Memoria di lavoro (Working memory Index, WAIS.III, Wechsler, 1997); Inibizione (Delis-Kaplan Executive Function System Color Word Interference Test, Delis et al., 2004); Flessibilità cognitive (Word Fluency Test, WFT; Mulder et al., 2014);	Correlazione	r = -.36 <i>p</i> = .01
					APACS e Teoria della Mente (TOM)			Correlazione	r = .45, <i>p</i> = .001
					APACS e Funzioni Esecutive			Correlazione	r = .68, <i>p</i> = .001
					Humor e memoria di lavoro			Correlazione e regressione lineare	r = .61, <i>p</i> = .001; <i>β</i> = .57 <i>p</i> = .001
					Humour e inibizione			Correlazione e regressione lineare	r = .27, <i>p</i> = .05; <i>β</i> = .04 <i>p</i> = .79
					Humor e flessibilità cognitiva			Correlazione e regressione lineare	r = .39, <i>p</i> = .01; <i>β</i> = .04 <i>p</i> = .78
2.	Baptista et al. (2015)	30	M = 15 F = 15	M = 24 <i>sd</i> = 5	Differenze di genere nella comprension e dell'ironia	Comprension e dell'Ironia (vignette ad hoc)	Ragionamento verbale e concettualizzazion e (WAIS-III; Wechsler, 2004)	ANOVA	$F_{1,28} = .4,$ <i>p</i> = .6
					Differenze di genere nel ragionament o verbale			ANOVA	$F_{1,28} =$ 2.5, <i>p</i> = .13

Tabella A. Tabella descrittiva degli studi inclusi.

N	Studio	Grandezza campionaria	Distribuzione di genere	Età media / deviazione standard	Relazioni tra variabili indagate	Strumenti di valutazione per l'humour	Variabili secondarie indagate	Analisi svolta	Risultato
					Differenze di genere e n° di fissazioni		Fissazioni e movimento oculari tramite eye-tracker	ANOVA	$F = 3.26$, $p = .05$
3.	Olkoniemi et al. (2018)	60	M = 14 F = 46	M = 24.20 $sd = 4.23$	Relazione tra frasi sarcastiche e tempi di fissazione	60 paragrafi contenenti elementi sarcastici oppure letterali	Misure verbali memoria di lavoro (Reading Span Task; Daneman & Carpenter, 1980) Analisi tempi di fissazione e saccadi (Eye-tracker)	Modelli Lineari Misti Path regression analysis	$b = 56$ ms 95% CI [13.80; 117.68]
					Relazione tra frasi sarcastiche e ritorno con gli occhi su frasi target			Path regression analysis	$b = 89$ ms 95% CI [12.70; 204.55]
4.	Uekerman et al. (2006)	87	M = 34 F = 43	20-39 anni M = 24.15 $sd = .73$ 40-59 anni M = 49.00 $sd = .96$ 60+ M = 67.46 $sd = 1.26$	Relazione tra mentalizzazione e n° di risposte corrette alle barzellette	130 barzellette con scelta multipla (ad hoc)	Inibizione (Stroop Test, Baumler, 1985) Memoria di lavoro (Sequenza numero-lettera, Wechsler, 1997) Compito di sequenza lettera-numero (Trail Making Test, Reitan, 1992) Mentalizzazione (ad hoc)	Correlazione	$r = .42$, $p = .0001$
					Relazione tra mentalizzazione e percezione del divertimento			Correlazione	$r = .44$, $p = .0001$
					Relazione tra il risultato al Stroop Test e n° di risposte corrette			Correlazione	$r = -.31$, $p = .004$
					Relazione tra il risultato al Stroop Test e n° di risposte corrette			Correlazione	$r = .31$, $p = .004$
								Correlazione	$r = .31$, $p = .003$

Tabella A. Tabella descrittiva degli studi inclusi.

N	Studio	Grandezza :ampionaria	Distribuzione di genere	Età media / deviazione standard	Relazioni tra variabili indagate	Strumenti di valutazione per l'humour	Variabili secondarie indagate	Analisi svolta	Risultato
					Relazione tra n° di risposte corrette e n° di sequenze corrette di lettere- numero			Regressione lineare	$p = .002$
					Relazione tra età e n° di risposte corrette			Regressione lineare	$p = .007$
					Relazione tra età e n° di risposte corrette				

Rivista Italiana di Studi sull'Umore
RISU, Volume 7, Issue 1, 2024, pp. 35-43
ISSN 2611- 0970
www.risu.biz

La risata del bambino: da ricerca di approvazione a evento di disapprovazione

[Laughter in children: from approval seeking to disapproval event]

Carlo V. Bellieni

*Docente di Pediatria, Università di Siena
Centro di Bioetica della Regione Toscana
Azienda Ospedaliera Universitaria Senese*

E-mail: bellieni@unisi.it

Original article

Ricevuto il 25 giugno 2023; accettato il 15 dicembre 2023

ABSTRACT

IT La risata è uno dei primi segni di reazione verso l'incongruenza della realtà: nasce dal constatare una rigidità non vitale in un fenomeno vitale, che lascia spaesati; ma se subito dopo arriva l'evidenza che quell'incongruenza non è pericolosa, allora nasce la risata come avviso agli astanti di cessato pericolo. La dinamica del riso fa parte dei pattern di crescita neuropsichica: il bambino neonato ride per imitazione del riso della madre. Quando il bambino cresce, non riderà più per essere approvato dagli altri, ma perché inizia a disapprovare la realtà inautentica, rigida. In questo già presenta le tracce del riso dell'adulto. Il fatto che il sentimento dell'ironia sorga subito dopo il sorgere del sentimento dell'empatia, quindi in età precoce, ci dice che i giovani esseri umani sono in grado di cogliere l'incoerenza nei fenomeni della vita, requisito preliminare dell'umorismo. Conclusione: l'essere umano è precocemente capace di recepire l'umorismo e di ridere, come arma contro l'inautenticità, la banalità, e gli stereotipi della vita.

Parole chiave: risata, umorismo, bambino, neonato, madre

EN Laughter is one of the first signs of a reaction towards the incongruence of reality: it arises from noticing a rigid non-vital incongruity in a vital phenomenon, which leaves us disoriented; but if, immediately afterwards, the evidence arrives that that inconsistency poses no danger, then laughter turns into a warning to bystanders that the danger has ceased. The dynamics of laughter belong to the neuropsychic growth patterns. Newborn children laugh to imitate their mothers' laughter, to be approved. When they grow up, they will no longer laugh to be approved, but because they begin to disapprove the rigidity they find in the reality. In doing this, they already show traces of the adults' laughter. The fact that the feeling of irony arises soon after the emergency of the feeling of empathy, shows that young human beings are precociously able to grasp the inconsistency within life phenomena, which is a prerequisite for humor. Conclusion: human beings are precociously capable of acknowledging humor and to use laughter as a weapon against the inauthenticity, boringness, and stereotypes of life.

Keywords: laughter, humor, child, infant, mother

1. La complessità della risata

L'azione del ridere è spesso una risposta all'umorismo e l'umorismo è un fenomeno complesso (Cohenen 2022). Molte teorie si sono succedute nei secoli sulle cause di questo fenomeno, e vari tipi di umorismo sono stati identificati. In questo articolo tratteremo fondamentalmente la risata in risposta all'umorismo. Come emerge dalla buona parte della letteratura di settore (Gervais 2005, Canal et al 2019 Warren 2021, Tschacher 2023, Bellieni 2023), l'umorismo è un fenomeno bifasico. La prima fase è un momento di sgomento, altresì detto "incongruenza". In questa fase, chi recepisce l'umorismo è messo di fronte a un evento imprevisto e strano, cioè qualcosa di incongruente. Con una condizione: questa cosa strana, per essere il *primum movens* dell'umorismo, deve essere qualcosa di intrinseco alla vita e incongruente con la vita stessa, come riportato da recenti esperimenti (Parovel and Guidi 2021). Scriveva Henri Bergson, uno dei massimi studiosi del ridere "Non vi è comicità al di fuori di ciò che è propriamente umano. Un paesaggio potrà essere bello, grazioso, sublime, insignificante o brutto, ma non sarà mai ridicolo. Si riderà di un animale, ma perché in esso avremo colto un atteggiamento d'uomo o un'espressione umana" (Bergson 2012). Deve essere qualcosa che disegna la vita fredda, routinaria, stereotipata (Tabella 1).

Quello che ci fa ridere non è trovare un'incongruenza in un edificio o in un computer, ma trovarla in una persona. Ci fa ridere un signore sgraziato in fila con le candidate al concorso di miss Mondo; ci fa ridere una caricatura, in cui una parte del viso o quant'altro è esagerata; ci fa ridere un tic; ci fa ridere qualcuno che ha un carattere ripetitivo e rigido come lo sbruffone il ruffiano, il narcisista. Queste cose sono il *primum movens* della risata umoristica, perché la risata nasce da un atteggiamento di difesa verso quello che ci preoccupa; e cosa ci preoccupa di più nella vita di qualcosa di ripetitivo, di non-vitale, di inautentico nella vita, che invece è per natura fluida, vivace? Freud già lo spiegava nella sua opera "Il Perturbante" (Freud 1993), in cui chiamava questo senso di smarrimento di fronte alla cosa inappropriata, ripetitiva "Unheimeliche", cioè propriamente "senza casa", "spaesamento". Faceva esempi di questo spaesamento di fronte all'apparire di un sosia, di un imitatore, di un tic. Perché la vita è fluida, è un'evoluzione, avrebbe detto Henri Bergson; e quando si "congela" ci spaventa. Controintuitivamente, "la risata nasce dalla paura" (Bellieni 2022), cioè nasce proprio da questo spaesamento (Chan 2014, Ramachandran 1998).

Ma l'umorismo ha un secondo passaggio per essere tale: dopo lo smarrimento occorre che in un lampo ci si renda conto che quanto ci ha preoccupati per un attimo (per esempio una barzelletta che inizia parlando di un tic o di una persona che cade per terra) si mostri innocuo, non letale. Se vediamo un uomo cadere come un sacco o una palla e si rompe una gamba, non ci viene da ridere; se cade come un sacco e si rialza, ridiamo. Perché lo smarrimento iniziale (un uomo che si comporta come un sacco/palla) è seguito dal sollievo di averlo visto rialzare. Charlot che si comporta come un robot nel film tempi moderni fa ridere perché dopo lo smarrimento iniziale sappiamo che è un film, non un vero povero operaio nevrotico. Sheldon Cooper, il personaggio della serie Big Bang Theory fa ridere perché si comporta come un computer, e noi sappiamo che è uno scherzo. Lo stesso per i cartoons, dove vediamo colli allungarsi, Homer Simpson che strangola il figlio Bart; ma sappiamo che è una messa in scena e nessuno si fa male davvero.

Esistono dei casi in cui si ride per sadismo, godendo della sventura o del dolore altrui. Questo fenomeno viene chiamato in tedesco *schadenfraude* (Hudson 2023) e può rientrare nel quadro teorico ora descritto. Infatti, quando il torturatore deride la sua vittima altro non fa nella sua mente di oggettificarla, reificarla; la sua risata richiama l'idea della sua potenza su di lei ma anche quella della perdita di dignità umana ai suoi occhi della vittima (d'altronde sarebbe difficile pensare che qualcuno possa

inferire su un altro uomo/donna se non offuscasse dentro di sé che si trova davanti ad un essere con diritti e dignità umana).

Il terzo passaggio dell'umorismo (non obbligatoriamente) è la risata. La risata, col suo essere ritmico e spesso ad alto volume, rassomiglia a una sirena d'allarme (Bachorowski 2001). Infatti, è il comportamento che annuncia il cessato allarme, proprio come dopo le incursioni aeree; lo diffonde, vuole rassicurare gli astanti. La risata è l'annuncio che la cosa che ci colpiva non fa male; è un gesto sociale, socievole, selezionato dalla storia e dai millenni, come forma di linguaggio non verbale. Tante espressioni del nostro comunicare ricadono ancora nella sfera del non-verbale e ridere è una di queste. È un po' diverso dal sorridere, che è espressione di rilassatezza e gioia (Haakana 2010) la risata è un vero segnale comunicativo di un allarme che ora non c'è più.

2. La risata del bambino

2.1 Risata del neonato

Il bambino non nasce con la risata innata. Ridere e sorridere sono comportamenti che impara per imitazione dall'adulto di riferimento, dal suo "porto sicuro" come lo chiamava John Bowlby (1988), che di solito è la madre, per quanto ci sia dibattuto se il sorriso sia un fatto innato. La dialettica mamma-bambino è una dialettica di simbiosi, di follia e di desiderio. E' una dialettica di simbiosi, perché, come diceva Donald Winnicott, "Il neonato non esiste", cioè la coppia madre-bambino si sta creando reciprocamente (Lehmann 2015); il neonato vive in uno stato di egocentrismo in cui ha l'impressione assoluta di star creando la realtà, dal seno al latte alla madre; la madre vive a sua volta in uno stato detto di "preoccupazione materna primaria", in cui per opera del processo di attaccamento in atto, è completamente centrata sul neonato, a costo di essere esageratamente possessiva. La dialettica ha i tratti della follia, perché questo egocentrismo infantile e questa pulsione difensiva materna sono delle forme di psicosi transitoria. In questo quadro, man mano che il processo di egocentrismo e di pulsione si vanno riequilibrando, inizia un gioco di desiderio e di ricerca del desiderio altrui. Tutte le capacità del bambino emergeranno perché iscritte nel suo DNA e perché quanto è iscritto nel suo DNA verrà facilitato ed emergerà per ricevere la gratificazione del desiderio materno, la sua approvazione, il suo sorriso. Così sarà per l'apprendimento a parlare o a camminare (Athari 2021). E così sarà per l'apprendimento del ridere e del sorriso. Il neonato impara a ridere e a sorridere per imitazione del riso o del sorriso della mamma, dal momento che rispondendo al comportamento della mamma con un comportamento simile verrà gratificato dal sorriso stesso, dalla carezza, dal calore. (Mireault 2017). Poi, la reazione della mamma di risata in risposta al comportamento del figlio rafforzerà il suo comportamento (Mazzocconi e Ginzburg 2022, Nwokah et al. 1994) e indurrà imitazione. È una dialettica di desiderio, ove il desiderio del bambino è quello di essere desiderato, e tutto quello che lo fa sentire desiderato riuscirà a produrlo all'ennesima potenza, diventando col tempo la base salda per il comportamento adulto. In questo scenario, hanno probabilmente un ruolo importante i neuroni-specchio, gruppi di popolazioni neuronali che inducono a "copiare" i comportamenti di chi abbiamo davanti (Rizzolatti 1996, Leskowitz 2010). Chiaramente a questo stadio, il ridere del bambino è ben altra cosa dal ridere dell'adulto. Non ha tutta la complessità che ho descritto nel paragrafo precedente.

2.2 Risata di stupore

Passato il primo anno di vita, il bambino non ride più prevalentemente per imitazione, ma comincia a ridere per stupore (Angelelli 2014). Per esempio, lo stupisce vedere il babbo con un naso da clown o con una parrucca esagerata. Lo stupisce vedere il gioco del nascondino in cui la faccia della mamma sparisce per un attimo e poi ricompare. Lo stupisce vedere il verso della “linguaccia”. A questo stupore il bambino fa seguire la risata (Gervais 2005). Non è ancora una risata cosciente, quella che sorge per aver la coscienza di un’ incongruenza. È una risata comunque dovuta a un’ insorgere, a un’ alba del senso di incongruenza.

Questo dato è importante. Ci mostra che già piccolo il bambino riconosce qualcosa fuori posto, qualcosa di “incongruente” o “non vitale” nella persona viva che lui ben conosce e che ora gli appare “strana”. L’ esito è la risata.

2.3 Risata giudicante

La risata cosciente emergerà più tardi, solo quando il bambino saprà rendersi conto della complessità dell’ ambiente e dei ruoli sociali (Handel 2006); solo quando potrà iniziare a risentire la preoccupazione per l’ apparire nei fenomeni vitali di qualcosa di non-vitale, di inautentico. Il bambino comincerà a ridere in maniera cosciente quando saprà distinguere il falso nella vita. E questo passo importante della crescita lo farà dopo i 10 anni.

Per sviluppare il senso dell’ ironia, occorre aver superato il periodo di formazione della Teoria della Mente (ToM) (Hebb 1959, Gweon 2013), cioè quel periodo in cui il bambino cessa di essere ego-centrato, e inizia a intuire prima e capire poi, che gli altri possono avere ed hanno dei pensieri diversi dal suo, che la mente degli altri riserva delle sorprese (Tabella 2). Questo periodo finisce verso i 4-5 anni di età (Macheta 2023). Occorre poi che il bambino inizi a poter fare dei ragionamenti in astratto; questo secondo requisito ci riporta al terzo stadio di evoluzione psicologica di Piaget, che si situa tra i 7 e gli 11 anni di età (Marwaha 2017, Beilin 1999).

L’ ironia è un fenomeno distinto e susseguente alla comprensione dell’ umorismo e altrettanto capace di generare risata. La comprensione di espressioni ironiche è un compito particolarmente complesso per i bambini (Filippova & Astington, 2008). Addirittura, è stato dimostrato che i bambini di 13 anni spesso non riescono a distinguere l’ ironia dall’ inganno (Demorest et al 1984), ma la conclusione della maggior parte degli studi è che la comprensione da parte dei bambini dell’ ironia inizia tra i 5 e i 6 anni (Dews & Winner, 1997) e continua a svilupparsi nel tempo. La particolare difficoltà nell’ interpretazione di enunciati ironici è stata spesso attribuita alla complessità delle inferenze coinvolte nella comprensione, che si presume richiedano una ToM a tutti gli effetti, cioè dedurre le convinzioni e le intenzioni di chi parla (Winner, 1998). Secondo Winner (1988), per comprendere l’ ironia, il bambino deve essere in grado di rilevare incongruenze o falsità, dedurre la motivazione e attribuire convinzioni di secondo ordine a chi parla. Tuttavia alcuni ricercatori sostengono che la capacità di distinguere le incongruenze e di ridere in base a esse è ancor più precoce (Hoicka 2022).

3. Perché la mamma ride al neonato?

Resta da capire perché la madre rida davanti al volto del neonato, innescando poi la reazione che abbiamo descritto. Intendo qui l’ azione del ridere, non del sorridere. È il motto di riso che resta difficile da capire, perché il neonato apparentemente non produce umorismo. In questo caso possiamo avanzare un’ ipotesi come segue.

Da quello che ho spiegato nel primo paragrafo, la risata nasce dalla percezione di un'incongruenza. E cosa c'è di più incongruente del comportamento di un neonato? Cosa è meno affine all'idea di "persona"? (Loughlin 2022) Per noi l'umano è contraddistinto da autonomia e razionalità; nel neonato tutto questo non esiste: il neonato è irrazionale e assolutamente non-indipendente. Questo allibisce chiunque, genera una preoccupazione che, se assolutizzata, porta ad una paura profonda. Ma la madre subito si risveglia e capisce che questo stadio di non-personalità del neonato è assolutamente innocuo, normale, transitorio, inoffensivo, proprio quello che descrivevo nel secondo passaggio della dinamica dell'umorismo. Per questo ride. Per annunciarlo a tutti: annuncia che la paura che aveva colpito come un lampo la sua fantasia è stata azzerata da un altro lampo: la rassicurazione.

Certamente si tratta di un'ipotesi, ma che ci sembra coerente con il particolare rapporto mamma-neonato e con le motivazioni alla base della risata che abbiamo spiegato in precedenza.

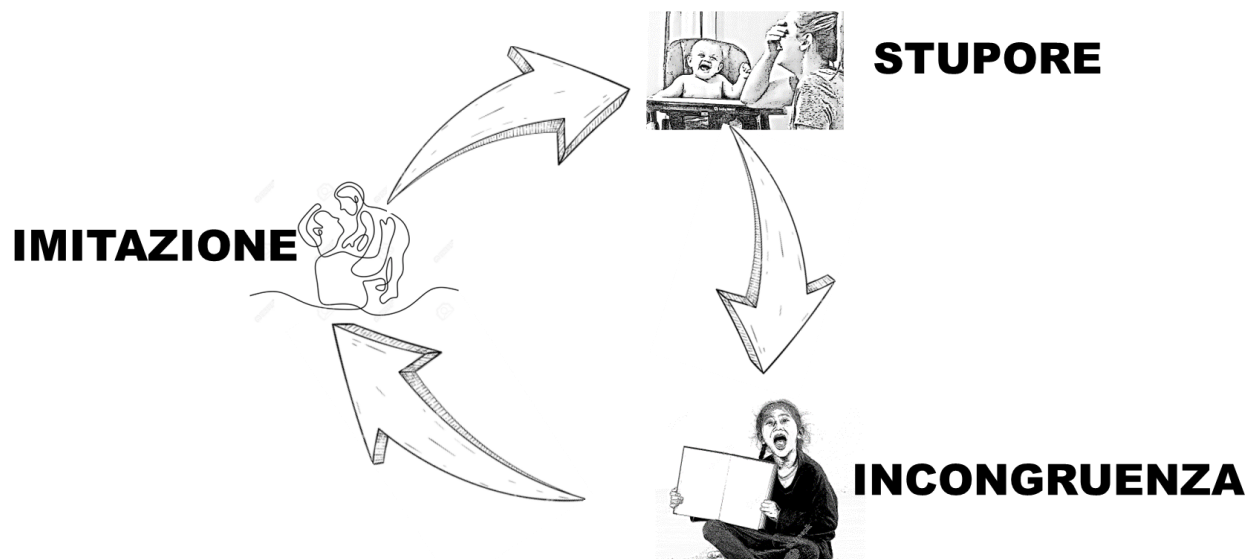
4. Conclusioni

La dinamica della risata è inscritta nei fenomeni della crescita neuro-psichica: il bambino ride perché la mamma ride. Il suo riso è dovuto al suo desiderio di approvazione, di essere desiderato. Quando il bambino sarà cresciuto riderà non più per essere approvato, ma perché inizierà a disapprovare, cioè a provare il senso di incongruenza dovuto al riscontro di rigidità e non vitalità dentro i fenomeni vitali, che è alla base dell'umorismo. La risata è uno dei primi segni di disapprovazione di questa incongruità da parte dell'individuo in crescita, e che si presume che il riso dell'adulto abbia molto in comune con il riso della seconda infanzia (Hogan 2007). Questo ci indica che il bambino sa già avere un senso di incongruenza e di giudizio seppur primitivo di riprovazione dell'incongruenza stessa sin da piccolo.

BIBLIOGRAFIA

- Angeleri R, Airenti G. (2014). The development of joke and irony understanding: a study with 3- to 6-year-old children. *Can J Exp Psychol.*, 68(2):133-46.
- Athari P, Dey R, Rvachew S. (2021). Vocal imitation between mothers and infants. *Infant Behav Dev.* 63:101531.
- Bachorowski JA, Smoski MJ, & Owren MJ. (2001). The acoustic features of human laughter. *J Acoust Soc Am.*, 110(3 Pt 1):1581-97.
- Beilin H, Fireman G. (1999). The foundation of Piaget's theories: mental and physical action. *Adv Child Dev Behav.*, 27:221-46.
- Bellieni CV (2023). Laughter: A signal of ceased alarm toward a perceived incongruity between life and stiffness. *New Ideas in Psychology*, 68.
- Bellieni CV (2023). Le rire nait de la peur. *Epsilon*, 30-33(Intervista di Alexandra Pihen).
- Bergson H (2012). *Le rire*. PRESSES UNIVERSITAIRES DE FRANCE - PUF; 14° edizione.
- Bowlby, J. (1988). *A secure base*. New York: Basic Books.
- Canal P, Bischetti L, Di Paola S, Bertini C, Ricci I & Bambini V (2019). 'Honey, shall I change the baby? Well done, choose another one': ERP and time-frequency correlates of humor processing. *Brain Cognit.*, 132, 41e55.
- Chan YC. (2016). Neural Correlates of Sex/Gender Differences in Humor Processing for Different Joke Types. *Front Psychol.*, 26;7:536.
- Coenen VA, Sajonz BEA, Hurwitz TA, Böck M, Hosp JA, Reinacher PC, Urbach H, Blazhenets G, Meyer PT & Reisert M. A (2022). Neuroanatomy of Positive Affect Display - Subcortical Fiber Pathways Relevant for Initiation and Modulation of Smiling and Laughing. *Front Behav Neurosci*, 16:817554.
- Demorest, A., Meyer, C., Phelps, E., Gardner, H., & Winner, E. (1984). Words speak louder than actions: Understanding deliberately false remarks. *Child Development*, 55, 1527–1534.
- Dews, S., & Winner, E. (1997). Attributing meaning to deliberately false utterances: The case of irony. In C. Mandell & A. McCabe (Eds.), *The problem of meaning: Behavioral and cognitive perspectives* (pp. 377–414). Amsterdam, Netherlands: North-Holland/Elsevier Science.
- Filippova, E., & Astington, J. W. (2008). Further development in social reasoning revealed in discourse irony understanding. *Child Development*, 79, 126–138.
- Freud S (1999). *Il perturbante*. Ed Theoria; 5° edizione.
- Gervais M, & Wilson DS. (2005). The evolution and functions of laughter and humor: a synthetic approach. *Q Rev Biol.*, 80(4):395-430.
- Gironzetti, E. (2022). *The multimodal performance of conversational humor*. John Benjamins.
- Gweon, H., & Saxe, R. (2013). Developmental cognitive neuroscience of Theory of Mind. *Neural Circuit Development and Function in the Brain: Comprehensive Developmental Neuroscience*. Elsevier. Ed: J. Rubenstein & P. Rakic.
- Haakana M (2010). Laughter and smiling: Notes on co-occurrences, *Journal of Pragmatics*, 42 (6):1499-1512
- Handel G et al (2006). *Children and Society: The Sociology of Children and Childhood Socialization* Oxford University Press; 1st edition.
- Hebb DO. (1959). Intelligence, brain function and the theory of mind. *Brain*. 82:260-75.
- Hoicka E, Soy Telli B, Prouten E, Leckie G, Browne WJ, Mireault G, & Fox C. (2022). The Early Humor Survey (EHS): A reliable parent-report measure of humor development for 1- to 47-month-olds. *Behav Res Methods*. 54(4):1928-1953.

- Hogan, PC (2007). Laughing brains: on the cognitive mechanisms and reproductive functions of mirth. *Semiotica*, 165:391-408.
- Hudson STJ, & Uenal F. (2023). The connections between personality, ideology and counter-empathic emotions depend on the target. *J Pers*. Epub ahead of print.
- Lehmann JP (2015). There is no such thing as a baby. The mother-child couple at the center of Winnicott's practice. *Journal de la psychanalyse de l'enfant*, 5(2):181-202.
- Leskowitz E. (2010). Strange contagions: of laughter, jumps, jerks, and mirror neurons. *Explore (NY)*, 6(5):287.
- Loughlin M, Dolezal L, Hutchinson P, Subramani S, Milani R, & Lafarge C. (2022). Philosophy and the clinic: Stigma, respect and shame. *J Eval Clin Pract.*, 28(5):705-710.
- Macheta K, Gut A, & Pons F. (2023). The link between emotion comprehension and cognitive perspective taking in theory of mind (ToM): a study of preschool children. *Front Psychol.*, 14:1150959.
- Marwaha S, Goswami M, & Vashist B. (2017). Prevalence of Principles of Piaget's Theory Among 4-7-year-old Children and their Correlation with IQ. *J Clin Diagn Res.*, 11(8):ZC111-ZC115.
- Mireault GC (2017). Laughing Matters—and Helps to Explain How Babies Bond. *American Scientific*. Available at: <https://www.scientificamerican.com/article/laughing-matters-mdash-and-helps-to-explain-how-babies-bond/>
- Nwokah, EE et al. (1994). The development of laughter in mother-infant communication: Timing parameters and temporal sequences. In: *Infant Behavior and Development*, 17(1), 23–35.
- Parovel G, & Guidi S. (2015). The psychophysics of comic: Effects of incongruity in causality and animacy. *Acta Psychol (Amst.)*, 159:22-32.
- Premack D, & Woodruff G (1978). Does the chimpanzee have a theory of mind?, in *Behavioral and Brain Sciences*, special issue: Cognition and Consciousness in Nonhuman Species, vol. 1, n. 4, Cambridge Journals, 515–526.
- Ramachandran VS. (1998). The neurology and evolution of humor, laughter, and smiling: the false alarm theory. *Med Hypotheses*, 51(4):351-4.
- Rizzolatti G, Fadiga L, Gallese V, & Fogassi L. (1996). Premotor cortex and the recognition of motor actions. *Brain Res Cogn Brain Res.*, 3(2):131-41.
- Tschacher W, & Haken H. (2023). A Complexity Science Account of Humor. *Entropy (Basel)*, 13;25(2):341.
- Warren C, Barsky A, & McGraw AP. (2021). What Makes Things Funny? An Integrative Review of the Antecedents of Laughter and Amusement. *Pers Soc Psychol Rev.*, 25(1):41-65.
- Winner, E., Brownell, H., Happé, F., Blum, A., & Pincus, D. (1998). Distinguishing lies from jokes: Theory of mind deficits and discourse interpretation in right hemisphere brain-damaged patients. *Brain and Language*, 62, 89–106.



Legenda a Fig 1:

Il neonato impara a ridere per imitazione. Il lattante ride per stupore di fronte ad un gioco dei genitori (es. nascondino). L'adulto ride per la percezione di un'incongruenza di una rigidità nei fenomeni vitali, che scopre essere inoffensiva. Quest'ultima sarà la causa del ridere della mamma davanti al bambino. (vedi dettagli nel testo).

TABELLE

Tabella 1: Le fasi della risata:

1	Spaesamento per un'incongruenza non vitale riscontrata in un fenomeno vitale
2	Intuizione che l'incongruenza non è pericolosa per la salute
3	Avviso agli astanti del cessato allarme

Tabella 2: La Teoria della Mente (ToM)

<p>ToM:</p> <p>Capacità di attribuire stati mentali - credenze, intenzioni, desideri, emozioni, conoscenze - a sé stessi e agli altri, e la capacità di comprendere che gli altri hanno stati mentali diversi dai propri.</p> <p>E' fondamentale in ogni interazione sociale e serve ad analizzare, giudicare e comprendere il comportamento degli altri. (Premack e Woodruff, 1978)</p>
--

Biografia

Carlo V. Bellieni

Il prof. Carlo Bellieni insegna Pediatria presso l'Università di Siena. Ha pubblicato oltre 500 lavori scientifici e fa parte di vari comitati editoriali. Si è occupato dell'analisi del pianto infantile, per poi estendere il suo interesse al pianto e al riso dell'adulto. I suoi studi sono stati ripresi come interviste o articoli dai principali mass media, dalla BBC alla RAI.

Rivista Italiana di Studi sull'Umore
RISU, Volume 7, Issue 1, 2024, pp. 44-56
ISSN 2611- 0970
www.risu.biz

Stuttering humour in *Portal 2*: subtitling stand-up inspired jokes in videogame dialogue

[La sfida dell'umorismo in *Portal 2*: sottotitolare le battute ispirate
allo stand-up nei dialoghi dei videogiochi]

Giovanni Raffa

Sapienza Università di Roma, University of Silesia in Katowice

E-mail: giovanni.raffa@uniroma1.it

Original article

Ricevuto il 13 novembre 2023; accettato il 3 gennaio 2024

ABSTRACT

IT *Portal 2* (2011) è stato un successo nel mondo dei videogiochi e si è trasformato in un beniamino della critica nel corso degli anni. La premessa di un'ambientazione fantascientifica distopica e tragica è stata abilmente abbinata a personaggi carismatici e divertenti. Tra questi, Wheatley si distingue per essere l'unico personaggio di lingua britannica e il personaggio comico più costante nel corso del gioco. Considerando il successo del doppiatore di Wheatley e della sua carriera di cabarettista, i legami e le influenze tra il mondo della stand-up comedy e i contenuti umoristici dei videogiochi sono da considerarsi una tappa importante per lo sviluppo del settore. Concentrandosi su *Portal 2* come caso di studio, questo studio affronta la struttura testuale dell'umorismo nel videogioco attraverso una teoria originale sulla struttura delle battute nella stand-up comedy, seguita da osservazioni qualitative sul videogioco, sul suo sottotitolaggio in italiano e sul valore della maiuscola come strumento di sottotitolazione ai fini della traduzione dell'umorismo.

Parole chiave: umorismo, videogiochi, stand-up comedy

EN *Portal 2* (2011) was a success in the videogame world and turned into a critical darling across the years. The premise of a dystopian and tragic futuristic sci-fi setting was craftly paired with charismatic and humorous characters. Among those, Wheatley stands out both as the only British-speaking character and the most consistent comic relief throughout the game. Considering the success of Wheatley's voice actor, as well as his stand-up career, the links and influences between the stand-up comedy world and the humorous content in videogames are to be considered a relevant stage for the development of the field. By focusing on *Portal 2* as a case study, this study addresses the textual structure of humour delivery in the videogame through original theory on joke structure in stand-up comedy, following through with qualitative observations on the videogame, its Italian subtitling, and the value of capitalisation as a subtitling tool for the purpose of humour translation.

Keywords: humor, video games, stand-up comedy

1. Introduction

Despite its status as an unsurmountable feat for translators having been rendered an obsolete concept, the translation of humour is still to be considered a daunting task. In recent years, the ubiquitousness of humorous content across different literary genres, audiovisual texts and media as highlighted the necessity for academic advancement in the field. While comedy films and sit-coms have received noteworthy scholarly attention (for example Bucaria & Barra, 2016, Dore, 2019), videogames and their translation are a topic of rising interest in research, and present peculiar circumstances on the matter of humour and their translation, as a direct consequence of their polysemiotic and multimodal configuration. Humour in videogames has been addressed in a handful of different studies, with perspectives ranging from audiovisual translation to humour studies, communication, and language learning: the value of humour in videogames has been noted to present the player with “a different aspect of “realism” that has been undervalued in game design” (Dormann & Biddle, 2007, p. 250), and Gallagher (2020) has inquired on humour as a device for transgressive, progressive or satirical empowerment within videogames and the videogame industry. On the field of translation and localization, Mangiron (2010) examined the localization strategies in the Italian rendition of two instalments in the Final Fantasy franchise, commenting on how humour undertakes functions of entertainment, engagement, and characterization in videoludic texts (p. 103). While Mangiron praised the translation of humour in her case study, Lepre (2014) stressed the delicacy of the task of humour translation in videogames when humour and gameplay are closely linked. The issue of translating humour in audiovisual text of any kind lies within the compounding of numerous restrictions, hurdles, and constraints, converging on the same text simultaneously and combining with each other. In fact, on humour translation, Martínez Sierra and Zabalbeascoa (2017) stated that “the challenge of translating humour lies in compounding all of the inescapable difficulties and demands that are characteristic of any translator’s job plus having to take on the complex nature of humour, in its perception and in its (re)production” (p. 10). Similarly, on the topic of videogame translation, Bernal Merino (2015) affirmed how these issues, already existing in other media and text types, are “compounded by the degree of interactivity required” (p. 140). This compounding is reflected in the dual nature of the videoludic text, which acts as both a product designed for mass consumption and an artistic team creation (Bernal Merino, 2006). Consequently, videogames present inherent peculiarities in translation practice, such as a textual non-linearity (Pettini, 2022, p. 40): the entirety of the textual material of the videogame is segmented and presented to the player according to linguistic cues, commands or specific in-game actions. This means that on top of being interactive and audiovisual, videoludic texts are also a non-linear, ever-evolving receptacle of cross-genre, cross-textual contamination, and when humour is added to the equation the translator is presented with a complicated and multi-layered text to address. The 2011 videogame *Portal 2*, in light of the aforementioned considerations, is an ideal candidate to observe how the translation of a humorous videoludic text has been handled. Considering the character of Wheatley in the videogame is voiced by the British stand-up comedian Stephen Merchant, the videogame prompts discussion on whether stand-up comedy influences have impacted the videogame and its textual structure, and how in turn this is reflected in the translation of the text and its subtitling.

As *Portal 2* has been subtitled rather than dubbed, this study will comment the possible reasons of this choice, before introducing the textual functions of jokes in stand-up comedy and their implementation in the videogame. Consequently, upon making some observations on key differences between subtitling norms in videogames compared to filmic medias, a qualitative analysis of key translated excerpts from the videogame will be presented to assess whether humour is retained in the Italian

subtitling. Ultimately, the study discusses the use of capitalisation in the subtitling of humour in the case study and its possible benefits.

2. *Portal 2* and its professional ties to stand-up comedy

In 2011, Valve released *Portal 2*, the much-awaited sequel to one of the studio's major success titles *Portal*. The plot of the two instalments of the franchise is set in a somewhat dystopic sci-fi facility, Aperture, in which numerous secret experiments on human test subjects take place. The testing rooms, which represent the main gameplay elements via environmental puzzles, are navigated by the player via a Portal Gun, the technology Aperture has been working on. The darker features of this mysterious paramilitary facility are made explicit by the presence of GLaDOS (Generic Lifeform and Disk Operating System), a diabolic and manipulative super-intelligent computer, destroyed by Chell (the non-speaking first person protagonist of the franchise) at the end of *Portal*. In *Portal 2*, after failing her escape following the defeat of GLaDOS, Chell is woken up from a cryogenic sleep by Wheatley (the Intelligence Dampening Sphere) in order to escape, as its power has been depleted. Wheatley guides Chell through the old testing chambers and helps her find a portal gun, before inadvertently reactivating GLaDOS. The player will then find a way to neutralize GLaDOS again, before being betrayed by Wheatley, who decides to install itself on GLaDOS' stand and gain full control of the facility, revealing itself as the true antagonist. Carrying around GLaDOS, now in a much reduced form and kept awake only by a potato-powered battery, Chell makes a truce with her former archnemesis in order to defeat Wheatley, restoring GLaDOS' power and ultimately succeeding in her escape.

The sci-fi setting and somewhat gloomy depiction of human experimentation is lightened up through the game by the constant use of dry humour, dark-themed jokes and the funny yet stupid actions and comments of Wheatley. The humorous elements are not only present as a form of comic relief but are also characterising elements: GLaDOS' name can be easily interpreted as a clever wordplay based on DOS, a common computer acronym for a disk reader, fused with the name Gladys in a clever portmanteau that characterizes the antagonist. GLaDOS speaks with a synthetic, text-to-speech artificial female voice, connotating her character with coldness and amorality and leading to humorous, contradictive utterances. A similar strategy is employed by giving artificially crafted voices to security turrets and announcers, but the most consistent humorous content in the game is provided by Wheatley's unintelligent and often nonsensical commentary. In turn, as Wheatley accompanies Chell during half of the game and becomes her opponent in the remaining half, the lines uttered by the robot occupy most of the videogame total dialogue, making him the primary vessel for humour in the game and the focus of this study.

If GLaDOS represents, in a way, a machine embodying the worst emotions of humanity in the form of a cruel, manipulative and cold-blooded mass murderer, Wheatley represents the worst of mankind in a different, more pitiful sense: in spite of being a highly sophisticated robotic sphere, Wheatley is ignorant and fastidious, peculiarly dumb, prudish and cowardly. This is no coincidence: as remarked by GLaDOS herself, Wheatley is the product of the most intelligent minds of the century joined together in building the stupidest robot ever in order to subdue GLaDOS. Furthermore, and building from the contrast between Wheatley and GLaDOS as representing two polar opposites of "bad humanity", Wheatley is the only character that features a human voice (Stephen Merchant) without any additional effects to resemble a robot. In an interview with videogame magazine *Polygon* (Brown, 2011), developer Eric Wolpaw has described the development and inspirations behind the character of Wheatley. Interestingly, Wolpaw and Falsik admitted being particularly fond of Merchant as a British comedian and

having been inspired by the dry wit of British sitcoms and comedy programmes – particularly with Merchant’s performance in *Extras* (2005-2007, Gervais, Merchant).

The videogame developers did not expect they would manage to get Stephen Merchant as a voice actor for Wheatley, but in a surprising turn of event the comedian accepted the job.

As a professional comedian, Stephen Merchant began his career as a stand-up performer before rising to success thanks to his collaboration with Ricky Gervais in writing the screenplay of celebrated sitcoms *The Office* (2001-2003) and *Extras*, which halted his stand-up career until 2011, the year in which he returned to the stage with a stand-up comedy tour titled *Hello Ladies* (2011), which was later adapted into a homonymous limited TV series produced by HBO (2013-2014). The chronological connection between Merchant’s return to stand-up and his success beyond British borders thanks to his voice acting performance in *Portal 2* are noteworthy in hypothesizing connections between humorous features and techniques of stand-up and their permeation in other texts such as videogames.

In fact, Wheatley and the narrative structure of *Portal 2* share certain similarities with stand-up monologues that can already be pinpointed at face value. Players engage with the game as Chell in first-person perspective and without ever engaging in dialogue, only listening to Wheatley in what feels like a pretend-conversation without ever having the chance to engage or talk back. Wheatley speaks as if Chell is replying and participating, though she never is, thus structuring most of Wheatley’s dialogue in similar fashion to contemporary stand-up comedy practice. Noticeably, Wheatley is also the only human-like voice in the entire game, speaks with a fast-paced informal register (much like performers in stand-up) and showcases a characteristic Bristolian accent. Furthermore, a considerable portion of the jokes delivered throughout the videogame revolve around controversial themes that are often addressed in stand-up, such as religion, the existence of God, heavy topics such as death, murder and fatal illnesses, and context-based jokes in which Wheatley undertakes the role of a working class office employee – all topics and themes that belong to abrasive stand-up performances and have proliferated in other audiovisual products in recent years (Bucaria 2017, p. 438). Different comedy genres influence each other as a direct consequence of professional comedians working on different kinds of humorous texts in the entertainment industry, and stand-up performances – being both a starting point and a victory lap in the career of several comedians – can in turn influence the style and delivery of humour even in videogames. In this sense, Wheatley represents the influence of stand-up humour on other texts in a two-fold manner: on the one hand, the influence of stand-up practice on Merchant’s style and in turn on his delivery as a voice actor; on the other hand, as an influence on the game developers in envisioning Wheatley as a character.

3. Joke function in stand-up and *Portal 2*

Of course, profiling the professional connections between the performer and the character portrayed is effective in highlighting how the production of one genre of humorous text influences another, yet some considerations on the structure and function of stand-up jokes is necessary to appropriately identify which features in the videogame are inherited – directly or indirectly – from stand-up comedy performances, and in turn isolate relevant excerpts from the corpus to observe their subtitling.

Contemporary stand-up practice famously revolves around colloquially-styled monologues acted as if improvised and natural, in spite of being written and rehearsed beforehand. The feature of stand-up comedy that makes it immediately recognizable to an audience is usually the conformation of the setting: the comedian stands (hence the name) alone on stage and proceeds to tell stories, recount personal experiences, manifest personal ideologies or discuss news or recent events, to provide the audience with sufficient material to understand and appreciate the jokes. The structure of a joke has often been

discussed in research, for example in the General Theory of Verbal Humour (Attardo, 2017) which illustrates the six knowledge resources involved in a joke. Among those, Script Opposition, deriving directly from Raskin's Semantic Script Theory of Humour (1985), has been employed as criterion for joke detection in the corpus. Its relevance for the present purpose lies in how, by reminiscing the player/reader/viewer of two coinciding and conflicting scripts, the text produces an incongruity which will be cognitively resolved with humorous effect, allowing to isolate specific excerpts based on relevance for the focus of the study. Taxonomies such as the one proposed by Martínez Sierra (2008), in spite of their relevance in the field, have not been employed in the analysis, as this study focuses on the significance of humorous utterances rather than on specific types of humour, and the stand-up influence is investigated based on joke function within the text rather than on joke type.

Since stand-up comedy employs a narrative flow to introduce the climax of a joke, script opposition as a singular criterion allows to purposefully isolate specific, relevant excerpts within the corpus. In accordance with the concept of act of humour as proposed by Nash (1985, p. 9), a humorous utterance or a joke consists of a *genus* (an origin of the joke, a derivation from culture, institution etc.), a *verbal packaging* (a characteristic sentence design and progression indicating the humorous intention) and a *locus* (a point of discharge of humour in language). For the matter at hand, the jokes analysed in the further sections have been selected and commented based on the aforementioned concepts both in the English version and the Italian subtitling, as the verbal packaging aligns with the *build-up* of the joke and the locus with its conclusion (or punchline), and therefore with script opposition. Additionally, jokes are analysed and selected based on overlap with joke functions in stand-up being employed by the videogame.

The topics addressed (and alternated) in stand-up comedy, and thus determining at least partially the scripts involved, can range from light-hearted matters to more serious and socially concerned subjects, in line with stand-up comedy's reputation as a platform of advocacy for social change. Performers will therefore sequence several topics through a full-length performance in apparently seamless fashion via accurately positioned jokes, which are meant to be both humorous and cohesive. These, called hooking and chaining jokes (Raffa, 2022), respectively connect or transition between topics, and serve as coherence and cohesion devices respectively. Hooking and chaining jokes usually connect the two topics by including: a) nouns, idioms or semantic elements of the punchline; b) the anecdote for the previous and/or subsequent build-up; c) reflections, general statements, recollections, crowd interaction, etc. (ibid., p. 150). The way these humorous textual devices can find a counterpart in videogame presupposes a change in their function of cohesion and coherence. Chaining jokes are of neglectable presence in *Portal 2* and, arguably, in videogames, due to how, compared to stand-up performances (in which body language and spoken monologues are the main tools available), videogames have an array of different tools at their disposal to manage the flow of both narrative and gameplay (such as the interactive element, cutscenes, menus, etc.). Furthermore, the textual non-linearity of videogames erases the need for jokes as cohesion devices: while in stand-up comedy the monologue needs chaining jokes in order to maintain a modicum of linearity, rather than being a disjointed stream of jokes on different, unrelated topics, videogames mostly cater to their need of overall coherence.

In *Portal 2*, noticeably, the function of hooking jokes is fused with the gameplay – a direct result of involuntary transposition to a different medium – mainly because of how story and plot in videogames unfold, as the jokes help conveying additional information about the world, the plot of the videogame and the nature of its characters. Humour is part of the videogame because it is employed to help the player backtrack to previous sections or previously mentioned gameplay elements, it effectively characterizes the personality of Wheatley and GLaDOS as well as highlighting their relationship, and it aids the overall narrative by diluting its dark undertone for the enjoyment of the player. To effectively

backtrack, hooking jokes, which de facto are new, funny takes on scripts involved in previous jokes, help players by cognitively foregrounding said scripts and thus reminding them of fundamental gameplay aspects, plot devices or already visited areas that needs further exploration. In turn, these humorous acts require attention because of the numerous aspects of the text they impact in translation, that of narrative, characterisation, gameplay, and text coherence.

4. Analysing subtitled jokes in *Portal 2*

Translating humour is already a complicated matter, and in the case of videogames it is hindered by the inherent features of humour, the technical configuration of the videogame and the formal requirements of subtitling and dubbing practices. With regard to the translation of videogames, especially if compared to other medias that have gained more traction and popularity in academia, such as movies and TV series, it is worth mentioning that videogames tend to lean towards subtitling practice as the output of interlingual transfer in the majority of cases, regardless of the overall preference of a given country for a specific translation output. This is imputable to several factors, all dependent on circumstances surrounding the videogame industry rather than translation practice, and depending highly on budget and sale prediction, which influence company approach to international distribution (Bernal Merino 2016, p. 207). As this decision determines the level of localisation of the released product and consequently the depth of the localisation and translation effort made, low-budget games or games that do not foresee impacting the market significantly resort to more economic and less budget-tolling solution for international distribution such as subtitling.

In compliance with the simultaneous shipment (sim-ship) model (O'Hagan & Mangiron, 2006), which presupposes a simultaneous release of the product in multiple language at the same time, dubbing is mostly relegated to high-budget games. This is significant to the matter at hand because it implies that the humorous content has to be subtitled in other languages in most cases and thus has to comply with the restrictions (spatial, temporal, technical, formal) inherent to subtitling practice. Subtitling norms in videogames observe different restrictions and constraints compared to filmic media: as profiled by Mangiron (2013), some of the relevant formatting and translation differences in videogame subtitling include fonts of variable size, less emphasis on the reduction of content in subtitles, disregard and lack of preservation of grammatical blocks, and a design with aesthetic qualities. The latter, which has received particular attention in filmic medias (Nornes 1999, McClarty 2014), is much more noticeable in videogames for several reasons, ranging from the medium possessing the necessary technical prowess and pliability to incorporate subtitles in non-canonical positions as well as striving to give tools and information to the player without breaking immersion, and can be potentially the most noticeable difference with filmic subtitling, since aesthetics are usually sacrificed in the name of readability, which is of paramount importance (Díaz Cintas & Remael 2020, pp. 99-100). Of course, in these scenarios, humour intensely complicates the subtitling of the videogame, although one specific subtitling norm in videogames, that of capitalisation, can be particularly useful for humour subtitling (Tables 2 and 3). In the following table, each row represents a single subtitle, with a backtranslation for non-Italian speakers.

Table 1

English transcription	Italian subtitling	English backtranslation
<p>Most test subjects do experience some cognitive deterioration after a few months in suspension. Now you've been under for... quite a lot longer, and it's not out of the question that you might have a very minor case of serious brain damage.</p> <p>But don't be alarmed, alright? Although, if you do feel alarm, try to hold onto that feeling because that is the proper reaction to being told you have brain damage.</p>	<p>Dopo alcuni mesi in sospensione, la maggior parte dei soggetti rileva un deterioramento cognitivo. Tu sei rimasta sotto per... parecchio tempo di più, perciò non è da escludere un lievissimo caso di danno cerebrale grave. Non allarmarti. Tuttavia, se ti senti allarmata, è un buon segno: è la reazione corretta quando qualcuno ti dice che hai un danno cerebrale esteso.</p>	<p>After some months in suspension, the majority of subjects detects a cognitive deterioration. You have stayed under for... a lot time more, so it is not to exclude a very mild case of serious brain damage. Don't be alarmed. However, if you feel alarmed, it's a good sign: it's the correct reaction when someone tells you you have extended brain damage.</p>

The excerpts in Table 1 are taken from the first 20 minutes of the game and are the very first words uttered by Wheatley upon awakening Chell from her cryogenic slumber. Right from the start, *Portal 2* foregrounds its dark sense of humour with jokes on the brain condition of the character. The incongruity that leads to experience humour is positioned at the end of the first subtitle, expressed via the juxtaposition of “very minor” and “serious” in the sentence “very minor case of serious brain damage”, and, of course, the joke is aided by being contextualized with a heavy topic such as cerebral injuries. In the second subtitle, Wheatley makes additionally funny comments while attempting to reassure the protagonist by being pedantic about their possible cognitive deterioration. The humour is dark and concentrated on serious topics and doesn't make use of wordplay or other language-specific (and -reliant) joke structures. The Italian subtitling resorts to a mostly literal translation, which maintains the humour (and the joke) but not without some imprecisions: “rimasta sotto” is a very literal translation of “been under” and its meaning is made understandable only by the rest of the sentence giving enough context to the player/reader. In the second subtitle, “don't be alarmed” has been rendered with “non sentirti allarmata”; while the Italian version still retains sense and does not alter the content of the sentence significantly, it undermines Wheatley's characterization as an informal speaker compared to the other, more sophisticated robotic characters in the game, as the Italian “allarmarsi” is of a somewhat higher register.

Table 2

English transcription	Italian subtitling	English backtranslation
Oh, brilliant. You DID [sic] find a portal gun! You know what? It just goes to show: people with brain damage are the real heroes in the end aren't they? At the end of the day. Brave.	Oh, fantastico. Hai trovato una pistola spara-portali! Vuoi sapere una cosa? Questo dimostra che le persone con danni cerebrali alla fine sono I veri eroi, no? Alla fine. Sei stata coraggiosa.	Oh, fantastic. You found a portal-shooting gun! Do you want to know something? This demonstrates that people with brain damage in the end are the real heroes, no? In the end. You have been brave.

Once the player starts exploring the facility, prompted by Wheatley, they start looking for the portal gun, the key tool to navigate the game and solve the numerous environmental puzzles that prevent Chell and Wheatley from escaping. Upon finding it, the player reconvenes with Wheatley, who utters the surprised and pseudo-inspirational comment presented as excerpt in Table 2. The Italian subtitling does not present capitalisation, which is usually avoided in films et similia, but highly encouraged in videogames to add emphasis, and is here used to convey the poorly hid sense of surprise of Wheatley in finding out Chell has managed to find the gun, which would otherwise be lost or very hard to detect without the capitalisation. The main joke, “people with brain damage are the real heroes in the end”, is rooted in the mocking of inspirational quotes and, much like the previous example, in the desacralization of serious topics. Nevertheless, the translation of this specific passage is much more nuanced because of its highly idiomatic structure, with the Italian version resorting to poor choices in translating some of the most exquisitely colloquial segments of the utterance. “At the end of the day” is translated as “alla fine”, losing its idiomatic connotation and its status as a turn of phrase. More importantly, “brave”, which acts as a very colloquial standalone comment, is very poorly translated into a fundamentally literal periphrasis (“sei stata coraggiosa”), thus hindering humour delivery as well as the almost-slang and informal features of Wheatley’s style (which highlight his stupidity, as the entire conversation feels quite out of place given the circumstances of the videogame). The result is an Italian subtitle with a crowded verbal packaging for the joke and a missed second punchline in the last sentence. Still, the reference to brain damage can be considered an instance of hooking, as the joke reutilizes the ‘serious injury’ script in a new, different setting: by hooking back to the brain damage topic, the humour in the videogame effectively adds coherence to the narrative by restating the possible damage one may experience in the facility as well as reinforcing the general sense of humour of *Portal 2*. Furthermore, hooking strategies based on insults and brain injury are used throughout the videogame to address both the main character – with condescendence, mostly – as well as “bullying” the player. Grewell, McAllister & Ruggill (2015) have highlighted the way in which humour in the *Portal* franchise is gamified as a result of its ubiquity in the text and its intertwinement with the environmental puzzle. The authors remarked how fatphobic jokes, black humour, and insult comedy at the expense of the protagonist are transposed to the player as well, aided by the first person in-game perspective: “the ridicule dares the player, motivating her or him to keep pressing onwards” (p. 342). It naturally follows that if humour is so closely linked to the gameplay and the characterization of Wheatley, translating humour with precision and efficacy is to be prioritized in texts like *Portal 2*, even more so considering that Wheatley’s voicelines occupy the vast majority of in-game dialogue.

It is in fact via different humorous pieces of dialogue that Wheatley is fully fleshed out as a character. His funny utterances highlight his lack of intelligence, his cowardice, and his contradictive perception of humanness. Wheatley acts prudish whenever he needs to plug itself in a port, asking the player to turn around, or else he will not proceed, heavily reminiscing the player of excessive and shameful modesty during very intimate acts, contradicted by the sheer computer-like quality of the operation. Furthermore, in spite of its robotic nature, he is quite afraid of death, adding another layer of human-robot incongruity to *Portal 2*'s humour identity.

Table 3

English transcription	Italian subtitling	English backtranslation
Okay, listen, let me lay something on you here. It's pretty heavy. They told me NEVER NEVER EVER [sic] to disengage myself from my Management Rail. Or I would DIE [sic]. But we're out of options here. So... get ready to catch me, alright, on the off chance that I'm not dead the moment I pop off this thing.	Ok, ascolta, lascia che ti dica una cosa. È davvero dura. Mi hanno detto di non staccarmi MAI, MAI, MAI [sic] dalla rotaia. Altrimenti, MORIRÒ. Ma abbiamo esaurito le altre opzioni. Perciò... per favore, preparati a prendermi al volo, nell'ipotesi che io non muoia nell'istante in cui mi staccherò da questo affare.	Ok, listen, let me tell you something. It's really hard. They told me to NEVER EVER detach myself from my rail. Or else, I WILL DIE. But we have exhausted the other options. SO... please, prepare yourself to catch me at flight, in the hypothesis that I don't die in the instant in which I detach myself from this thing.

The excerpt in Table 3 is one of several instances in which Wheatley states its terror about death. The first detail of interest, for the sake of humour detection and translation, is that Wheatley talks about death in a very human way: he doesn't discuss termination, malfunction or being turned off, but behaves akin a man hanging from a cliff. Differently from Table 2, the capitalisation has been maintained in the Italian subtitles with good results in attempting to maintain inflections and oral emphasis, albeit some creative additions are arguably unnecessary if not detrimental to the characterization of Wheatley. In particular, "pretty heavy" does not really translate well as "davvero dura", because Wheatley is informing the player that the topic is serious and somewhat dark, while the Italian subtitling refers to situations that are hard to overcome rather than introducing bad news. The nuance between the English voiceline and its Italian subtitle is made more evident by how the sentences are sequenced and the impact of the introductory disclaimer on Wheatley's explanation. The addition of "per favore" ("please") in the last sentence, as well as the omission of "alright", contributes to Wheatley sounding more polite and pleading in the Italian version, in spite of such personality traits being highly contradictive with Wheatley's character. Still, his panic about his ultimate demise is reinforced in the subtitle through the use of efficient capitalisation, to add corresponding emphasis in the written transcription and translation of the dialogue.

Capitalisation in videogame subtitling and on-screen text is particularly effective as a mean to emphasise certain elements of the sentence, such as during an introductory segment or a tutorial: the fully capitalised word or sentence stands out to signal the player of its importance. Similarly, capitalisation in subtitling humour can be useful in highlighting elements that are key to the successful delivery of a joke, emphasising the locus of the joke, or to reflect a particular emphasis from speech to written text. Of

course, humour translation is often hindered by the presence of culturally significant and hard to translate elements, or the involvement of linguistic features hard to convey without resorting to more creative and flexible solutions, which depend on the interpretation of the translators (Iaia 2014). In the case of *Portal 2*, the intense focus on worldbuilding and the narrative being directly intertwined with it results in humour that is mostly contextual or makes use of in-game reference (thus referencing its own culture system), and therefore eases the translator's task from the point of view of cross-cultural references, but the working conditions of the translator as well as the configuration of the medium are the ones that impose constraints on the translation process. Nevertheless, due to subtitling practice still retaining a (lower) reductive nature in videogames just like in movies and other filmic medias (Díaz Cintas & Remael, 2020), capitalisation can act as an efficient countermeasure to maintain humour in subtitling in spite of having to comply with reduced sentence length. Still, a portion of Wheatley's aforementioned features is inevitably lost, and the full characterization of the character fails to deliver in multiple instances upon close observation. Additionally, the tendency in the videogame to translate most (if not all) of the content verbatim has an ulterior impact on the rendition and localization of characterizing dialogue, not to mention on the transfer of humour across languages. Overall, the subtitling of the videogame suffers from many of the superficialities that plague the quality of professional translation at industrial level, such as overly literal translation and little attention to register changes or character identity. Similarly, humour is often hindered in its discharge in the Italian rendition of the videogame by crowded verbal packaging and excessively faithful transposition of the sentence. Nevertheless, the translation is aided by the fact that humour in *Portal 2* is strongly topical and contextual rather than intrinsically linguistic (i.e., centred on wordplay).

5. Conclusions

Unfortunately, the choice of subtitling *Portal 2* ultimately hinders the rendition of Wheatley, as an orally-coded character that delivers multiple jokes that are difficult to transpose in interlingual subtitling due to the numerous constraints impacting the medium (subtitling conventions, company decision, humour). Texts like *Portal 2* inevitably prioritise a fun factor of sort: a focus on personal entertainment, engagement and characterization via humour that can be sometimes controversial but still pique the interest of players and viewers. Furthermore, *Portal 2* showcases the extent to which (even if nuanced) comedy genres (such as stand-up) can reverberate in other, even if radically different, types of texts such as videogames, both from the perspective of themes addressed as well as the perspective of jokes that are textually significant for the overall product: the controversial funny element that stand-up comedy often applies to serious topics such as death, religion and illness is comfortably transposed in the less realistic setting of the videogame, and techniques of textual coherence within the humorous text of stand-up monologues are reprised and readapted in the videogame for text-specific purposes. The way in which humour is fully fused with gameplay and narrative in *Portal 2*, thus actively participating in world-building, characterization, narrative and gameplay showcases how humour in videogames can actually go further than epitomizing the human component and the entertaining aspect of the text. In turn, the multifaceted and pervasive nature of humour in such media requires in-depth evaluation in the context of translation, lest the final result presents a mismatch in the rendition of humour, with implications on other aspects of the text. On the other hand, and in spite of the difficulties that the videoludic text presents when it comes to subtitling practice, videogame translation offers solutions that could be relevant if applied to filmic medias, such as capitalisation (which helps conveying oral-specific emphasis in humorous utterances and aids the subtitle without increasing its length), but are otherwise deemed anti-normative

for contemporary standards of subtitling practice. Nevertheless, “it should be possible to harmonise linguistic and ludic principles with best practices in subtitling so that some of the shortcomings [...] can be addressed” (Bernal Merino, 2015, p.73). Of course, as this study adopted a qualitative approach, further research is needed to support its claims on a more general level, and applications on different videogames with different professional context is required to further profile the extent to which capitalisation represents an advantage even for non-videoludic subtitling.

REFERENCES

- Askem, M. (Director). Merchant S., Eisenberg L., Stupnitsky G. (Writers). (2011). *Hello Ladies* [DVD].
- Attardo, S. (2017). The general theory of verbal humor. In Attardo S. (Ed.), *The Routledge handbook of language and humor* (126-142). Routledge.
- Bernal Merino, M. (2006). On the translation of video games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36.
- Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*. Routledge.
- Bernal-Merino, M. Á. (2016). Glocalization and Co-Creation. In Esser A., Robert Smith I. & Bernal-Merino, M. Á. (Eds.), *Media Across Borders: Localising TV, Film and Video Games*. Routledge.
- Brown, D. (2011, March 11). Portal 2 developer interview: Chet Falisek and Erik Wolpaw. *The Telegraph*. <https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/8359173/Portal-2-developer-interview-Chet-Falisek-and-Erik-Wolpaw.html> (last accessed July 2023).
- Bucaria, C. (2017). Audiovisual translation of humor. In Attardo S. (Ed.), *The Routledge handbook of language and humor* (430-443). Routledge.
- Bucaria, C. & Barra, L. (2016). *Taboo Comedy: Television and Controversial Humour*. Palgrave Macmillan.
- Díaz Cintas, J., & Remael, A. (2020). *Subtitling: Concepts and practices*. Routledge.
- Dore, M. (2019). *Humour in Audiovisual Translation: Theories and Applications*. Routledge.
- Dormann, C., & Biddle, R. 2007. Making players laugh: the value of humour in computer games. In *Proceedings of the 2007 conference on Future Play (Future Play '07)* (249-250). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, <https://doi.org/10.1145/1328202.1328254>
- Gervais, R., & Merchant, S. (2001-2003). *The Office*. BBC, HBO.
- Gervais, R., & Merchant, S. (2005-2007). *Extras*. BBC.
- Gallagher, R. (2020). The Joke Isn't Funny Anymore (Or Is It?): On Hitman and Gamer Humour(lessness). In Bonello Rutter Giappone K., Majkowski T.Z. & Švelch, J. (Eds.), *Video Games and Comedy* (325-343). Palgrave Macmillan.
- Grewell, G., McAllister, K. S., & Ruggill, J. E. (2015). » You Really Do Have Brain-Damage, Don't You?«: Ridicule as Game Mechanic in the PORTAL-Series. In Hensel T., & Britta Neitzel B., & Nohr F. R. (Eds.), »The cake is a lie!« *Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von PORTAL* (323-348). Münster: LIT 2015.
- Iaia, P. L. (2014). Transcreating humor in video games: the use of Italian diatopic varieties and their effects on target audiences. In De Rosa G. L., Bianchi F. & De Laurentiis A. & Perego E. (Eds.), *Translating humour in audiovisual texts* (517-533). Peter Lang.
- Lepre, O. (2014). Playing with humor: The translation of humor in video games. In De Rosa G. L., Bianchi F. & De Laurentiis A. & Perego E. (Eds.), *Translating humour in audiovisual texts* (499-516). Peter Lang.
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation', *The Journal of Specialised Translation*, (6), 10-21.
- Mangiron, C. (2010). The Importance of Not Being Earnest: Translating Humour in Videogames. In Chiaro D. (Ed.), *Translation, Humour and the Media*. Continuum: London.
- Mangiron, C. (2013). Subtitling in game localisation: a descriptive study. *Perspectives*, 21(1), 42-56.
- Martínez Sierra, J. J. (2008). *Humor y traducción. Los Simpson cruzan la frontera*. Castellón de la Plana: Publicaciones de la Universitat Jaume I.
- Martínez Sierra, J. J., & Zabalbeascoa, P. (2017). Humour as a symptom of research trends in translation studies. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, (9), 9-27.
- McClarty, R. (2014). In support of creative subtitling: contemporary context and theoretical framework, *Perspectives* 22, 592-606.
- Merchant, S., Eisenberg L. & Stupnitsky, G. (2013-2014). *Hello Ladies*. HBO.
- Nash, W. (1985). *The language of humour*. Longman.

- Nornes, A. M. (1999). For an Abusive Subtitling, *Film Quarterly*, (52), 17-34.
- Pettini, S. (2022). *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization: Culture-Specificity between Realism and Fictionality*. Routledge.
- Portal 2 (Multiplatform) [videogame]. (2011). Valve.
- Raffa, G. (2022). Broadcast Stand-up Comedy and Its Translation. *Między Oryginałem a Przekładem*, (55), 143-157.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humour*. D. Reidel Publishing Company.

Bionote

Giovanni Raffa

Giovanni Raffa is a PhD student at the University of Rome La Sapienza, in a cotutelle with the University of Silesia in Katowice. His doctoral dissertation focuses on contemporary stand-up comedy performances as audiovisual texts and their Italian subtitling. He is a collaborator for the research project SL@VT. His research interests include humour theory, audiovisual translation and semiotics of non-traditional audiovisual texts.

Rivista Italiana di Studi sull'Umore
RISU, Volume x, Issue 12, 2024, pp. 57-59
ISSN 2611- 0970
www.risu.biz

Elisa Gironzetti. 2022.
The Multimodal Performance of Conversational Humor.
Casa Editrice: John Benjamins Publishing Company.
[235 pp., € 99,00]

Giovanantonio Forabosco
CRU (Centro Ricerca Umore)

E-mail: gforabo@gmail.com

Book Review

Ricevuto il 17 ottobre 2022; accettato il 27 ottobre 2022

Una delle caratteristiche che più colpiscono nei lavori presentati nel libro di Elisa Gironzetti è l'uso ampio, avanzato e appropriato di procedure e di strumentazione tecnologica che denotano un tipo di ricerca da "laboratorio scientifico".

Riandando ai tempi, ormai superati, di quando non pochi consideravano l'umorismo un oggetto di studio non indagabile con un approccio scientifico rigoroso, per la sua natura elusiva e complessa, si può affermare che il libro mostra precisamente come invece l'impresa, pur restando impegnativa, risulti ben praticabile.

Un'altra caratteristica è quella di temperare un apparato da laboratorio, che tende a richiamare rigore ma anche artificiosità, con l'esame di materiale che viene descritto correttamente come "quasi naturalistico": umorismo e scambi conversazionali tra l'indotto e lo spontaneo, comunque molto vicino a quanto avviene nel reale e nel quotidiano.

Un suggerimento dato in sede di presentazione è di leggere i capitoli in sequenza. Modo comune e per lo più ordinario di leggere un libro. Il suggerimento non è però pleonastico in quanto l'avvicinamento a concetti e procedure avviene in modo progressivo e ciascun passo prepara quello successivo.

Il capitolo uno, introduttivo, ha una sua autonomia in quanto illustra il senso che può utilmente avere uno studio multimodale dell'umorismo conversazionale. Il discorso muove da una definizione che inquadra l'umorismo conversazionale come "un tipo di umorismo interazionale (Tsakona & Chovanec, 2018) che è cooperativo e co-costruito dai parlanti coinvolti in interazioni orali, in situazione faccia a faccia o con mediazione tecnologica" (p. 12, traduzione propria). Questo include non solo l'umorismo spontaneo ma anche quello preconfezionato (come le barzellette) che viene riproposto dai parlanti in corso di conversazione.

Un altro aspetto opportunamente utile è quello di entrare nella questione terminologica, tipicamente intricata in materia. Il rigore, come caratteristica virtuosa del lavoro di Elisa Gironzetti, è applicato anche in questa attenzione. Parole ordinariamente usate in modo approssimativo e intercambiabile vengono assunte con una definizione d'uso univoca. Factors, indicators, markers, indices (fattori, indicatori, marcatori, indici) sono termini avvicinati ma opportunamente distinti nell'uso specifico e nel contesto delle ricerche condotte. Più in generale, il criterio adottato è quello, funzionale, di impiegare accezioni che sono riconoscibili e valide nel contesto dato. In questa prospettiva si colloca anche l'articolazione semantica di due concetti, rilevanti nell'inquadramento teorico, competence e performance (traducibile, in approssimazione, con prestazione).

Il capitolo due è un excursus dello stato dell'arte in cui si inquadra questo tipo di studio. Descrive la metodologia e i principali risultati in aree tematiche come quelle riguardanti il sorriso individuale, la negoziazione congiunta (turni e scambi nel sorridere, ad esempio), la co-costruzione di una "cornice umoristica" (humorous frame), la sinergia dei sorrisi, la fissazione dello sguardo (gaze), l'umorismo fallito.

Nel capitolo tre l'attenzione si concentra sui risultati circa il comportamento del sorridere individuale degli interlocutori. Interessante è il prendere in considerazione non solo gli aspetti "linguocentrici" ma anche altri, come quelli uditivi (la "voce sorridente") e comportamentali, quali segnalatori di umorismo conversazionale. Emerge, ad esempio, che i sorrisi non compaiono solo dopo che la battuta è stata terminata (come reazione di divertimento) ma che ci sono sorrisi in varie fasi dell'interazione in una forma di "negoziazione". In particolare, risulta che più che la presenza del sorriso in quanto tale è il modo in cui i partecipanti all'interazione incrementano l'intensità del sorridere che tende a "incorniciare" una data espressione come umoristica. Intensità misurata con un'apposita Smiling Intensity Scale (SIS).

Il capitolo quattro costituisce uno sviluppo e un approfondimento che focalizza quello che avviene nel corso dell'interazione conversazionale in una diade di interlocutori. Vengono delineati dei modelli di sorrisi humor-specifici e la sincronicità che si viene a manifestare. Si introduce il concetto di sinergia dialogica del sorridere in cui elemento chiave è il tipo di "allineamento dei comportamenti" tra i dialoganti.

Nel capitolo quinto sono lo sguardo e la sua fissazione a essere presi particolarmente in considerazione. Al sorriso si abbina, tipicamente, il contatto visivo. Come e per quanto tempo entra in gioco (o viene distolto) è un interrogativo per il quale viene cercata una risposta sperimentale con l'utilizzo della tecnologia di "tracciamento oculare" (eye-tracking), con cui vengono registrate le linee dello sguardo, i punti e la durata della fissazione. Uno dei risultati di rilievo quantificato è che la tipologia e la durata degli sguardi rivolti reciprocamente agli occhi e alla bocca (le aree "sorridenti") sono diverse a seconda che si tratti di parti di conversazione non umoristiche o umoristiche e del ruolo dei partecipanti.

Nel sesto è un risvolto di solito trascurato nella humor research a essere esaminato, quello dell'umorismo fallito, l'umorismo cioè che non funziona. L'analisi è condotta descrivendone la caratterizzazione in termini di performance multimodale in base al sorriso, allo sguardo e, anche, per esempio, all'inclinazione della testa. Ne deriva una proposta di classificazione dei tipi di "umorismo fallito", in cui un dato è il disallineamento dei sorrisi.

Il capitolo sette è riassuntivo e conclusivo ("Guardando indietro e guardando avanti"). Vengono ricapitolati gli studi effettuati (con la rituale ma opportuna elencazione dei limiti) e se ne evidenziano le applicazioni e le implicazioni per ulteriori sviluppi di ricerca. Una progettualità sintetizzata nel titolo di paragrafo "Verso una teoria multimodale della performance umoristica".

Le dettagliate appendici riprendono il protocollo di ricerca e forniscono indicazioni utili a favorire eventuali repliche dei lavori presentati.

Una nota critica (marginale rispetto alla sostanza del libro) riguarda il riportare riferimenti che non rimandano alle formulazioni originarie ma a successive riprese, che comunque sono da intendere provenienti da fonti autorevoli. È il caso di Victor Raskin (1985) citato a proposito delle “tre principali teorie tradizionali” dei fenomeni legati all’umorismo. In realtà la prima classificazione (tra l’altro più articolata e comunque citata dallo stesso Raskin) risale a Patricia Keith-Spiegel (1972). È anche il caso di Carla Canestrari (2010) circa gli indicatori (o indici) metacomunicativi, già introdotti e analizzati diversi anni addietro.

Nell’insieme, una lettura intensa e ricca di dati, osservazioni, e spunti per ulteriore lavoro. 29 pagine di riferimenti corredano il lavoro con una estesa documentazione bibliografica.

Chi si occupa di humor research, o ha comunque una curiositas che lo spinga a conoscere i meccanismi dell’umorismo in profondità, trova nel libro di Elisa Gironzetti alimento e stimolo.

Bibliografia

- Canestrari, C. (2010). Meta-communicative signals and Humorous Verbal Interchanges. A Case Study. *Humor. International Journal of Humor Research*. 23-3. pp. 327-349. (ISSN: 0933-1719)
- Keith-Spiegel, P. (1972) Early Conceptions of Humor: Varieties and Issues. In Goldstein, J. H., & McGhee, P. E. (1972). *Psychology of humor*. Academic Press. pp. 3-39.
- Raskin, V. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. D. Dreidel.
- Tsakona, V. & Chovanec, J. (Eds.). (2018). *The Dynamics of Interactional Humor: Creating and Negotiating Humor in Everyday Encounters*. John Benjamins Publishing Company.

Biografia

Giovannantonio Forabosco

Psicologo e psicoterapeuta. Dirige il Centro di Ricerca sull’Umore (CRU). Associato all’International Society for Humor Studies. Componente del comitato scientifico di RISU. Ha pubblicato diversi articoli e saggi sull’umorismo, tra cui *Il settimo senso. Psicologia del senso dell’umorismo*, Muzzio (1994; Tarka, 2020).