



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea
Magistrale
in Scienze del
Linguaggio

Tesi di Laurea

**Umore e LIS:
Analisi dei
markers linguistici
e culturali nella
progettazione del
frame umoristico**

Relatrice

Ch.ma Prof.ssa Elena Fornasiero

Correlatrice

Ch.ma Prof.ssa Carmela Bertone

Laureanda

Chiara Maggiolo

Matricola 900763

Anno Accademico

2025 / 2026

RINGRAZIAMENTI

Vorrei cominciare i miei ringraziamenti più sentiti rivolgendoli alla mia relatrice Elena Fornasiero, che con pazienza e umanità ha sempre saputo orientarmi verso la scelta migliore per la buona riuscita del mio lavoro di tesi. Ringrazio vivamente anche la docente correlatrice Carmela Bertone che grazie a dei suggerimenti ad hoc mi dato l'illuminazione per la strutturazione della presente tesi.

Ringrazio la mia famiglia: i miei genitori, Paolo e Paola, il vostro supporto, silenzioso ma costante, mi ha sempre fatto sentire la vostra vicinanza durante tutto il mio percorso di vita. L'amore che mi avete dimostrato non ha eguali e la vostra forza d'animo mi ha insegnato ad uscire dagli schemi imposti dagli altri. Grazie.

Ad Elena, sorella e amica da sempre: con la tua lucidità e franchezza mi hai sempre riportato con i piedi per terra, senza mai ostacolarmi. Il tuo ascoltare non è scontato e sapere che troverò sempre casa in te mi alleggerisce il cuore.

Ad Angela, Vittorio, Matteo, Cristian, Laura e Leone; conoscervi è stato il regalo più bello che Unipd mi potesse mai fare. Le risate al Beato, gli spritz al Baretto e il sostegno reciproco è stato vitale durante i miei primi passi universitari. Senza di voi probabilmente non sarei dove sono ora e non sarei la persona che sono ora; il vostro spirito libero è stato d'ispirazione per me. Ad Angela in particolare, ci tengo a rivolgere il mio più sincero Grazie: per essere così forte e leggera allo stesso tempo, la tua amicizia si è sempre fatta valere negli anni, mai opacizzandosi, sempre presente e viva.

A Nicolò: grazie per essere un amico così fidato e sincero. La tua caparbia e forza d'animo in ogni situazione mi hanno sempre trasmesso sicurezza, anche quando ogni certezza sembrava svanire. Il tuo sostegno non è mai mancato; ti ringrazio per essere te stesso in ogni contesto possibile e per non lasciarti mai dire cosa devi fare; grazie a te ho capito come far sentire la mia voce fra le mille degli altri.

A Luna ed Helen: trovare delle persone come voi in un luogo di lavoro non è scontato. La vostra presenza mi ha rischiarato il cuore nei giorni più tristi quando le ore sembravano interminabili: sapere di poter contare sulle vostre risate, sulle pause trascorse assieme e sull'ascolto reciproco mi rischiarava l'anima. Grazie.

Un ringraziamento va alle mie compagne di tirocinio: Benedetta, Eleonora e Marisa. Rivolgo in particolare un sentito Grazie a te, Marisa: la tua positività e forza d'animo mi hanno sempre spinto a credere in me stessa e a non lasciarmi abbattere dagli ostacoli. Hai sempre cercato di farmi vedere il bello delle cose, con delicatezza e sempre con il sorriso.

Un sentito Grazie al Ristorante Al Bosco: ho cominciato il mio percorso universitario muovendo i primi passi nel mondo del lavoro, cercando la mia indipendenza. Sono cresciuta in quelle sale, lasciando indietro la ragazzina insicura per fare posto alla Chiara adulta. Lavorando ho capito il mio valore e la mia forza; grazie.

Grazie a Claudio Baj, Giuditta Cambieri, Francesco D'Amico, Argentina Cirillo e al Professor Gabriele Caia per avermi concesso il privilegio di osservare, indagare, analizzare ed apprezzare il loro operato.

Infine, ringrazio tutte le persone che, per un breve o un lungo periodo, mi hanno accompagnata finora: amici, colleghi, parenti che nel loro piccolo hanno contribuito a plasmare la persona che sono oggi.

ABSTRACT I

Il presente elaborato ricerca il ruolo dei markers linguistici e markers culturali nella produzione della narrazione umoristica in Lingua dei Segni Italiana (LIS). I markers, intesi come un elemento linguistico usato per identificare e/o misurare una tendenza, sono stati ricercati attraverso l'analisi di video a carattere umoristico in LIS e/o italiano. L'obiettivo della ricerca è quello di identificare quali markers compaiono più spesso durante la creazione della situazione umoristica, intesa come barzellette raccontate da un attore segnante o produzioni teatrali a carattere umoristico. Inoltre, si vogliono identificare le principali combinazioni di markers (linguistici e culturali) e quali elementi della narrazione umoristica provvedono a creare il maggiore effetto visivo. I video analizzati, un totale di nove, sono rappresentativi di due tipologie di narrazione umoristica: la prima tipologia, barzellette registrate da un attore segnante e pubblicate in un canale YouTube. La seconda tipologia sono registrazioni di spettacoli teatrali con un pubblico presente. Le fonti video, inoltre, si differenziano in tre ulteriori aspetti: l'uso in toto della LIS, la combinazione della LIS con la lingua italiana, la presenza o meno di un pubblico e l'eventuale suddivisione del pubblico in persone Sorde e persone udenti. L'analisi condotta si è concentrata sui markers linguistici, in particolare si è fatto riferimento ad occorrenze in cui fossero presenti modifiche ai segni, classificatori, uso dell'Impersonamento e la presenza delle Componenti Non Manuali (CNM). Per ciò che concerne l'analisi dei markers culturali, l'attenzione è stata rivolta ad evenienze in cui fossero presenti situazioni umoristiche basate sui riferimenti alle lingue vocali e/o alle lingue segnate, riferimenti agli impianti acustici e/o impianti cocleari, prese in giro nei confronti degli udenti e stereotipi sui Sordi e/o udenti.

L'analisi qualitativo-descrittiva è stata condotta sulla base delle teorie esposte da svariati autori, riguardanti le principali teorie umoristiche, sia dal punto di vista più generico della tematica (principali teorie dello humour) (Spencer, 1860, Rutter, 1997, Zijderfeld et al. 1968), sia sulle teorie dello humour Sordo. Per quest'ultime i punti di partenza sono stati gli studi di Bienvenu (1994), Bouchauveau (1994) e Sutton-Spence & Napoli (2012), oltre che ad ulteriori studi svolti sulla LIS, in particolare si annoverano gli studi di Mantovan, Giustolisi & Panzeri (2019) e Pol (2015).

L'osservazione si è dunque svolta grazie al software ELAN, che ha permesso un'annotazione particolarmente minuziosa di tutti i punti salienti per la ricerca, come la presenza delle CNM o la presenza dell'Impersonamento come tecnica propria della lingua dei segni che permette al segnante di fornire informazioni sulla narrazione assumendo la prospettiva del referente all'interno della narrazione. Altri punti importanti per la ricerca sono stati la presenza di modifiche ai segni, l'uso dei classificatori ed infine tutti i markers culturali precedentemente esposti; successivamente si è trasposto il lavoro eseguito su ELAN su un foglio di calcolo Excel, per poter condurre un'analisi maggiormente tecnica e graficamente immediata. I risultati ottenuti sono rappresentativi delle teorie umoristiche; di particolare importanza la presenza del marker linguistico CNM, caratterizzato nello specifico dalla presenza maggioritaria di CNM quali "Bocca" e "Occhi" che risultano essere le CNM più frequenti. Anche l'Impersonamento è stato rilevato con positività in concomitanza con il marker CNM e il marker modifiche del segno. Oltre al rilevamento particolarmente fruttuoso di markers culturali, con un'alta frequenza del marker "Riferimenti alle Lingue Vocali/dei Segni" seguito dal marker "Stereotipi sugli udenti", si sono voluti incrociare i dati sui markers culturali con i dati relativi alla presenza di CNM e alla presenza di modifiche al segno, per verificare se vi fosse un'occorrenza incrociata. Il risultato riconferma la presenza (in questo caso decisamente inferiore) delle CNM "Bocca" e "Occhi" e alcune occorrenze di modifiche al segno. Le conclusioni tratte sono le seguenti: nella narrazione umoristica esclusiva per Sordi e per persone udenti con contatti all'interno della comunità Sorda, le teorie umoristiche che riguardano l'importanza dell'impatto visivo sono state confermate. Gli spettacoli rivolti ad un pubblico misto, Sordo e udente, hanno raccolto un maggior numero di markers culturali, rispetto ai markers linguistici. Questo rilevamento è rappresentativo di ciò che hanno proposto gli autori sovra citati per ciò che riguarda la diversificazione della costruzione

umoristica; se per l'udente l'archetipo narrativo deve essere strutturato, ricco di giochi di parole, assonanze lessicali e situazioni di ambiguità descritte dagli autori delle principali teorie umoristiche, nell'umorismo Sordo tutto ciò sembra non essere necessario. L'impatto visivo eseguito grazie all'Impersonamento, all'uso delle CNM e dei classificatori rimane d'importanza esemplare per poter conseguire una corretta veicolazione dello humour per coloro che fanno parte della comunità Sorda. La presente tesi mette in pratica tutte le teorie umoristiche esposte negli anni dai diversi esponenti della materia, e in prova in particolar modo a concentrarle sulla ricerca in LIS, per poter permettere a questi due ambiti un avvicinamento sempre più concreto.

ABSTRACT II

Humour is strongly present in many different circumstances; the topic expands across different fields such as art, cinema, and even politics. Although humour is perceived as a matter of study quite insignificant and irrelevant, Bienvenu (1994) argues on the exact opposite concept, by addressing humour as society's mirror that describes its main characteristics and beliefs. He addresses its focus on Deaf culture and the consequently creation of humour from and for Deaf people.

The aim of this dissertation is thus the research of linguistic and cultural markers in the humoristic realization in Italian Sign Language (LIS).

A marker is intended as an element that undergoes a specific analysis and demonstrate a tendency of patterns.

The main point of this dissertation is to raise awareness on the topic by focusing on a field that is still partly unknown.

The first chapter is an overview on Italian Sign Language: it was important to provide a historical, cultural and linguistic background to pave the comprehension of the consequent materials exposed in other chapters. In the first paragraph the intention is to collect important evidence on the historical journey that has characterized LIS. Starting from the early misconceptions that depicted the Deaf person in the ancient Greek society, through the medieval hiding mentality, Rationalism raised and begun to depict differently Deaf people and their position in the society. Several ideologies layered through history and some highly proactive movements begun towards education of Deaf people. Yet these were contrasted by many other ideologies suggesting the immorality of signs and therefore the exclusion of sign language in many countries. The most exemplary act of sign refusal was the Milan Congress in 1880 which excluded the usage of signs in Deaf communication and confirmed the oralism model. Many years must pass by this event before reaching improvements on Deaf people's life and education. In fact, sign language covertly continued its journey in history and as a mean of communication in Deaf' society; leading to a sense of union between Deaf people and instilling a strong community sense. However, after mid XX century different actions were brought on to improve the situation of Deaf community and thus of LIS. Cited events such Padua's pact and ENS (*Ente Nazionale Sordi*, the National Institute of Deaf) birth, act No. 517 on Deaf assistance, act No. 883/1978 on the mandatory hospital assistance for Deaf people, etc... The last important step regarding LIS and its recognition is in 2021 with act No. 34-ter 41/2021 which legally recognizes LIS as a language.

To deeply understand a language it is important not only to describe the historical side of LIS but also the cultural one; the various obstacles that characterized Deaf people's life also created a sense of community that overcame difficulties; in fact, it is vital to recognize the role that the Deaf community plays and how this influence Deaf people's lives. Ladd (2003) helps to detangle the various terms defining Deaf people and the Deaf community; most specifically, the author explains the reasoning behind words such as Deafhood, Deaf culture, Deafness and even the difference between Deaf and deaf.

The chapter continues with LIS linguistics on the phonological, morphological and syntactical domain. The phonological domain describes LIS parameters by classifying them in handshape, movements, location, palm orientation and non-manual markers. These are crucial factors describing and classifying the sign with grammatical features. The second domain is the morphological: in the first paragraphs highlights of the differences concerning the nominal, adjectival and verbal domain can be found, along with classifiers as a manner of description and finally the extensive embodiment act typical of sign language discourse. The last part of the chapter concerns syntax and rhetorical figures. In the syntax domain highlights were disposed on affirmative and negative constructions,

followed by a short explanation of interrogatives. The last paragraph shortly refers to the Climax rhetorical construction observed in the video analysis.

The second chapter is an introduction to the general and sociological definitions of humour and the theories surrounding this definitions. The importance of underlining this section resides in giving an overview of the most famous theoretical humour approaches before heading to the specific ones about Deaf humour which will be analysed in chapter three. The first part of the chapter observes the linguistic creation of humour in spoken language by addressing phenomena such as homophony, homonymity and polysemy. Moreover, other occurrences are exposed, such as cultural-based humour. The second part of the chapter depicts various theories on humour. Starting with Freud's vision on humour and its classification on tendentious vs. innocent humour, through Hobbes' approach to Superiority Theory (1650) and the latter consideration by Lippitt (1995). This division is fundamental to create a comparison between vocal and signed humour. Another important contribution to the chapter is the work by Spencer (1860) referred to his approach toward the Relief Theory, followed by Rutter's (1997) reasonings on Incongruity Theory. Cited theories such as the Violation Theory (Veatch, 1998), Maintaining Theory (Radcliffe-Brown, 1949), Negotiation Theory (Zijderveld, 1968) and Framing Theory (Douglas, 1968) on the cultural side of the chapter.

The third chapter collects different authors' perspectives on Deaf Humour: starting with Bienvenu (1994), humour's creation theories which can be summarised in four visions. The first and second ones support the linguistic side of humour creation. The author portrays it by defining two classes: the visual nature of humour and humour from a linguistic perspective. The third and fourth visions contain an approach of humour from the cultural perspective, observing it as a response respectively to oppression and humour based on deafness as an inability to hear. The second author is Bouchauveau (1994), who studied humour created on a visual base. Bouchauveau underlines the tendency of Deaf people to meticulously describe a situation, a person, an object or a context. This pattern creates humour whenever it is exaggerated as its peak. Another contribution in this chapter is offered by Sutton-Spence & Napoli (2012) by also addressing humour as a linguistic display in terms of playing with linguistic resources – sign modification, classifiers, embodiment, non-manual markers and prosody to create humour. Besides, a cultural approach was exhibited, based on humour and bimodality, Deaf taboos and mocking of hearing people. The concluding contributions are exclusively based on LIS; cited work of Mantovan, Giustolisi & Panzeri (2019) on irony markers of LIS and the dissertation written by Pol (2014) on the analysis of the performance by Gabriele Caia. These studies are important because they directly represent LIS and analyse the humoristic trait carefully.

Fourth chapter exhibits the methodology section; this part of the dissertation is built by firstly addressing the main research questions that the subsequent analysis tried to answer to. Secondly, each video is described, starting with a brief resume of the resource and its main points, a short description of the characters present in the video and their eventual linguistic and cultural background. The chapter continues with the annotation method description: each source video is imitted in a software named ELAN, a free access platform produced by the Max Planck Institute for Psycholinguistics (Sloetjes & Wittenburg, 2008). ELAN permits to researchers and scholars to deeply investigate the connotations of a certain video, specifically in sign language's analysis. Then, an Excel analysis is conducted, by extracting the observations done in ELAN and conducting a descriptive and qualitative analysis.

The last chapter of this dissertation contains the core analysis of each video: the methodology approach was applied to the various resources; the chapter is structured in different paragraphs: the first ones refer to Baj's jokes done entirely in LIS. Claudio Baj is an Italian Deaf teacher who signs jokes by using LIS; his videos can be found in the YouTube channel called "Coopalba".

The analysis of Baj's video is sequentially followed by Cambieri's and colleagues. Giuditta Cambieri, Francesco D'Amico and Argentina Cirillo are actors in theatre shows such as "Più sordi di me" and "Diversamente Comici" in which humoristic situations concerning Deaf and hearing people are depicted by mixing LIS and Italian.

The last typology of video examined is a short analysis describing Caia's theatre performance: Gabriele Caia is a Deaf professor and actor.

Results were representative of what was earlier exposed in the preexisting literature: during LIS humoristic performances, in fact, the visual impact is high and extremely vivid - especially in Baj's and Caia's videos. Sign modification and classifiers are demonstrative of LIS humoristic archetype, as suggested by Bienvenu (1994) and Sutton-Spence & Napoli (2012), and they convey the humoristic message by expressing it in a visually manner. In point of fact, embodiment was also recognized as a typical humour's construction in both occurrences (Baj & Caia), confirming what was brought by Bouchauveau (1994) and Sutton-Spence & Napoli (2012) in the previous chapters. Non-Manual Markers are considered one of the main linguistic markers; their numerosity in all performances were depicted in the video analysis.

On the other hand, Cambieri's performances were not as high in terms of number inherently related to linguistic markers. There is a main difference between the first two performances and Cambieri's one: in Baj and Caia's video the main target audience are Deaf People, or people strictly related with Deaf culture. In Cambieri's the audience is mixed with Deaf and hearing people. If linguistic markers are highly present in Baj and Caia's performances, in Cambieri and colleagues' shows linguistic markers are not so high in number; however, many cultural markers were detected, such as references to sign language and/or vocal language and mocking of hearing and Deaf people, for example. As pre-existent literature confirms (Bienvenu, 1994) different humour is related to different cultures. Deaf people enjoy primarily very high and emphatical visual humour; Bouchauveau (1994) observes that a complex humour structure is not necessary for Deaf people to appreciate a joke. Visual elements are more important (classifiers, sign modification etc..) and take the whole joke to a new level. However, in Cambieri's shows a more culturally based humour was proposed, to convey humour that could be understood and appreciated by both the typologies of audience, Deaf and people with a low/none contact with Deaf culture.

In conclusion, the aim of this dissertation was satisfied; research questions regarding linguistic and cultural markers were fulfilled. The pre-existing literature concerning humoristic constructions in sign language was applied to the resources in LIS.

This thesis is meant to represent a small contribution to the Deaf studies about humour; other investigations are needed, in order to expanding the field.

INDICE

Lista delle tabelle.....	ii
Lista delle figure.....	iii
Lista delle convenzioni.....	vi
Lista acronimi lingue dei segni	vii

INTRODUZIONE.....	1
--------------------------	----------

Capitolo 1. Contesto linguistico e culturale della LIS

1.1 Introduzione	3
1.2 Accenni alla sordità nella storia	3
1.2.1 La considerazione del Razionalismo settecentesco	3
1.2.2 Il Congresso di Milano e la vittoria della parola.....	4
1.3 Osservazioni sulla cultura Sorda.....	6
1.4 Cos'è la LIS: breve introduzione alla grammatica della lingua.....	6
1.5 La struttura fonologica della LIS	8
1.5.1 Il parametro della configurazione	9
1.5.2 Il parametro del luogo	13
1.5.3 Il parametro del movimento.....	17
1.5.4 Le componenti non manuali (CNM).....	24
1.6 Il ruolo della prosodia in LIS	29
1.7 Il dominio morfologico in LIS	29
1.7.1 L'uso dello spazio	29
1.7.2 Accenni di morfologia all'interno del dominio nominale.....	30
1.7.3 Accenni di morfologia nel dominio aggettivale.....	31
1.7.4 La morfologia flessiva nel dominio verbale	32
1.7.5 Classificatori	35
1.7.5.1 I classificatori di entità.....	36
1.7.5.3 I classificatori di afferramento	36
1.8 Impersonamento.....	37
1.9 La sintassi in LIS.....	39
1.9.1 Cenni sulla struttura argomentale in LIS	39
1.9.2 La frasi dichiarative e le frasi negative	40

1.9.3 Le frasi interrogative in LIS	42
1.10 Accenni alle figura retoriche – Il Climax.....	43
1.11 Conclusioni	43

Capitolo 2. Teorie generali e sociologiche dello Humour

2.1 Introduzione	45
2.2 Identificare e classificare lo humour	45
2.2.1 Creazione dello humour attraverso strategie linguistiche	46
2.2.2 Creazione dello humour attraverso strategie culturali	47
2.3 Humour e ironia – agli albori delle teorie umoristiche	48
2.4 Costruire lo humour – perché ridiamo?	48
2.5 La Teoria della Superiorità	48
2.6 La Teoria del Rilascio	50
2.7 La teoria dell'incongruità.....	50
2.8 La Teoria della Violazione.....	52
2.9 Elementi dello humour e teorie sociologiche.....	53
2.10 Teoria del Mantenimento	54
2.11 Teoria della Negoziazione	55
2.12 Teoria delle Cornici Interpretative	55
2.13 Conclusioni	56

Capitolo 3. Lo humour Sordo; teorie e tecniche di creazione

3.1 Introduzione	57
3.2 M. J Bienvenu	57
3.2.2 Umoreismo fondato su risorse linguistiche	58
3.2.3 Umoreismo legato all'esperienza della sordità.....	60
3.2.4 Umoreismo come risposta a dinamiche di oppressione.....	61
3.3 G. Bouchauveau	61
3.3.1 Bouchauveau sull'umorismo culturale.....	63
3.4 Sutton-Spence & Napoli	63
3.4.1 Giocare con le risorse linguistiche	63
3.4.2 Classificazione linguistica.....	64
3.5 Humour basato sulla cultura della lingua.....	65

3.6 Umoreismo basato sulla bimodalità.....	66
3.7 Umoreismo culturale.....	66
3.8 Studi inerenti alla Lingua dei Segni Italiana	67
3.8.1 “Signing something while meaning its opposite: The expression of irony in Italian Sign Language (LIS)” di Mantovan L, Giustolisi B, Panzeri F.	67
3.8.2 Pol, C. “Deaf humour: A theater performance in Italian Sign Language”	69
3.9 Conclusioni	70

Capitolo 4. Metodologia di annotazione dati

4.1 Introduzione	71
4.2 Materiali analizzati.....	71
4.2.1 I video Coopalba	72
4.2.2 I video tratti dagli spettacoli teatrali “Diversamente comici” e “Più sordi di me”	73
4.2.2 Spettacolo “Pa-Pa” di G. Caia.....	74
4.3 Metodo di annotazione.....	74
4.4 Specificazioni sulla ricerca dei Markers linguistici	77
4.5 Specificazioni sulla ricerca dei Markers culturali.....	78
4.6 Specificazioni sulla ricerca della struttura umoristica	78
4.7 Metodo di estrazione dei dati e analisi qualitativa.....	78
4.8 Conclusioni	80

Capitolo 5. Analisi e discussione dei video: ricerca di markers linguistici e culturali dello humor in LIS

5.1 Introduzione	81
5.2 Markers linguistici e culturali nella barzelletta in LIS.....	81
5.2.1 Barzelletta “Albergo” di Claudio Baj	81
5.2.2 Barzelletta “Funerale” di Claudio Baj	86
5.2.3 Barzelletta “Indennità” di Claudio Baj	88
5.2.4 Barzelletta “Attore” di Claudio Baj	91
5.3 Ricerca di markers linguistici e culturali nello spettacolo in LIS e Italiano.	97
5.3.1 Trailer dello spettacolo “Diversamente Comici” di G. Cambieri e F. D’Amico	97
5.3.2 “Diversamente comici” di G. Cambieri e F. D’Amico – prima parte.....	99
5.3.3 “Diversamente comici” di G. Cambieri e F. D’Amico – seconda parte	104
5.3.4 “Più sordi di me” di G. Cambieri e A. Cirillo – prima parte	107

5.3.5 “Più sordi di me” di G. Cambieri e A. Cirillo – seconda parte	110
5.4 Ricerca di markers linguistici e culturali nello spettacolo in LIS	112
5.4.1 Spettacolo “Pa-Pa” di G. Caia.....	112
5.6 Analisi qualitativo-descrittiva	117
5.6.1 Analisi dei marker linguistici	117
5.6.2 Analisi dei marker culturali.....	119
5.7 Discussione dei risultati	121
5.8 Limitazioni	122
5.9 Conclusioni	122
 CONCLUSIONI	 123
APPENDICE	126

Lista delle Tabelle

Tabella 1. Parametri dei segni FAMIGLIA e PIENO.....	9
Tabella2. Tabella delle configurazioni.....	10
Tabella 3. Riferimenti ed esempi usati per classificare i luoghi di articolazione in LIS inerenti alla testa.....	14
Tabella 4. Riferimenti ed esempi usati per classificare i luoghi di articolazione in LIS inerenti al corpo.....	15
Tabella 5. Riferimenti ed esempi usati per classificare i luoghi di articolazione in LIS inerenti alla mano non dominante.....	16
Tabella 6. Analisi dei ruoli tematici e dei ruoli sintattici.....	40

Lista delle figure

Figura 1 Esempio di prestito dall'ASL per il segno Internet	7
Figura 2 Segno FAME	8
Figura 3 Segno PIENO (a) e FAMIGLIA (b)	9
Figura 4 Descrizione delle posizione delle dita (a)	11
Figura 5 Descrizione delle posizione delle dita (b)	12
Figura 6 Alfabeto manuale italiano	13
Figura 7 Segno TEATRO	17
Figura 8 Segni AFRICA (a) e SODDISFAZIONE (b)	17
Figura 9 Segno ANDARE	18
Figura 10 Segno METRO	18
Figura 11 Segno GENTILE	18
Figura 12 Segno SEMPRE	19
Figura 13 Segno ENERGETICO	19
Figura 14 Segno OMBRELLO	19
Figura 15 Segno GELOSO	20
Figura 16 Segno TOMBA	20
Figura 17 Segno RESPINGERE	20
Figura 18 Segno RE	21
Figura 19 Segno ALBA	21
Figura 20 Segno LATTE	21
Figura 21 Segno SCIOPERO	22
Figura 22 Segno CONIGLIO	22
Figura 23 Segno FOTO	22
Figura 24 Segno COMPUTER	23
Figura 25 Segno SOLDI	23
Figura 26 Segno FORBICI	23
Figura 27 Segno GRATIS (a) e ZIO (b)	24
Figura 28 Segno NON_ ANCORA (a) e FRESCO (b)	25
Figura 29 Segno BELLO (a) e BELLISSIMO (b)	25
Figura 30 Aggiunta CNM in SEGNARE_ VELOCEMENTE	26
Figura 31 CNM aspettuali nella frase 'Il bambino piange'	26
Figura 32 Segno PA-PA	27
Figura 33 Segno PIACERE_ NON	28

Figura 34 Frase ‘Mangio il gelato’	28
Figura 35 Uso delle COP nel segno UOMO.....	28
Figura 36 Esempio di uso dello spazio	29
Figura 37 Esempio di nome flessivo nel segno CASA.....	31
Figura 38 Esempio di nome non flessivo nel segno MAMMA	31
Figura 39 Esempio di aggettivo flessivo nel segno NUOVO	32
Figura 40 Esempio di aggettivo non flessivo nel segno VECCHIO.....	32
Figura 41 Verbo flessivo UCCIDERE.....	33
Figura 42 Verbo ROMPERE	33
Figura 43 Verbo AMARE.....	34
Figura 44 Frase 'Lui/lei lo/la porta da Bologna a Roma'	35
Figura 45 Verbo non flessivo MANGIARE	35
Figura 46 Uso di un classificatore di entità	36
Figura 47 Baj segna tramite classificatore	36
Figura 48 Classificatore di afferramento	37
Figura 49 Uso dell’impersonamento nella barzelletta ‘Funerale’	38
Figura 50 Dominio di azione nella barzelletta ‘Attore’	38
Figura 51 esempio di valenza verbale.....	40
Figura 52 Frase 'Gianni è intelligente'	41
Figura 53 Esempio di frase negativa 'Daniele non mangia'	41
Figura 54 Esempio di domanda 'Tu sei malato?'	42
Figura 55 Marca interrogativa Qcarciofo	43
Figura 56 Uso della marca interrogativa Qcarciofo.....	43
Figura 57 Rappresentazione Teoria dell’Incongruità di Koestler.....	52
Figura 58 Teoria della Violazione di Veatch.....	53
Figura 59 Prima (a) e seconda (b) parte dell’articolazione del segno CAPIRE in ASL.....	59
Figura 60 segno SPOSARE in ASL	60
Figura 61 Esempio di narrazione con esagerazione visiva	62
Figura 62 TACCO in ASL	62
Figura 63 ROCCIA_SCALARE uso dei classificatori secondo lo studio di Sallandre.....	64
Figura 64 GATTO_ALBERO_ARRAMPICARE tecnica di impersonamento in Sallandre	65
Figura 65 Screenshot tratti da ELAN.....	75
Figura 66 Screenshot da ELAN	77
Figura 67 Screenshot d'esempio per la creazione dei CV su ELAN	77

Figura 68 Esempio di tabella creata su Excel per l'analisi delle CNM.....	79
Figura 69 Articolazione dei segni SVEGLIARE (a) e FRETTE (b) modificati	82
Figura 70 Segno AEREO con uso di CNM	82
Figura 71 Segno TRANQUILLO con uso di CNM.....	83
Figura 72 Segno BUSSARE modificato	83
Figura 73 Uso dei classificatori in (a) e (b)	84
Figura 74 segno ESISTERE in frase interrogativa	84
Figura 75 (a) e (b) Utilizzo del verbo DARE	85
Figura 76 Segno PENSARE con modifiche	85
Figura 77 Baj impersona lo studente	86
Figura 78 Baj impersona il professore	86
Figura 79 articolazione modificata del segno DISPIACERE	87
Figura 80 Baj scandisce il ritmo narrativo	87
Figura 81 ripetizione della variante del segno SEMPRE.....	88
Figura 82 in (a) e (b) segno SEGNARE realizzato con modifiche ai parametri.....	89
Figura 83 Baj segna l'azione del bicchiere che cade.....	89
Figura 84 Segno COMUNICARE con COP.....	89
Figura 85 Segno costare usato come punchline finale.....	90
Figura 86 Sfruttamento della ripresa della domanda per creare il ritmo narrativo	90
Figura 87 Reduplicazione del segno ANDARE	91
Figura 88 In (a) e (b) il segno SBATTERE modificato	91
Figura 89 Segno GUARDARE.....	92
Figura 90 Segno SORDO.....	92
Figura 91 Utilizzo del classificatore	93
Figura 92 Utilizzo dei classificatori.....	93
Figura 93 Uso dell'impersonamento con dominio di azione	94
Figura 94 Segno AFFERRARE.....	94
Figura 95 (a) e (b) Uso dei classificatori	95
Figura 96 Segno BRAVO	95
Figura 97 Segno GRAZIE modificato	96
Figura 98 Cambieri ripete il segno COME_STAI	97
Figura 99 Segno COMA STAI	97
Figura 100 Segno GUIDARE in forma citazionale	98
Figura 101 Cambieri segna erroneamente LITIGARE.....	99

Figura 102 Segno in forma citazionale per LITIGARE.....	100
Figura 103 Segno SESSO in LIS.....	100
Figura 104 Cambieri segna erroneamente PERFETTO.....	101
Figura 105 Segno in forma citazionale di PERFETTO	101
Figura 106 Segno STRONZO in LIS.....	101
Figura 107 Cambieri segna ANCORA	102
Figura 108 Segno ANCORA in forma citazionale	102
Figura 109 Segno IMPEGNO usato correttamente	102
Figura 110 Applauso in LIS.....	103
Figura 111 Cambieri rimane impigliata nei suoi stessi capelli	104
Figura 112 Cambieri urla "Buonasera a tutti!"	104
Figura 113 Cambieri usa SEGNARE in modo errato	105
Figura 114 Segno corretto per SEGNARE	105
Figura 115 L'attrice segna SESSO al posto di SEGNARE.....	105
Figura 116 Segno SESSO	106
Figura 117 Cambieri crede di segnare PENSARE	106
Figura 118 In (a) e (b) Cirillo saluta il pubblico e segna COME_STAI.....	107
Figura 119 Cambieri riprende le CNM usate per le domande	108
Figura 120 Cirillo segna SESSO modificando i parametri.....	108
Figura 121 Cambieri e Cirillo inseriscono un gesto tipico della tradizione italiana.....	109
Figura 122 Cirillo parla e segna CANTARE.....	109
Figura 123 Cirillo comincia a cantare.....	110
Figura 124 Cirillo argomenta il termine errato sordomuti.....	110
Figura 125 Cirillo segna URLARE.....	111
Figura 126 Segno URLARE in forma citazionale	111
Figura 127 Imitazione di Cirillo del parlato di un udente.....	111
Figura 128 Caia entra in scena e solleva le braccia applaudendo.....	112
Figura 129 Caia commenta l'eccessiva sudorazione dei Sordi	113
Figura 130 L'attore riferisce il pensiero delle famiglie udenti.....	113
Figura 131 Caia racconta la storia del suo segno-nome	114
Figura 132 Segno PA-PA con configurazione H.....	114
Figura 132 Segno PA-PA con configurazione F.....	115
Figura 133 (a) e (b) Caia racconta delle condizioni igieniche durante la guerra	116
Figura 134 Grafico a colonne separate creato per l'analisi delle CNM	116

Figura 135 Istogramma per l'analisi delle CNM durante la fase di impersonamento.....	117
Figura 136 Istogramma usato per rilevare eventuali modifiche dei parametri durante l'impersonamento	117
Figura 137 Tabella usata per l'osservazione delle frequenze dei marker culturali	118
Figura 138 Grafico proposto per l'osservazione delle CNM sui marker culturali	119
Figura 139 Istogramma proposto per l'analisi delle occorrenze delle modifiche al segno	119

Lista delle Convenzioni

Convenzione utilizzata	Spiegazione
GLOSSA	Il maiuscolo è usato per trascrivere un segno in lingua scritta
Corsivo	Il corsivo è inserito qualora vi fossero parole in lingua straniera e/o parole importanti nel testo
P-A-R-O-L-A	I trattini fra le lettere indicano l'uso della dattilologia nel segnato
" "	Le virgolette sono usate per le citazioni dirette
[parola]	Le parentesi quadre sono usate per i costituenti di una frase
(1)	Numerazione progressiva usata per gli esempi tratti da altri autori
PAROLA_PAROLA	I trattini fra le parole sono usati per trascrivere nella lingua scritta un segno formato da più parole
'parola'	Le virgolette contengono la traduzione in italiano del segno
MD	Mano dominante
MND	Mano non dominante
CNM	Componenti Non Manuali
b-alto	Angoli della bocca in alto
b-aperta	Bocca aperta
b-basso	Angoli della bocca in basso
b-protrusa	Protrusione della bocca
bc	Battito ciliare
dd	Denti digrignati
gg	Guance gonfie
oc	Occhi chiusi
os	Occhi socchiusi
osp	Occhi spalancati
pl	Protrusione della lingua
sa	Sopracciglia aggrottate
soff	Soffio d'aria
ss	Sopracciglia sollevate
CL(configurazione): 'traduzione in italiano'	Costruzioni con classificatore
_{2a} PAROLA _{2b}	Identificazione dell'accordo verbale
<u>CNM</u> PAROLA	Segnalazione delle componenti non manuali
<u>/COP/</u> PAROLA	Segnalazione Componenti Orali Prestate
<u>[COS]</u> PAROLA	Segnalazione Componenti Orali Speciali
IX ₁	Pronome personale 'Io'
IX ₂	Pronome personale 'Tu'
PAROLA _k	Presenza di un locus referenziale
PAROLA++	Segno reduplicato
____imp PAROLA	Impersonamento

PAROLA(m1)^PAROLA(m2)	Presenza di composti simultanei
-----------------------	---------------------------------

Lista acronimi Lingue dei Segni

Acronimo	Lingua dei Segni
LIS	Lingua dei Segni Italiana
ASL	American Sign Language
BSL	British Sign Language
LSF	Langue des Signes Française

Introduzione

Lo humour nasce, si sviluppa, si evolve e si stabilizza nel panorama sociale e comunitario; le interazioni umane sono cadenzate da esso, riscontrato in ambiti come il cinema, l'arte, la politica sotto forma di terreno di interazione e di scambio culturale.

Il punto di partenza che ha dato il via a questa indagine è stata la necessità di ricercare e fornire maggiore consapevolezza sullo humour Sordo; l'ambito investigativo, infatti, è ricco di potenzialità e risorse, ad oggi ancora poco riconosciute. Come afferma Bienvenu (1994) lo studio dello humour, apparentemente, sembra essere un ambito alquanto insignificante e inutile, ma è proprio nello humour che si possono comprendere le dinamiche culturali e ciò che veramente caratterizza una comunità. Lo humour è specchio della percezione di una cultura, nel caso del presente elaborato il focus è sulla cultura propria della comunità Sorda; Bienvenu riflette sul pensiero che accomuna gli udenti quando pensano ad un Sordo: si pensa ad una deprivazione del senso dell'udito, conteggiando di conseguenza solamente quattro sensi – tuttavia l'autore riconosce che vi è un errore in questo conteggio. La sordità prevede l'aggiunta di un altro senso, il senso dello humour. Da sempre parte del folklore Sordo, lo humour è stato tramandato di generazione in generazione e rimane ad oggi, un mezzo per trasmettere i valori, le norme sociali, e le credenze proprie della comunità Sorda.

Il presente elaborato vuole rappresentare un piccolo contributo alla ricerca che contraddistingue lo humour Sordo in Lingua dei Segni Italiana (LIS).

La presente tesi è stata progettata con l'obiettivo di approfondire la ricerca sui markers linguistici e markers culturali nella narrazione umoristica in Lingua dei Segni Italiana sulla base dell'analisi di tre diverse tipologie di fonti video: i) la barzelletta raccontata in LIS; ii) lo spettacolo teatrale combinato in LIS e Lingua Italiana proposto ad un pubblico di persone udenti e Sorde; iii) uno spettacolo prodotto esclusivamente in LIS rivolto ad un pubblico di Sordi e udenti.

A partire dagli studi di Bienvenu (1994) Bouchauveau (1994) e Sutton-Spence & Napoli (2012) i quali hanno definito l'importanza dell'impatto visivo sulla costruzione umoristica nelle lingue dei segni, è stato definito il campo di ricerca del presente elaborato per ciò che riguarda i markers linguistici. Bienvenu in particolare classifica le tipologie di humour su base linguistica: si fa riferimento alle risorse linguistiche, quindi l'uso della lingua dei segni stessa, usate per creare umorismo. In questa tematica si inseriscono anche i contributi di Sutton-Spence & Napoli (2012) che riferiscono l'uso di alcune tecniche proprie delle lingue dei segni nella narrazione umoristica. In particolare, gli autori (Bienvenu, Sutton-Spence & Napoli) fanno riferimento alle modifiche dei segni e all'uso delle componenti non manuali. Si cita inoltre Bouchauveau che corrobora l'idea degli autori sovra citati, integrando nelle tecniche di creazione dello humour su base linguistica, anche la tecnica dell'Impersonamento e l'uso dei classificatori, utili strategie per fornire una caratterizzazione visiva impattante.

Gli stessi autori riflettono sui markers culturali, considerati di pari livello rispetto ai markers linguistici nella narrazione umoristica nella lingua dei segni. Ci si sofferma sull'umorismo basato sull'esperienza della sordità e la sordità come risposta a dinamiche di oppressione (Bienvenu 1994), sulla cultura della lingua dei segni e sulle situazioni quotidiane che caratterizzano la vita di un Sordo (Sutton-Spence & Napoli 2012). Inoltre, si citano situazioni umoristiche basate sulle prese in giro nei confronti degli udenti e in generale sull'inesperienza che caratterizza gli udenti nell'ambito delle lingue dei segni.

Ulteriori contributi analizzati per la ricerca della presente tesi sono le indagini di Mantovan, Giustolisi & Panzeri (2019) e la tesi di Pol (2015). Entrambi gli studi sono stati condotti sulla LIS, in particolare

il primo studio si è concentrato sulla ricerca dei markers dell'ironia nell'interazione in LIS. La tesi di Pol, invece si è focalizzata sull'analisi dello spettacolo in LIS dal titolo "PA-PA" di Caia, G.

Il presente elaborato è dunque composto da cinque capitoli: il primo capitolo si apre con un breve excursus sulla LIS, descrivendone la storia e l'evolversi della lingua nel tempo. Successivamente si forniscono alcune constatazioni sull'aspetto culturale della lingua. Il capitolo prosegue poi con la descrizione della dimensione grammaticale della LIS, con brevi cenni sulla dimensione fonologica, morfologica e sintattica della lingua.

Il secondo capitolo raccoglie le teorie generali sullo humour. in particolare, si fa riferimento alla Teoria della Superiorità (Hobbes, 1650 & Lippitt 1995), Teoria del Rilascio (Spencer, 1860), Teoria dell'Incongruità (Rutter, 1997), Teoria della Violazione (Veatch, 1998), Teoria del Mantenimento (Radcliffe-Brown, 1949), Teoria della Negoziante (Zijderveld, 1968) ed infine la Teoria delle Cornici Interpretative (Douglas, 1968). Fornire un quadro generale su tutto ciò su cui si concentra lo humour è stato necessario per poter creare una visione d'insieme che collezionasse tutto ciò che riguarda questo ambito.

Il terzo capitolo descrive le teorie di Bienvenu (1994), Bouchauveau (1994), Sutton-Spence & Napoli (2012), Mantovan, Giustolisi & Panzeri (2019) e Pol (2015) riguardanti le teorie dello humour e la ricerca dei markers nelle costruzioni linguistiche in LIS.

Il quarto capitolo espone gli obiettivi di ricerca, i materiali utilizzati e le metodologie sfruttate per condurre l'indagine dei markers. Per ciò che concerne la scelta delle fonti video da analizzare esse si differenziano per la lingua utilizzata, per la presenza o meno di un pubblico e l'eventuale suddivisione del pubblico in persone Sorde e persone udenti. Tenendo questo aspetto in considerazione si sono rinvenuti importanti risultati; integrando l'osservazione eseguita sul software ELAN¹ (Eudico Linguistic Annotator) ad un'analisi descrittiva condotta su Excel, le teorie esposte dagli autori sono state confermate in numerose occasioni.

In particolare, si annoverano la presenza delle componenti non manuali, dei classificatori e dell'impersonamento per ciò che concerne l'indagine svolta per i markers linguistici.

In riferimento ai markers culturali invece, si sono riscontrati numerosi riferimenti legati allo humour sulla lingua dei segni e sugli stereotipi su udenti e Sordi.

Il quinto capitolo propone un'analisi approfondita dei video analizzati per la presente ricerca: per ogni video è stata proposta un'eventuale descrizione della struttura umoristica², oltre che un'indagine dei markers linguistici e/o culturali. Al fine di poter rendere più completa la ricerca e più schematici i risultati si è sfruttato il software Excel per poter ascrivere gli esiti dell'osservazione.

¹ ELAN 7.0 <https://archive.mpi.nl/tla/elan> (ultima consultazione: 17/06/2026)

² Come spiegato nei capitoli successivi, alcuni video non hanno permesso un'analisi della struttura umoristica adeguata essendo essi spezzoni tratti da altri video

CAPITOLO 1

Contesto linguistico e culturale della LIS

1.1 Introduzione

In questo capitolo si propone un breve excursus sulla storia che ha plasmato la comunità Sorda, riflettendo poi sulla cultura Sorda in sé.

Successivamente il capitolo prosegue con la contestualizzazione grammaticale della Lingua dei Segni Italiana; il paragrafo 1.5 e sottoparagrafi osservano il dominio fonologico della LIS. In § 1.7 si introduce il concetto di dominio morfologico e le caratteristiche che ne conseguono. Infine, dal paragrafo 1.9 si espone brevemente il concetto di sintassi della LIS. Si annovera inoltre un riferimento alle figure retoriche, in particolare la figura retorica del Climax in § 1.10. A fine capitolo si riportano le conclusioni riassuntive.

1.2 Accenni alla sordità nella storia

Il background storico riguardante la sordità è necessariamente utile per poter comprendere alcune dinamiche proprie della Lingua dei Segni; conoscere la storia afferma l'esistenza di un passato Sordo vivo e importante per la cultura Sorda.

Ladd (2003) analizza accuratamente la tendenza di pensiero evolutasi nel tempo riguardante le persone Sorde, a partire dai primi pensieri filosofici di Aristotele e Socrate. La presenza di Sordi nella comunità ellenica rappresentava un 'rompicapo filosofico' che si incrociava con le principali questioni di esistenza e comportamento dell'essere umano. Aristotele si chiedeva che posto potesse occupare nella società una persona non udente se l'udito è il senso del suono e il suono è il mezzo di trasmissione del pensiero stesso (Farrah, 1923). D'altro canto, Socrate proponeva una visione più aperta riflettendo su una immaginaria situazione umana di impossibilità nell'usare lingua o voce: la volontà di comunicare il proprio pensiero sarebbe stata talmente forte che ogni forma sarebbe plausibile per raggiungere quell'obiettivo. Anche il pensiero agostiniano del quarto secolo a.C. in *De quantitate animae liber unus* suggeriva una versione certamente più schiusa, osservando come svariate persone sorde conosciute in passato comunicassero ed esprimessero i loro pensieri con movimenti del corpo, presupponendo come questa facoltà facesse parte dell'anima stessa così come lo era parlare (Ladd, 2003).

Tuttavia, l'autorità aristotelica prevalse, e si legò irrimediabilmente alla visione cristiana, avviando una tendenza di pensiero riguardante i Sordi che virò verso una visione più conservativa, dando il via così ad una corrente di pregiudizi che viaggiarono nella storia; alcune testimonianze dal Medioevo riportano la vita di persone sorde relegate alle mansioni più degradanti, vista la mancanza di un'offerta di istruzione e la conseguente impossibilità di farsi comprendere ai più. Nel XVI però si introdusse la prima riflessione sulla necessità di educazione e formazione delle persone sorde, le quali, grazie agli studi di Girolamo Cardano sulla fisiologia di bocca, occhi e cervello, cominciarono un processo di dignificazione; si dovrà arrivare a numerosi decenni più tardi per poter parlare di una vera e propria educazione formale delle persone sorde, la quale è strettamente collegata alla storia della LIS (per una panoramica si veda Branchini & Mantovan, 2022, parte I). Nel tempo si susseguono numerosi educatori che si proposero di insegnare a comunicare ai Sordi: si ricorda Juan Pablo Bonet che con *Reduction de las letras y arte para enseñar a ablar a los Mudos* analizzò alfabeti manuali precedenti e ne stilò una nuova versione, ritenuta il primo manuale moderno di fonetica e fonologia di una lingua dei segni. In Gran Bretagna, George Dalgarno (1661) propose la dattilologia (ad oggi termine utilizzato per indicare l'alfabeto manuale) come strumento primordiale per elaborazione di un linguaggio universale per sordi. Si delinearono poi tre scuole di pensiero sull'educazione: quella tedesca, che puntava all'oralismo, quella francese che si proponeva più filosofica e infine quella inglese, la quale proponeva un'istruzione sovvenzionata da nobili che quindi esisteva solo grazie a ricche donazioni.

1.2.1 La considerazione del Razionalismo settecentesco

Vitale risultò essere l'atteggiamento innovatore proposto dal XVIII secolo in poi: considerazioni sulla natura dell'uomo e del linguaggio furono prodotte dagli Illuministi, che si rifletterono quindi anche sul mondo della sordità (Ladd, 2003). Kant, Diderot, Montaigne, Rousseau, Condillac discussero ampiamente sulla questione proponendo diverse ideologie (si cita Montaigne che ritiene la lingua dei segni propria della natura umana, in contrasto con Kant che ritiene la razionalità propria del linguaggio fonico e che la sordità ne rappresenti un limite - Capozzi, 2025). Nel frattempo, prese vita un importante atteggiamento propositivo verso l'istruzione dei Sordi stimolato anche e soprattutto dalla tendenza Illuminista: si osservò la trasformazione di pensiero a partire da figure come Samuel Heinicke e arrivando all'abate De l'Épée, che si fece portavoce dell'innovazione dei Lumi. Se per il primo l'educazione dei Sordi era una necessità ma che doveva essere inderogabilmente oralista (esaltando quindi il metodo della scuola tedesca), il secondo accettava in parte questa visione ma d'altro canto proponeva una strada più metodologica, basata sulla scuola francese: i segni sostituivano le parole della lingua, e potevano essere inventati o già presenti all'interno del sistema gestuale. Questo approccio risultò essere propositivo per il sistema pedagogico dei Sordi, suggerendo un cambiamento di direzione dalla prospettiva cristiana che si era instillata nel tempo, scartando l'ideologia dell'udito come unico senso per veicolare la fede e arrivando ad accettare che quest'ultima potesse svilupparsi anche attraverso altri canali (Lane & Philip, 1984). Con questo rinnovato atteggiamento vennero fondati dei nuovi istituti propri all'educazione delle persone con sordità: uno fra tutti fu l'*Institut National de Jeunes Sourds de Paris* nel 1760 che permise la diffusione dei metodi d'insegnamento, cosa fino a quel tempo mantenuta strettamente segreta. Così facendo, la metodologia superò i confini francesi e raggiunse nazioni anche d'oltre oceano. Da lì, infatti, giunse Edward Miner Gallaudet che si fece promotore in America di questo nuovo approccio, inaugurando la prima università per Sordi, la *Gallaudet University*. In Italia invece il vigore dato dal metodo Illuminista permise di rinnovare l'approccio scolastico fondando delle scuole per Sordi, condotte da esponenti quali Tommaso Silvestri, Ottavio Giovan Battista Assarotti, Padre Muti e Madre Kuntz che alternarono svariati metodi di approccio all'educazione.

1.2.2 Il Congresso di Milano e la vittoria della parola

Per arrivare alla svolta irrimediabilmente oralista del Congresso di Milano nel 1880 si riconoscono numerosi campanelli d'allarme da interpretare, a partire dall'influenza tedesca sull'istruzione dei Sordi in Italia: come già accennato, influenti figure quali Heinicke si facevano promotori del metodo oralista, asserendo che la vista non potesse sostituire l'udito e che conseguentemente le idee astratte fossero in qualche modo "bloccate" nei Sordi. Il ragionamento tedesco in ambito linguistico prevalse anche vista l'egemonia che deteneva la Germania in quegli anni in ambito scientifico (Almini & Venier, 2019).

In Italia quindi, numerosi si fecero portavoce di questo approccio: Pendola, Tarra, Balestra di comune accordo inaugurarono la rivista *L'educazione dei sordomuti* nel 1872; capisaldi del metodo oralista, fomentarono il pensiero, a partire dal fatto che la supremazia della parola non provenisse in toto dagli "alemanni" (Facchini, 1995) ma che fosse uno statuto filosofico e religioso già presente in Italia da moltissimo tempo. Tarra, ad esempio, confermava che la parola era dono divino e che i segni confondevano le menti in modo talmente esteso che fosse impossibile educarle (Facchini, 1995). Si aggiunsero via via sempre più voci sostenitrici del metodo tedesco (Vaisse, direttore dell'*Institut National des Sourds-Muets* di Parigi, affermò che lo stesso De l'Épée non utilizzasse così tanto i segni come si credeva fare) e si arriva così al 1880. Il Congresso (6-11 Settembre 1880) fu architettato in maniera minuziosa, selezionando più esponenti oralisti e pochissimi rappresentanti del metodo gestuale (si ricorda la presenza di Thomas ed Edward Gallaudet citata in Branchini & Mantovan, 2022). Gli interventi erano per lo più indirizzati a svantaggiare la posizione dell'uso dei segni; degno di nota è l'intervento di Tarra circa la natura "passionale" del gesto: il ragionamento portato accusava il segno come mezzo per rivivere certe azioni compiute. Un esempio era un torto, una malefatta causata ad un altro: nell'esatto momento in cui la persona Sorda doveva spiegare il fatto doveva ridestare pensieri nocivi all'anima:

“Quando un sordomuto – spiega Tarra – “col gesto mi dice, o dirò meglio, rifà ciò che ha fatto, è normale che si riproduca in lui quel senso che ha accompagnato la sua azione. Per cui, per esempio, riproducendo il fatto che gli era stato funesta occasione d’ira, o di vendetta, era evidente ripetersi in lui la passione che detestava: il che certamente non giovava alla sua riforma morale. Quando invece attualmente il mio sordo fatto parlante si presenta al superiore e gli dice per esempio: ‘fui offeso ed io mi sono vendicato’; essendo che non ha bisogno da fare ciò che dice e il modo in cui lo fece, ma semplicemente dice e riflette il male che ha fatto, egli non ha per nessuna parte un eccitamento a rinnovare in sé la passione di che s’accusa”

(Atti del Congresso, 1881: 112-113; ora in Lane, 1995: 55).

Inoltre, secondo tale pensiero, era pressoché impossibile riuscire a veicolare con i segni parole astratte come Dio, fede, giustizia, e la voce era l’unico canale utile a compiere tale azione perché non le materializzava/umanizzava, al contrario di quello che si faceva con i segni.

Il Congresso si chiuse dunque con la vittoria dell’oralismo, tagliando fuori numerose opinioni di esponenti del metodo gestuale ma anche, e soprattutto, quelle dei Sordi stessi.

Nonostante la sconfitta istituzionale e l’onta negativa gettata sulla lingua dei segni, questa rimase viva nella quotidianità dei Sordi e nel contesto informale, senza però rendersi conto che si stava utilizzando una vera e propria lingua con una sua struttura, regole e limiti. Il sostegno dato dall’uso di una lingua comune rispetto ai dogmi imposti creò una rete sociale per i Sordi che conquistarono una maggiore coscienza: in Italia si svilupparono associazioni in diverse città, una fra tutte è la nascita dell’oggi conosciuto ENS (Ente Nazionale Sordi). Nella storia dei Sordi italiani si ritrovano numerosi avvenimenti, ognuno a suo modo importante: si citano il patto di Padova (1932) che sancì la nascita dell’Ente Unico rappresentante dei Sordi in Italia, la legge nr 517 che integrava i bambini Sordi nelle scuole per udenti, la legge nr 883/1978 sull’assistenza sanitaria ai Sordi, l’obbligo di assistenti alla comunicazione per individui con invalidità fisiche o sensoriali con la legge nr 104/1992. Piccoli passi e cambiamenti si sono dunque susseguiti nel tempo, fino ad arrivare a riconoscere enti con ENS come centro accreditato alla formazione del personale in LIS (Lingua dei Segni Italiana), o nel 2010 durante il ventunesimo Congresso Internazionale degli Educatori Sordi a Vancouver, quando dopo ben 130 anni furono confutate tutte le conclusioni a cui si era giunti nel 1880, per afferire la validità del metodo gestuale e l’importanza di una lingua dei segni (Almini & Venier, 2019). In Italia, rimane comunque lo stigma causato da determinate decisioni del passato, anche se poco alla volta si cerca di dare una svolta alla situazione stazionaria riguardante il riconoscimento della LIS. Nel 2017 è stato proposto un disegno-legge “*Legge quadro sui diritti di cittadinanza delle persone sorde, con disabilità uditiva in genere e sordocieche*” per il riconoscimento della LIS (passaggio già avvenuto in svariati paesi europei ma non ancora realizzato in Italia). Nella pratica, l’approvazione concretizza e regola l’uso della lingua dei segni in situazioni amministrative, giudiziarie, civili e penali (Almini & Venier, 2019). È una legge attesa dalla comunità Sorda che segna una svolta nella storia dei Sordi in Italia. In Volterra (2014) si osserva l’impellenza che necessita la comunità Sorda di una maggiore consapevolezza istituzionale riguardante la LIS: molti Sordi, infatti, usano la LIS in modalità bilingue con l’Italiano, ma ritengono la LIS sostanziale per uno sviluppo sociale e culturale che possa aiutare a migliorare l’accessibilità dei Sordi a numerosi contesti quotidiani. Gli ultimi riconoscimenti legislativi si concretizzano dunque il 21 Maggio del 2021 con il Decreto Sostegni (art. 34-ter del DL. 41/2021): in linea con la Convenzione delle Nazioni Unite viene riconosciuta la LIS (Lingua dei Segni Italiana) e la LIST (Lingua dei Segni Italiana Tattile)³

Si sottolinea infine come la LIS possa essere utile e fruttuosa anche per le persone udenti, che sia mezzo di comunicazione con familiari e parenti Sordi o come lingua d’apprendimento in generale: è

³ Per ulteriori approfondimenti: https://temi.camera.it/leg19/post/OCD15_14646/lingua-segni-lis-e-lingua-segni-tattile-list-pubblicato-decreto-della-presidenza-del-consiglio-sulle-professioni-interprete.html

infatti assodato che essendo la LIS una lingua a canale visivo, diventa un mezzo di espressione notevole per coloro che vogliono esprimersi in una modalità diversa da quella vocale (Volterra, 2014).

1.3 Osservazioni sulla cultura Sorda

È necessario approfondire anche solo in minima parte alcuni aspetti che caratterizzano la cultura Sorda, per poterne permettere una corretta comprensione: il dibattito sulla *Deaf culture* – cultura Sorda si è animato principalmente intorno agli anni '70 negli Stati Uniti e il segno per *Deaf culture* appare circa nel 1985 in BSL (*British Sign Language*) e ASL (*American Sign Language*): Stokoe (1965) usa per primo un riferimento alla quotidianità dei Sordi e sfrutta il termine *Deaf Culture*: per intendere cos'è effettivamente la cultura Sorda interviene invece Ladd (2003) ricercatore e attivista, che definisce chiaramente la condizione socio-culturale e l'esperienza positiva della sordità, includendo il senso di appartenenza alla comunità che solo una cultura comune può offrire.

Oltre a questa definizione si citano anche Baker & Padden (1978) i quali definiscono il termine comunità Sorda come una porzione di persone Sorde che condivide la lingua, i valori, le esperienze e le opinioni di altre persone Sorde.

Tutte queste definizioni compongono a loro volta un approccio alla sordità tendente alla visione sociale della stessa, in contrasto alla visione puramente medico-scientifica che la osserva come una fuoriuscita dallo schema medico-normativo proposto sulla base di una cultura udente (Cottini, 2018). Anche Volterra conferma questa tendenza, afferendo come la maggior parte degli studi sulla lingua e la linguistica vertano attorno alla cultura udente, escludendo a priori quella Sorda (Volterra et al., 2019).

Vi sono dunque due percezioni diverse della sordità: la prima, analizzata grazie alle proposte di Ladd, Stokoe etc. ritenuta la visione tendente alla promozione di socialità e della cultura Sorda. La seconda è invece una versione più tecnica e scientifica. Esaminando le due visioni, dunque, Ladd (2003) esemplifica nella pratica le due tendenze, sulla base della dicotomia:

- Sordo: la lettera maiuscola S è indicatore di appartenenza alla Comunità Sorda; il termine è usato nei confronti delle persone che sentono di appartenere alla comunità e di conseguenza alla cultura, partecipando attivamente ad essa e venendo coinvolti nelle esperienze culturali e comunitarie.
- sordo: in riferimento alla visione medico-scientifica, indica le persone sorde che non percepiscono la comunità Sorda e non ne fanno parte, posizionandosi all'interno dell'ambiente udente

Sulla base di questa distinzione il presente elaborato seguirà la sovra fornita distinzione di nomenclatura.

Ladd (2003) fornisce un'ulteriore definizione che dà un nome effettivo al senso di comunità percepito fra Sordi, in riferimento al termine *Deafhood* in contrasto con il termine *deafness*: la perdita dell'udito, con il termine *deafness* visto con accezione negativa, viene soppiantato dal senso di *Deafhood*. il suffisso *hood* usato nelle lingue anglofone viene utilizzato accompagnando altri termini per indicare l'appartenenza o il senso di sentirsi integrato in qualche situazione (si vedano esempi come *selfhood* o *brotherhood*). Con questa percezione viene coniato il termine *Deafhood*, come senso di essere e sentirsi all'interno di un contesto sociale, farne parte ed essere consapevolmente Sordo definendo altresì il senso identitario che ne consegue (Ladd, 2003).

1.4 Cos'è la LIS: breve introduzione alla grammatica della lingua

La Lingua dei Segni Italiana (LIS) è la lingua che coinvolge la dimensione visuo-gestuale ed è il mezzo principale utile alla comunicazione fra persone Sorde in Italia (Volterra & Pizzuto, 2002).

La lingua dei segni rafforza e promuove il concetto di identità Sorda: la comunicazione esclusiva tramite segni permette di costruire suddetta identità tramite le interazioni e ne definisce la cultura. Come brevemente accennato, le lingue dei segni, e dunque anche la LIS stessa, hanno permesso di

scalfire il pilastro di pensiero riguardante i Sordi, e la comprensione e l'utilizzo di una lingua che confacesse alle capacità del Sordo ha potuto creare una competenza nuova e identitaria, rappresentante di cultura e storia (De Monte, 2019).

Al contrario della credenza estremamente comune, le lingue dei segni sono svariate: si citano *l'American Sign Language* (ASL), *Langue des Signes Française* (LSF), *British Sign Language* (BSL) ecc.... come le lingue vocali, si differenziano fra loro per numerosi aspetti, grammaticali e non. Anche la LIS ha una propria costituzione, con una solida variazione diatopica presente nel territorio italiano.

Prima di approfondire le dinamiche grammaticali che caratterizzano la LIS è necessario fornire un breve contesto di creazione del segno stesso. In LIS, infatti, non tutti i segni sono originati in egual maniera ma piuttosto provengono da dinamiche diverse. La distinzione principale proviene dalla categorizzazione dei segni in lessico nativo e non nativo.

Il lessico nativo riguarda tutti i segni ideati, sviluppati ed utilizzati all'interno della comunità segnante. Si suddivide in lessico nativo congelato (*core lexicon*) e lessico nativo produttivo (*non core lexicon*).

Il lessico nativo produttivo, invece, include i segni che non hanno una forma predefinita che permette una trasmissione di diversi significati a seconda della modifica della forma. Ne fanno parte i classificatori, le indicazioni e BUOYS, ovvero gli ancoraggi discorsivi⁴.

Il lessico non nativo coinvolge invece elementi originariamente esterni alla LIS che però hanno visto un'integrazione graduale nella lingua, fino ad arrivare a diventare segni quotidianamente usati dai segnanti. Il lessico non nativo attinge da altre lingue dei segni, come il caso del segno INTERNET per cui la LIS ha usufruito del segno già esistente in ASL e lo ha integrato nel segnato comune:



(a)

INTERNET



(b)

Figura 1 esempio di prestito dall'ASL per il segno INTERNET, segnato in LIS in (a) e in ASL in (b)

Fonte: SpreadTheSign

Altre classificazioni che rientrano nel lessico non nativo sono i segni che provengono dalla lingua vocale dell'italiano: ne fa parte l'uso della dattilologia, ovvero la traslitterazione di parole attraverso l'alfabeto manuale (Figura 4), l'omofonia/omografia per parole scritte o pronunciate similmente ma con significato completamente diverso (ne è un esempio il segno per DISCIPLINA, in cui un segno che di norma viene associato ad un significato come materia di studio, ma che invece, per molti segnanti diventa un segno che riconduce al significato di rigore/rigidità). Altre casistiche

⁴ I BUOYS sono strategie della LIS che permettono di mantenere attiva un'informazione nel discorso: attraverso l'uso di mano dominante e non dominante si rappresenta un ipotetico elenco di informazioni, in cui la MND è statica e rappresenta il numero dell'elenco e la MD, simultaneamente, produce nuove informazioni relative agli elementi in elenco

ricondono al lessico non nativo da lingua vocale nato da omolalie, riabilitazione logopedica e calchi linguistici.

Un'ultima possibilità di creazione di lessico non nativo è il processo di assimilazione della gestualità: in special modo, l'Italia sfrutta una quantità di gesti molto ampia che con il tempo è stata adottata anche dalla LIS per segni come FAME o SOLDI:



FAME

Figura 2 FAME come segno originato dalla gestualità italiana Fonte: SpreadTheSign

Per quanto riguarda gli studi condotti sulla LIS uno dei primi proposti è stato il lavoro svolto da Virginia Volterra nel 1987 che ha permesso di accedere ad una panoramica completa della lingua. Successivamente altri studi hanno arricchito l'ambito inerente alla grammatica di LIS: si ricordano gli studi sulla struttura fonologica con i lavori di Russo Cardona & Volterra (2007), Radutzky & Santarelli (2004), Franchi (2004) e Leroze (2011). La fonologia della LIS è stata suddivisa in studi riguardanti i parametri che la descrivono ovvero configurazione manuale, luogo di articolazione, orientamento e movimento. Il quinto parametro osservato da Franchi (2004) sono le componenti non manuali.

Per ciò che concerne, la morfologia invece si annoverano Pizzuto (1986), Cecchetto & Zucchi (2006) e Geraci (2009) che osservano i processi di formazione dei morfemi di tipo simultaneo o sequenziale e che sfruttano le potenzialità che possono offrire le combinazioni sia di segni manuali che non manuali. Per quanto riguarda la sintassi invece si annoverano gli studi di Laudanna e Volterra (1991), Cecchetto Geraci e Zucchi (2006) Branchini & Donati (2009) e Branchini & Geraci (2011), Cecchetto (2012), che osservano l'ordine canonico della LIS e le tendenze sintattiche che la compongono (per una panoramica, Branchini & Mantovan, 2022).

1.5 La struttura fonologica della LIS

Per quanto riguarda gli studi in altre lingue del mondo nel 1960 Stokoe, linguista americano specializzato negli studi di ASL, analizza la struttura interna della lingua e dimostra che i segni sono a tutti gli effetti elementi linguistici e possono essere di conseguenza scomponibili in più parti. A livello comparativo si possono accostare i fonemi delle lingue vocali combinabili all'infinito, con i cheremi (dal greco *'keiros'* ovvero mano) ovvero le subunità delle lingue dei segni scomponibili e abbinabili fra loro.

I segni sono elementi linguistici che risultano dalla combinazione di più parametri fonologici, ovvero: configurazione, luogo, movimento, orientamento e componenti non manuali (Branchini, Mantovan, 2022 per una panoramica sulla LIS).

Analizzando l'ASL, Stokoe (1960) ha identificato i parametri: configurazione, luogo e movimento.

Successivamente, grazie al lavoro di Battison (1978) si aggiunge il parametro dell'orientamento ed infine il parametro delle componenti non manuali osservato da Baker-Shenk (1983) e da Franchi (1987) per quanto riguarda la LIS. Definire le lingue dei segni è importante per il loro riconoscimento come lingue vere e proprie e gli studi sui parametri sono uno dei fattori che ha permesso alle suddette lingue di raggiungere uno status linguistico confacente. Infatti, così come accade per le lingue vocali, anche nelle lingue dei segni occorrono fenomeni linguistici come, ad esempio, la formazione di coppie minime: questo accadimento permette di determinare lo status determinante di un fonema qualora vi siano coppie con un significato diverso che si distinguono solo per un parametro, che avrà valore distintivo. Si propone l'esempio del segno FAMIGLIA e del segno PIENO:



FAMIGLIA

(a)



PIENO

(b)

Figura 3 segno PIENO (a) e FAMIGLIA (b) Fonte: SpreadTheSign

CONFIGURAZIONE	MD: 5	CONFIGURAZIONE	MD: 5
LUOGO	MND	LUOGO	MND
MOVIMENTO	circolare	MOVIMENTO	dritto
ORIENTAMENTO	Palmo verso basso	ORIENTAMENTO	Palmo verso basso
CNM	-	CNM	-

Tabella 1 parametri dei segni FAMIGLIA e PIENO

I segni sono una coppia minima per due motivi: il primo è rappresentato dal significato ovviamente distinto dei due e il secondo dalla modifica di un fonema, in questo caso il parametro del movimento (Branchini & Mantovan, 2022)

1.5.1 Il parametro della configurazione

Come accennato, questo parametro è stato studiato da Stokoe (1960) per la ASL, e da Corazza & Volterra (1987) per la LIS e permette di classificare i segni a seconda di due criteri; infatti, la conformazione assunta dalla mano durante l'articolazione del segno è osservabile dal punto di vista della selezione delle dita e dalla loro posizione. Il primo caso, la selezione delle dita, ovvero quante dita sono necessarie per articolare adeguatamente un segno, è rilevante a determinare una configurazione: si avrà una selezione che va da una a cinque dita. Si propone la seguente classificazione da Mantovan (2022:126-128).

Numero di selezione	Dita	Dita non selezionate flesse	Dita non selezionate estese
Una	Pollice		--
	Indice		--
	Medio	--	
	Mignolo		--
Due	Pollice + indice		
	Pollice + medio	--	
			--
	Indice + medio		--
	Pollice + mignolo		--
	Indice + mignolo		--
Tre	Pollice + indice + medio		--
Quattro	Indice + medio + anulare + mignolo		--

Cinque	Pollice + indice + medio + anulare + mignolo		--
--------	--	---	----

Tabella 2 tabella delle configurazioni tratta da Mantovan (2022: 126-128).

Per quanto riguarda la posizione della dita invece la classificazione prevede dita:

- Estese
- Piegare aperte
- Piegare chiuse
- Curve aperte
- Curve chiuse
- Chiuse
- Separate/unite

Configu- razioni	Dita estese	Dita piatte aperte	Dita piatte chiuse	Dita curve aperte	Dita curve chiuse	Dita chiuse
S		/	/	/	/	/
G		/	/		/	
3/5	/		/	/	/	/
I		/	/	/	/	/
L					/	/
F	/					/

Figura 4 descrizione delle posizione delle dita da Branchini & Mantovan(2022:135).

Configu- razioni	Dita estese	Dita piatte aperte	Dita piatte chiuse	Dita curve aperte	Dita curve chiuse	Dita chiuse
8	/	/	/	/		/
V	[-U] 	/	/		/	/
	[+U] 					
Y		/	/	/	/	/
U		/	/	/	/	/
3					/	/
4			/	/	/	/
5	[-U] 			[-U] 		
	[+U] 			[+U] 		

Figura 5 descrizione delle posizioni delle dita da Branchini & Mantovan, 2022:136

Le configurazioni sono divise in due sulla base della marcatezza delle stesse: per quanto riguarda le configurazioni non marcate si intendono le configurazioni più basiche e naturali, ad esempio la configurazione B con cinque dita estese unite. Il resto delle configurazioni è denominato sotto la voce di configurazioni marcate. Il segno può essere articolato a una mano o a due mani ed essere bilanciato o non bilanciato. Battison (1978) prevede infatti un'ulteriore sottoclassificazione dei segni: per quanto riguarda i segni a due mani essi possono essere bilanciati (*simmetry constraint*) e quindi prevedere la stessa configurazione, movimento, luogo e orientamento, articolati entrambi con configurazioni non marcate (B, A, C, O, 1, 5) oppure non bilanciati (*dominance constraint*) per cui le mani non prevedono una similarità nell'articolazione del segno. In questo caso la mano dominante si muove e la mano non dominante assume una configurazione non marcata o la stessa della mano dominante.

Le configurazioni inizialmente individuate da Radutzky (1992) per la LIS sono 56: 26 sono facenti parte di un sistema alfabetico chiamato alfabeto manuale o dattilologia (Figura 6):

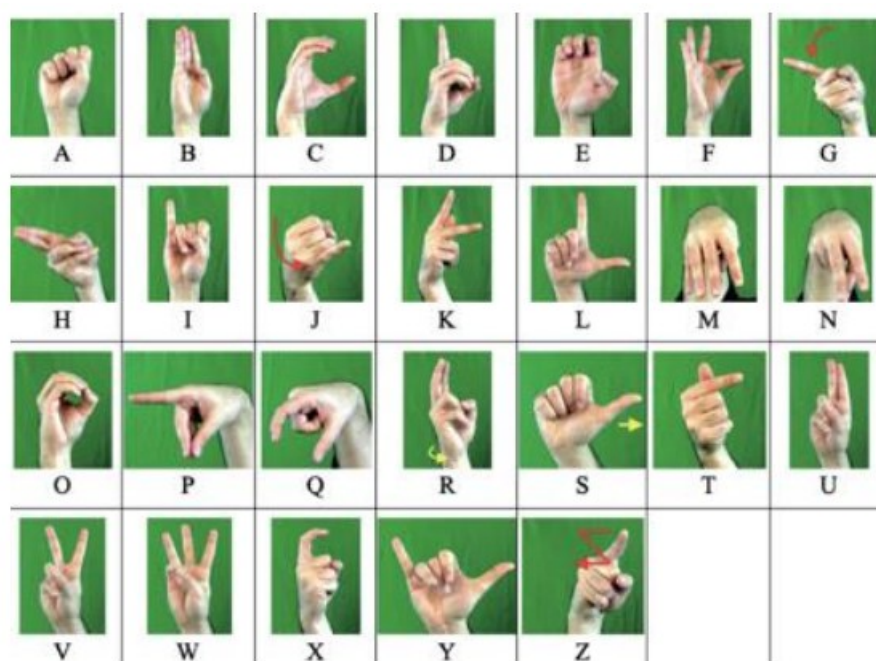


Figura 6 alfabeto manuale italiano (Mantovan, 2022: 248)

Ad oggi l'alfabeto manuale è usato per i nomi propri di persona o per indicare luoghi geografici specifici (Radutzky, 1987).

1.5.2 Il parametro del luogo

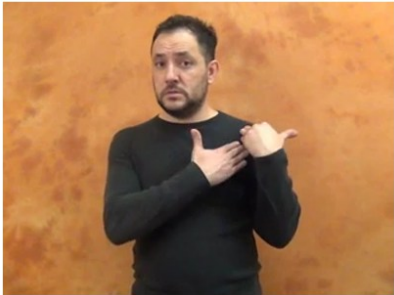
Il luogo rientra nei parametri inizialmente identificati da Stokoe e rappresenta i punti esatti dello spazio usati per articolare i vari segni. Per definire all'interno di un'area circoscritta i punti si può classificare il parametro del luogo all'interno di un cosiddetto spazio segnico: questo spazio è definito partendo dalla linea della vita e arriva a poco sopra la testa per quanto riguarda il piano verticale mentre osservando il piano orizzontale si possono includere i punti che vanno da gomito a gomito del segnante. Classificando i punti su un piano sagittale invece si include lo spazio che va dal corpo del segnante fino all'aerea avanti al torso (Branchini & Mantovan, 2022). Pochi segni sono prodotti al di fuori dello spazio segnico (solo alcuni segni, ad esempio alcuni indumenti sono frequentemente posizionati poco sotto il bacino). Secondo Radutzky (1992) esistono 16 luoghi di articolazione, ed è possibile classificare i luoghi seconda la seguente categorizzazione (da Branchini & Mantovan (2022):

- Testa (viso, fronte, orecchio, occhio, naso, guancia, bocca, mento, collo)

Luogo	Esempi
Fronte	PENSARE 
Occhio	OCCHIALI 
Orecchio	SORDO 
Naso	CURIOSO 
Petto	INVIDIA 

Tabella 3 riferimenti ed esempi usati per classificare i luoghi di articolazione in LIS inerenti alla testa
Fonte: SpreadTheSign

- Corpo (spalle e tronco superiore, petto, tronco inferiore, braccio, polso)

Luogo	Esempi
Spalle	RESPONSABILE 
Petto	MAGLIETTA 
Tronco inferiore	VITA (sostantivo) 
Braccio	INFERMIERE 

Polso	OROLOGIO 
-------	---

Tabella 4 riferimenti ed esempi usati per classificare i luoghi di articolazione in LIS inerenti al corpo Fonte: SpreadTheSign

- Mano non dominante (palmo, punta delle dita, lato radiale, dorso)

Luogo	Esempi
Palmo	NATURALE 
Punta delle dita	CA' FOSCARI 
Lato radiale	CHIUSO 

Dorso	SAPONE
	

Tabella 5 riferimenti ed esempi usati per classificare i luoghi di articolazione in LIS inerenti alla mano non dominante
Fonte: SpreadTheSign

- Spazio neutro: lo spazio di fronte al torso, è l'area dove si articolano la maggior parte dei segni in LIS. Si possono articolare segni al centro dell'area, in alto, in basso o lateralmente.



TEATRO

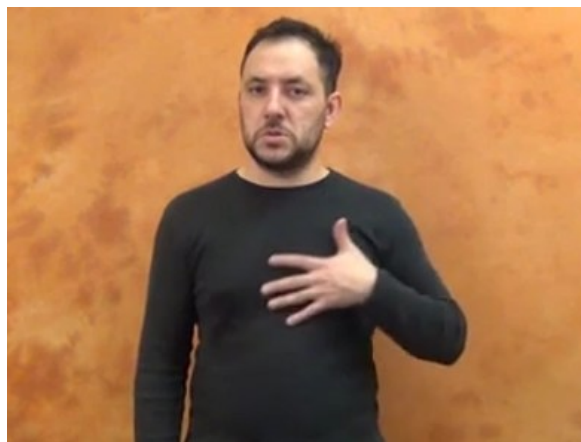
Figura 7 esempio di luogo di articolazione spazio neutro con il segno TEATRO Fonte: SpreadTheSign

Spesso il luogo è direttamente correlato al significato che apporta il segno: è chiaramente visibile negli esempi corrispondenti alle parti della testa (ad esempio alla fronte si collegano alcune attività cognitive come per il verbo pensare).

Tutte le distinzioni di luogo sovra citate creano coppie minime e contrasto fonologico: si osserva l'esempio di AFRICA e SODDISFAZIONE, per cui i diversi luoghi, ovvero il viso per AFRICA e il petto per SODDISFAZIONE, sono un chiaro esempio di coppia minima basata sul parametro del luogo:



AFRICA



SODDISFAZIONE

(a)

(b)

*Figure 8 segni AFRICA (a) e SODDISFAZIONE (b)
Fonte: SpreadTheSign*

1.5.3 Il parametro del movimento

È il parametro che permette di definire come si muovono i segni nello spazio, suddividendoli in movimenti primari (con traiettoria) e movimenti secondari (Branchini & Mantovan, 2022) (Friedman, 1977).

I movimenti primari con traiettoria permettono al segno di cambiare luogo durante l'articolazione stessa. Di seguito il segno ANDARE:



(a)

ANDARE

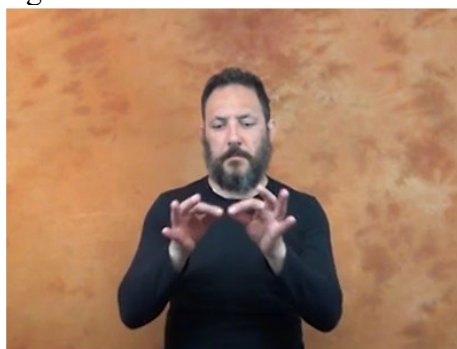


(b)

Figure 9 segno ANDARE in (a) e (b) con traiettoria Fonte: SpreadTheSign

La configurazione e/o orientamento assunti dalla mano durante i movimenti primari è di seguito categorizzata (Branchini & Mantovan, 2022):

- Rettilinea: movimento che parte e arriva da un punto all'altro in maniera diritta (Radutzky & Santarelli, 1987), come nel segno METRO articolato a due mani che partono dal centro e arrivano ai lati dello spazio segnico:



METRO

Figura 10 segno METRO Fonte: SpreadTheSign

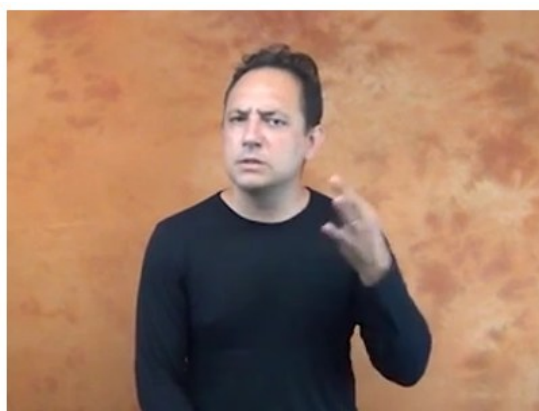
- Arcuata: movimento che realizza un arco nello spazio segnico, segno GENTILE:



GENTILE

Figura 11 segno GENTILE Fonte: SpreadTheSign

- Circolare: il segno è realizzato ricreando un movimento a cerchio orario/antiorario, come nel segno SEMPRE



SEMPRE

Figura 12 segno SEMPRE Fonte: SpreadTheSign

- Ondulatoria: o a zig-zag, con movimenti brevi che si spostano come nel segno ENERGICO



ENERGICO

Figura 13 segno ENERGICO Fonte: SpreadTheSign

Sempre secondo la classificazione proposta da Branchini & Mantovan (2022) la direzione variata nei cambi primari è invece definita in:

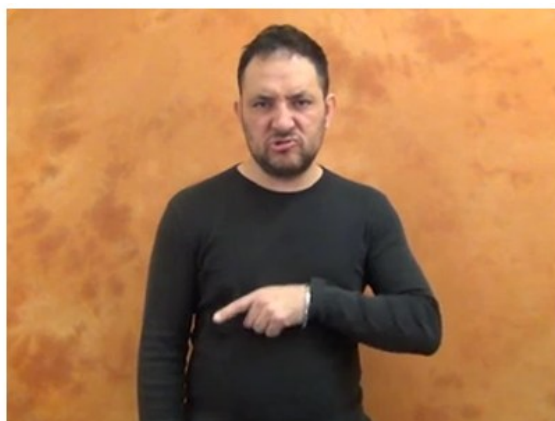
- Verso l'alto: movimento che sposta il segno, portandolo dal basso verso l'alto e arriva ad un livello superiore, come nel segno OMBRELLO



OMBRELLO

Figura 14 segno OMBRELLO Fonte: SpreadTheSign

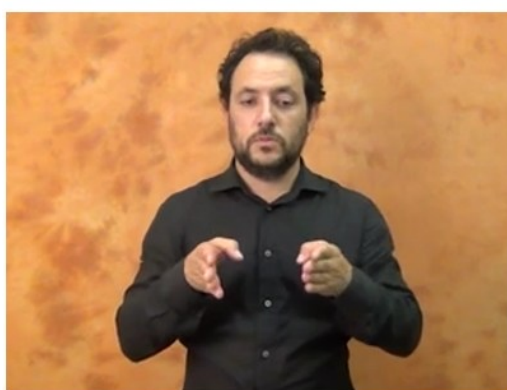
- Verso il basso: il movimento prevede uno spostamento dall'alto verso il basso come in GELOSO



GELOSO

Figura 15 segno GELOSO Fonte: SpreadTheSign

- Verso il segnante: dallo spazio avanti il segnante verso il segnante, ad esempio nel segno TOMBA



TOMBA

Figura 16 segno TOMBA Fonte: SpreadTheSign

- In avanti: l'articolazione si sposta dal segnante in avanti, come in RESPINGERE



RESPINGERE

Figura 17 segno RESPINGERE Fonte: SpreadTheSign

- Ipsilaterale⁵: spostamento della mano verso il lato del mignolo, come in RE:



RE

Figura 18 segno RE Fonte: SpreadTheSign

- Controlaterale⁶: spostamento della mano verso il lato del pollice si veda il segno ALBA



ALBA

Figura 19 segno ALBA Fonte: SpreadTheSign

Un'altra casistica sono i movimenti secondari che prevedono la variazione di orientamento o di configurazione, di seguito un esempio di cambiamento di configurazione nel segno LATTE in cui si può osservare il cambiamento da cinque dita curve aperte a cinque dita chiuse:

⁵ Definizione di Ipsilaterale: si intendono tutti i segni che vengono prodotti nello stesso lato del corpo rispetto alla mano che produce il segno

⁶ Definizione di Controlaterale: si intendono tutti i segni articolati sul lato opposto del corpo rispetto alla mano che produce il segno

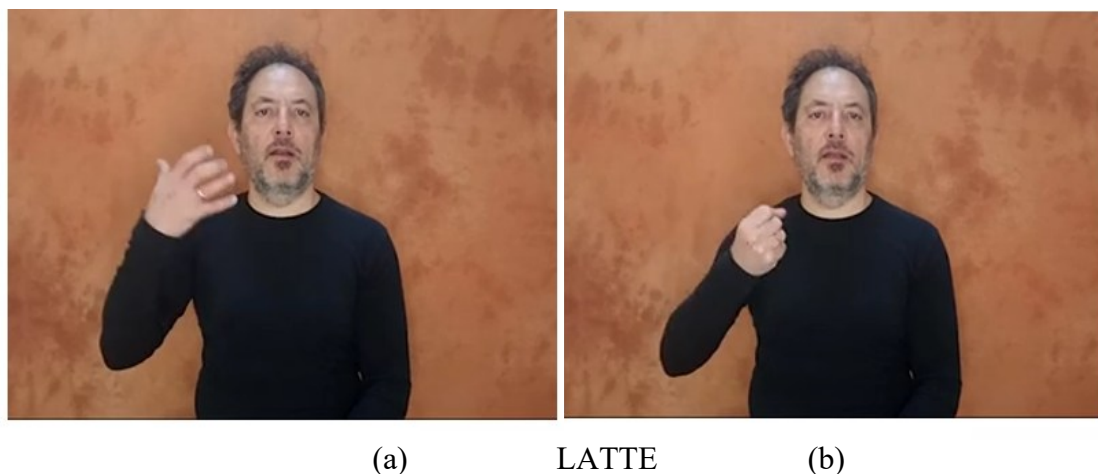


Figure 20 segno LATTE con cambio di movimento Fonte: SpreadTheSign

In Radutzky & Santarelli, 1987 si osservano i cambi possibili dei movimenti secondari sono quindi:

- Apertura: apertura della mano da una posizione di chiusura precedente, ad esempio in SCIOPERO



SCIOPERO

Figura 21 segno SCIOPERO Fonte: SpreadTheSign

- Chiusura: segno LATTE (Figura 20) che prevede la chiusura della mano dominante
- Flessione: nel segno CONIGLIO le dita partono da una posizione diritta e si piegano alla base per realizzare il segno



CONIGLIO

Figura 22 segno CONIGLIO Fonte: SpreadTheSign

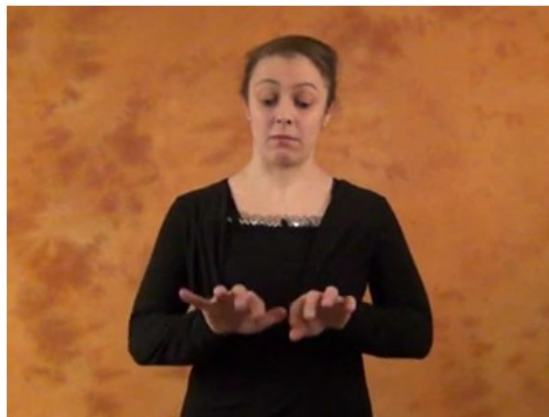
- Piegamento: eseguito durante il segno FOTO, quando le dita si piegano alle falangi



FOTO

Figura 23 segno FOTO Fonte: SpreadTheSign

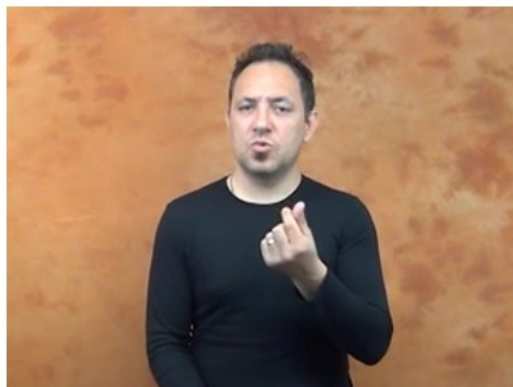
- Tamburellamento: movimento ripetuto con le dita che si flettono alla base per poi estendersi in modo alternato, come nel caso di COMPUTER



COMPUTER

Figura 24 segno COMPUTER Fonte: SpreadTheSign

- Sfregamento: in SOLDI le dita sfregano l'una sull'altra



SOLDI

Figura 25 segno SOLDI Fonte: SpreadTheSign

- Separazione: le dita, come nel segno FORBICE, da una posizione di unione si separano producendo il segno



FORBICE

Figura 26 segno FORBICE Fonte: SpreadTheSign

La presenza o l'assenza di cambi nel movimento prevede una creazione di coppie minime, come nel caso di GRATIS e ZIO:



(a)
GRATIS



(b)
ZIO

Figure 27 comparazione del segno GRATIS e del segno ZIO Fonte: SpreadTheSign

1.5.4 Le componenti non manuali (CNM)

La LIS non sfrutta solamente le mani per consentire la comunicazione ma anche altri parametri corporei che completano, arricchiscono, rinforzano e aggiungono significato ad un segno. La descrizione fonologica della LIS, dunque, non si limita all'osservazione dei parametri manuali, ma si estende anche ai parametri che intervengono inerentemente alle espressioni facciali e ai movimenti del corpo (per una panoramica, Branchini & Mantovan, 2022). Le CNM sono un complesso di espressioni facciali, componenti orali (prestate e speciali), posizione e movimento di capo, spalle e corpo (Franchi, 1987).

Possono avere uno statuto affettivo o linguistico: nel primo caso sono componenti non obbligatorie, che si attivano e disattivano senza un vero e proprio vincolo grammaticale. Nel caso delle CNM linguistiche invece, esse apportano un contributo grammaticale al significato del segno, e sono quindi obbligatorie e attivate in un preciso momento durante il segno.

Le CNM possono avere:

- Funzione fonologica: le CNM svolgono funzione fonologica quando completano il significato lessicale del segno. Talvolta le CNM possono creare coppie minime, come nel caso dei segni FRESCO e NON_ANCORA che si distinguono per la sola componente orale:



(a)
 _____[sss]
 NON_ANCORA
 'Non ancora'



(b)
 _____/fresco/
 FRESCO

Figure 28 coppia minima NON_ANCORA (a) e FRESCO (b) i quali si differenziano per il parametro delle CNM Fonte: Branchini & Mantovan, 2022: 184

Nel caso degli esempi riportati FRESCO e NON_ANCORA si riporta in NON_ANCORA la presenza di una componente orale speciale [sss]. Nel caso dell'esempio fornito dal segno FRESCO invece la componente orale cambia e diventa componente orale prestata, con il segnante labializza la parola 'fresco'. I segni sono dunque una coppia minima per il parametro delle CNM.

- Funzione morfologica: le CNM concorrono alla modifica di:
 1. Aggettivi: si inseriscono informazioni di tipo aggettivale come l'aggiunta della lingua protrusa per indicare ad esempio un superlativo (segno BELLO), (segno BELLISSIMO articolato diversamente rispetto a BELLO grazie all'aggiunta di CNM quali occhi socchiusi e denti digrignati) (Branchini & Mantovan, 2022: 432)



(a)
 _____[os]
 BELLO



(b)
 _____[dd]
 BELLISSIMO

Figure 29 segni BELLO (a) e BELLISSIMO (b) che variano a seconda delle CNM Fonte: Branchini & Mantovan, 2022: 432

2. Avverbi: aggiungono informazioni di tipo avverbiale, come nel caso della Figura 30 in cui si sono aggiunte la bocca aperta e sopracciglia aggrottate per indicare la velocità dell'azione



_____ [sa]
 _____ [b-aperta]

Figura 30 aggiunta di CNM nel segno SEGNARE_VELOCEMENTE Fonte: SpreadTheSign

3. Aspetto: aggiunge informazioni di tipo aspettuale. Le CNM possono occorrere simultaneamente a un segno manuale verbale aggiungendo un'informazione di tipo aspettuale (le modalità di svolgimento di un evento, se è in corso di svolgimento o terminato).

Ad esempio, se si vuole indicare un aspetto continuo si userà la bocca aperta accompagnando il segno manuale:



_____ [b-aperta]
 BAMBINO_PIANGERE
 'Il bambino piange'

Figura 31 segno usato con traduzione "Il bambino piange" per indicare una continuità dell'azione accompagnato da CNM che esprimono informazioni aspettuiali Fonte: Branchini & Mantovan, 2022: 470

- Funzione sintattica: le CNM possono veicolare la funzione di una frase come, ad esempio, la presenza di una frase negativa o interrogativa. A seconda delle CNM si distinguono:
 1. CNM su frasi interrogative polari: ovvero interrogative con risposta sì/no che prevedono sollevamento sopracciglia e avanzamento delle spalle

2. Interrogative -Wh: ovvero interrogative aperte che rispondono alla domanda Chi, Quando, Cosa, Dove, Perché, Come. Si denotano aggrottamento sopracciglia, occhi socchiusi e leggero avanzamento delle spalle.
3. Negative: frasi accompagnate da una negazione. Si osservano scuotimento laterale del capo e aggrottamento sopracciglia.
4. Accordo verbale: l'accordo verbale sfrutta lo spazio segnico ed è segnalato dalle CNM: lo spostamento del busto e la direzione dello sguardo verso un determinato punto, sono marcatori linguistici utili per disambiguare i ruoli tematici degli elementi della frase

In LIS si distinguono i movimenti della bocca in componenti orali e si classificano (Franchi, 1987):

- 1) Componenti orali speciali (COS): movimenti della bocca senza correlazione con la lingua italiana.

Nel caso dell'esempio in (Figura 28a), le COS consistono in un movimento della bocca [sss] come rilascio di aria che ricorda una sibilante. Le COS possono avere un grado di variazione più o meno dipendente con il significato del segno; in Mantovan (2022) si distingue:

- Relazione opaca: non è presente alcun legame semantico degno di nota fra le COS e il segno, come nel caso della negazione PA-PA, in cui PA-PA rappresenta la COS articolata durante il segno che veicola il significato di impossibile:

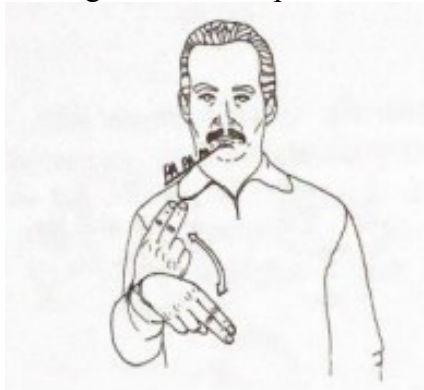


Figura 32 segno PA-PA (Fonte: Franchi, 2004: 162)

- Relazione traslucida: la relazione fra segno e significato può essere compresa solo con una spiegazione esplicita da parte del segnante all'interlocutore. Il riferimento semantico è inizialmente non comprensibile, si comprende solamente se accompagnato da spiegazione della correlazione fra segno e significato



[p^l]
 PIACERE_NON
 ‘Non mi piace’

Figura 33 segno PIACERE_NON indicativo di una relazione traslucida fra segno e COS

(Fonte: Branchini & Mantovan, 2022: 185)

- Relazione trasparente: la correlazione fra segno e significato è strettamente collegata e di immediata comprensione



[p^l]
 GELATO_MANGIARE
 ‘Mangio il gelato’

Figura 34 segno GELATO_MANGIARE per cui il movimento tipico effettuato durante l'atto del mangiare un gelato crea una relazione trasparente fra segno e significato grazie alla CNM protrusione lingua (Fonte: Branchini & Mantovan, 2022:185)

- 2) Componenti orali prestate (COP): le COP si manifestano attraverso l'articolazione parziale o totale della parola italiana, in corrispondenza del segno realizzato. Questa presenza può essere dovuta all'influenza oralista che da sempre ha influenzato la lingua dei segni. Le COP appaiono con maggiore frequenza nel segnato quotidiano. Nel caso della Figura 35 le COP vengono identificate quando nel segno UOMO il segno manuale è accompagnato dalla labializzazione della parola Uomo in italiano:



/uomo/
UOMO

Figura 35 uso delle COP nel segno UOMO (fonte: Branchini & Mantovan, 2020: 186)

1.6 Il ruolo della prosodia in LIS

La prosodia è identificabile come il dominio linguistico cui si possono addurre fenomeni come intonazione, ritmo, accento e prominente ed è osservabile anche nelle lingue dei segni come lingue con dei tratti soprasegmentali identificabili (Branchini & Mantovan, 2022). I fenomeni soprasegmentali vengono prodotti in contemporanea ai fonemi (fenomeni segmentabili) e sono elementi dipendenti dai segmenti a cui fanno riferimento; si differenziano in elementi prosodici realizzati manualmente e non. Per quanto riguarda i fenomeni espressi manualmente rientrano la componente del movimento, la tenuta della mano non dominante e il cambio di mano, così come l'assenza del movimento può essere segnale d'allerta di un cambiamento all'interno della frase. All'interno dei marcatori prosodici manuali si annoverano:

- Durata: un segno più o meno prolungato indica un certo livello di intensificazione dello stesso come variazione rispetto al segno in forma citazionale (ad esempio nel segnare CASA_GRANDE si aumenta la durata del segno GRANDE per suggerire l'effettiva importanza in termini di misurazione della casa)
- Velocità: varia a seconda di alcuni fattori come, ad esempio, l'età. A livello linguistico invece indica l'accento in LIS.
- Ampiezza: si lega al concetto di 'volume visivo' per cui i segni che sfruttano una maggiore ampiezza sono solitamente usati in corrispettivo all'altezza nelle lingue vocali

I marcatori prosodici non manuali invece includono le espressioni facciali (direzione sguardo, apertura o chiusura degli occhi etc...) le componenti orali e prestate, e la posizione/movimento del corpo, busto e spalle.

Questi fenomeni sono utili a definire il significato della frase o del segno perché sono, nelle lingue umane, segnalatori di funzioni grammaticali, funzioni interpretative come ironia, sarcasmo e dello stato emotivo del segnante. Si cita lo studio di Mantovan, Giustolisi e Panzeri (2019) (§ 3.8.1): l'analisi condotta su marker d'ironia in LIS ha evidenziato l'utilità di trasmissione dell'intenzione del segnante tramite alcuni segni manuali e non; l'uso dei marcatori prosodici evidenzia una

discrepanza fra espressione letterale e atteggiamento del segnante. Questo dimostra l'importanza dell'osservazione dei marcatori prosodici utili a definire l'intenzionalità frasale.

1.7 Il dominio morfologico in LIS

Il dominio morfologico in LIS proposto in questo paragrafo presenta alcuni brevi cenni sull'uso dello spazio e una breve spiegazione sulla morfologia che concerne nomi e verbi della LIS. L'ultima parte invece si concentra sull'uso di Classificatori e sulla tecnica dell'Impersonamento.

1.7.1 L'uso dello spazio

Lo spazio segnico in LIS (§ 1.5.2) può essere analizzato sotto diversi punti di vista: ad esempio Verdirosi (1987) studia questa tematica dal punto di vista fonologico.

Viene però effettuata un'ulteriore distinzione i referenti topografici che sono effettivamente attivi nello spazio reale possono essere rappresentati mantenendone le caratteristiche spaziali, consentendone la descrizione in modo accurato.

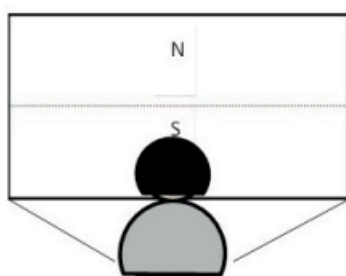


Figura 36 esempio di uso dello spazio avanti al segnante con distinzione fra Nord e Sud

Fonte: Branchini & Mantovan, 2022: 834

L'uso dello spazio topografico permette una reale concretizzazione narrativa, utile a consentire all'interlocutore una maggiore comprensione dell'organizzazione ambientale (Branchini & Mantovan, 2022).

Lo spazio può essere rappresentato anche grammaticalmente: in questo caso le associazioni sono arbitrarie (ovvero il posizionamento degli elementi è stabilito dal segnante e non deve necessariamente rispettare delle eventuali caratteristiche geografiche). In Klima (1990) si riferisce la presenza dei *R-Locus* o loci referenziali, ovvero l'associazione di un referente del discorso con un punto preciso all'interno dello spazio segnico. In questo caso, l'uso dello spazio è di tipo grammaticale perché non vi è una vera e propria associazione fisica/geografica fra gli elementi del discorso e i punti nello spazio. Per poter abilitare lo spazio segnico come spazio grammaticale sarà necessario dunque:

- Posizionare e mantenere invariata la localizzazione dei costituenti nello spazio
- Utilizzare indicazioni manuali: l'uso delle indicazioni costituisce il fattore principale secondo cui si ha la manifestazione diretta di accordo e referenzialità (Bertone, 2009)
- Utilizzare CNM (direzione dello sguardo, battito ciliare etc...)
- Possibilità di usare un classificatore

1.7.2 Accenni di morfologia all'interno del dominio nominale

Il termine flessione circoscritto nell'area della morfologia produce delle forme flesse di uno stesso segno; il morfema grammaticale flessivo non crea nuovi significati e non cambia la categoria di una radice lessicale. La morfologia, quindi, aggiunge a delle radici lessicali (o basi) dei morfemi legati (per ulteriori approfondimenti si veda Graffi & Scalise, 2012)

(1) Libr-o

(2) Volk (lupo) – Volk-ova (due lupi)

(Graffi & Scalise 2012:129)

Nell' esempio tratto da Graffi & Scalise si riporta un esempio di morfologia flessiva in due casi linguistici in cui la pluralità del morfema base viene realizzata attraverso un tratto morfosintattico, ovvero i valori che ogni categoria può assumere: il primo esempio, dall'italiano: -o esprime la categoria morfosintattica del numero del nome, in questo caso -o esprime il singolare. In altre lingue, come lo sloveno riportato in (2) si può ritrovare un tipo di plurale esemplificato, attraverso l'aggiunta del tratto morfosintattico indicatore di pluralità *-ova*.

Per quanto riguarda la LIS invece, Pizzuto (1987) analizza innanzitutto delle classi nominali sulla base del parametro fonologico del luogo di articolazione:

1. Nomi flessivi: articolati su spazio neutro che permettono delle alterazioni morfologiche



CASA

Figura 37 esempio di nome flessivo nel segno CASA Fonte: SpreadTheSign

2. Nomi non flessivi: segnati sul corpo che non permettono alterazioni morfologiche



MAMMA

Figura 38 esempio di nome non flessivo nel segno MAMMA Fonte: SpreadTheSign

I tratti morfologici rilevanti sono tre e permettono un corretto accordo nominale.

Bertone (2009) analizza la flessione di caso, numero e genere. Il caso (accusativo, nominativo etc..) si manifesta nello spazio segnico nei casi di accordo verbale (nome + verbo) o accordo nominale (aggettivo + nome). L'uso grammaticale di punti specifici nello spazio permette di comprendere i diversi accordi fra i costituenti.

Il numero indica la quantità di elementi presenti ed è identificabile in singolare (usato in LIS come valore di default), duale (ovvero due entità) e plurale (tre o più entità segnate tramite reduplicazione del nome).

Il genere è un tratto inerente al nome che si ritrova nella struttura sintattica e negli accordi del dominio nominale. In italiano si ha il genere femminile e maschile ma in LIS il genere si basa sul tratto di forma (Bertone, 2007). Questo è motivato dal fatto che la forma è strettamente correlata al nome (il nome rimanda a certi referenti che hanno una determinata forma); la forma può inoltre selezionare i classificatori nominali e si riflette nell'accordo fra nome e modificatore nominale.

1.7.3 Accenni di morfologia nel dominio aggettivale

Un'altra classe morfologica riconosciuta è quella di cui fanno parte gli aggettivi:

1. Aggettivi flessivi: articolati su spazio neutro, hanno maggiore flessibilità



NUOVO

Figura 39 esempio di aggettivo flessivo nel segno NUOVO Fonte: SpreadTheSign

2. Aggettivi non flessivi: articolati sul corpo del segnante, non permettono particolari alterazioni morfologiche



VECCHIO

Figura 40 esempio di aggettivo non flessivo nel segno VECCHIO Fonte: SpreadTheSign

Per quanto riguarda la flessione degli aggettivi le informazioni rilevanti veicolate attraverso di essa sono il grado di intensità – attraverso le CNM specifiche o tramite modifiche del movimento.

1.7.4 La morfologia flessiva nel dominio verbale

Il processo flessivo all'interno del dominio verbale prevede, fra le altre funzioni, quella di esplicitare la struttura argomentale dei verbi. In Pizzuto (1990) si sono studiati questi aspetti della morfologia in LIS: l'accordo verbale è indicato dall'uso di marche manuali e non manuali (per una panoramica, Fornasiero, 2022). Inerentemente all'accordo espresso manualmente Pizzuto (1987) definisce questo fenomeno solo in presenza di verbi flessivi e spaziali:

- Verbi flessivi:
 1. Verbi direzionali nei quali il movimento è modificato nella sua traiettoria, articolando il movimento verso una direzione specifica. I due sottogruppi dei verbi flessivi sono i verbi con due punti di articolazione, come il caso del verbo UCCIDERE:



(a)



(b)

UCCIDERE

Figure 41 verbo flessivo UCCIDERE con traiettoria che parte da un punto dello spazio (a) e arriva ad una destinazione finale (b) Fonte:SpreadTheSign

2. L'altro sottogruppo di verbi flessivi sono i verbi con un solo punto di articolazione, come il caso del verbo ROMPERE



(a)



(b)

ROMPERE

Figure 42 verbo ROMPERE in (a) e (b) Fonte:SpreadTheSign

3. L'ultima categoria appartenente ai verbi flessivi sono i verbi che cominciano in un punto sul corpo del segnante e terminano in un punto dello spazio segnico, ed è il caso del segno AMARE:



(a)



(b)

AMARE

Figure 43 verbo AMARE in (a) e (b) Fonte: SpreadTheSign

I verbi flessivi, dunque, presentano una modifica a seconda dei costituenti presenti nel discorso posizionati nello spazio a discrezione del segnante (loci referenziali): secondo Bertone (2007) il parametro del luogo permette di comprendere i ruoli tematici del verbo:

(3) 1_p UCCIDERE 2_p
io ti uccido
(Bertone, 2007: 133)

Nel caso dell'esempio in (3) i punti di articolazione iniziale e finale indicano chi compie l'azione: in questo caso la prima persona singolare ovvero IX_1 è l'agente che compie l'azione verso la seconda persona singolare ovvero IX_2 , il paziente.

- Verbi spaziali: sono usati per segnalare l'inizio e la fine di un evento. L'accordo manuale è espresso tramite i verbi di moto, associando un punto di origine dell'azione e la sua fine, esplicitando la traiettoria compiuta:

(4) BOLOGNA a ROMA b 3_a PORTARE 3_b
Lui/Lei lo/la porta da Bologna a Roma.
(Branchini & Mantovan, 2022: 575)



BOLOGNA_a



ROMA_b



_aPORTARE_b



Figure 44 'Lui/lei lo/la porta da Bologna a Roma' Fonte: Branchini & Mantovan, 2022: 575

Un'altra categoria collocata all'interno dei verbi spaziali sono i verbi che non presentano movimento: in questo caso l'argomento locativo si accorda con il verbo posizionandosi direttamente nello stesso locus in cui è articolato il verbo.

I verbi spaziali possono inoltre sfruttare i classificatori (discussi nei successivi paragrafi) per indicare la direzione del movimento, il modo di afferramento o semplicemente per rappresentare visivamente il referente.

- Verbi non flessivi: l'altra classe all'interno del dominio verbale della LIS, assieme ai verbi flessivi, sono i verbi non flessivi articolati adiacentemente al corpo o sul corpo del segnante. Non permettono alterazioni e la loro forma citazionale rimane invariata: hanno un solo punto di articolazione e sono limitati morfologicamente. È il caso del verbo MANGIARE:



MANGIARE

Figure 45 verbo non flessivo MANGIARE Fonte: SpreadTheSign

1.7.5 Classificatori

Mazzoni (2008)) analizza l'utilizzo dei classificatori in LIS: essi fanno parte del dominio morfologico e vengono categorizzati a seconda del significato, dello status e della funzione che rappresentano. I classificatori descrivono elementi attraverso una caratterizzazione delle proprietà

visivo-geometriche e delle categorie semantiche affiliate; permettono dunque di descrivere con accuratezza un'ampia gamma di tratti appartenenti a referenti umani e non, animati e non (Mazzoni, 2008).

Si identificano i classificatori e a seconda del nome e delle sue caratteristiche si possono suddividere i classificatori:

- a. Di entità:
- b. Di parte del corpo
- c. Di afferramento

Queste tre categorie (radici lessicali) si combinano con radici verbali, descrivendo così tramite la configurazione il referente e la forma assunta nello spazio dallo stesso e tramite il movimento come e dove si muove nello spazio. Le radici verbali sono categorizzate in:

- a. Di azione/movimento
- b. Di maniera/imitazione
- c. Di posizione/contatto
- d. Stativo-descrittiva

Esistono molte configurazioni che fungono da classificatori che però non verranno discusse nella presente tesi (per approfondimenti si veda Fornasiero, 2022).

1.7.5.1 I classificatori di entità

L'uso di questo tipo di classificatore è sfruttato per riferire di un referente animato o non nella sua interezza. Questo tipo di configurazione si associa poi a radici verbali che simulano il movimento che l'entità esegue nello spazio; si cita la configurazione G:



CL(G) 'denti_lavare'

Figura 46 Uso di un classificatore di entità Fonte: Branchini & Mantovan, 2022: 267

1.7.5.2 I classificatori di parte del corpo

Questo tipo di radice lessicale concentra l'attenzione su una singola parte del corpo del referente; descrivono il movimento e/o la posizione di una parte del corpo che sia essa umana o animale. Si propone un esempio tratto dal video "Attore" in cui Baj si riferisce le gambe del referente utilizzando la configurazione G:



CL(1 estesa) 'gambe_zoppicare'

Figura 47 Baj segna tramite classificatore di parte del corpo una persona che zoppica

La configurazione G (dito indice esteso) è ampiamente sfruttata per riferirsi alle gambe di una persona e per porre enfasi sul modo in cui cammina. Nel caso dell'esempio sopra proposto, Baj segna l'immagine di una persona che zoppica, riferendosi all'andatura dell'elemento a cui fa riferimento.

1.7.5.3 I classificatori di afferramento

Riconosciuti dalla posizione che assume la mano e dalla sua conformazione durante la presa di un determinato oggetto o entità. La variazione avviene a seconda dell'entità afferrata, modificando il classificatore: i verbi utilizzati indicano la tenuta o il movimento che viene effettuato sui referenti animati o non.



CL(5 chiusa) 'polso_afferrare'

Figura 48 classificatore di afferramento nella barzelletta "Attore" di Claudio Baj in cui impersona l'attore afferra per il polso una comparsa

Nella figura tratta dal video "Attore", Baj descrive come viene afferrato il referente tramite configurazione 5 unita curva aperta per indicare la presa della mano sul polso.

1.8 Impersonamento

Nelle lingue vocali si può associare ad un sistema di attribuzione di ruoli che sfrutta il cambio del tono o del timbro della voce: il fenomeno, secondo Mazzoni (2008) e Ajello (1997) è circoscritto in contesti particolari e non sembra essere una strategia ben integrata nella struttura linguistica.

Nelle lingue dei segni invece Mazzoni (2008) definisce l'impersonamento (in inglese *role shift*) come una strategia grammaticalizzata che permette al segnante di fornire informazioni sulla narrazione assumendo la prospettiva del referente all'interno della narrazione.

L'impersonamento prevede la definizione del luogo in cui il segnante decide di posizionare il referente e il successivo spostamento delle CNM in quel determinato luogo (Ajello, 1997). Dal punto di vista semantico si vuole interpretare, tramite questa tecnica, la prospettiva di un'altra persona rispettivamente al segnante (Cecchetto, 2022).

Le strategie per realizzare l'impersonamento sono svariate e devono essere contemplate per poter permettere una corretta riuscita del *role shifting*: è necessario, infatti, come prima azione interrompere il contatto visivo con l'interlocutore; in questo modo si indica che si sta assumendo il punto di vista del referente da impersonare. Successivamente, sarà necessario lo spostamento della testa in riferimento al luogo in cui si è posizionato il referente, per poi spostare (opzionalmente) anche il corpo e assumere le stesse espressioni del referente. In questo modo si crea un corretto impersonamento, rispettando i canoni linguistici proposti nelle lingue dei segni (Mazzoni, 2008). L'impersonamento può essere rappresentante di due domini, ovvero due contesti linguistici:

1. Dominio di citazione (*constructed dialogue*): il segnante riporta il discorso diretto di un referente. Nell'esempio in (49) si ha un impersonamento da parte del segnante con dominio di citazione, in cui il segnante riporta una frase dell'insegnante, che chiede allo studente chi fosse morto:



___[imp:insegnante]
 wh
 MORIRE CHI

Figura 49 Baj nella barzelletta "Funerale" fa uso dell'impersonamento del dominio di citazione

2. Dominio di azione (*constructed action*): si rappresentano le azioni del referente dal suo punto di vista.



___[imp:regista]
 GUARDARE

Figura 50 Baj nella barzelletta "Attore" sfrutta il dominio di azione

Nel caso sopra proposto Baj impersona il regista nella barzelletta “Attore” e riprende l’azione eseguita dal referente (in questo caso il regista) che guarda attonito il Sordo (per una spiegazione più approfondita sui video citati si veda il capitolo quattro).

L’impersonamento permette dunque di adottare il punto di vista di diversi referenti come persone, animali e oggetti.

Durante questa tecnica tipicamente sfruttata dalle lingue segnate, si avrà un vero e proprio slittamento delle informazioni con un passaggio da contesto di enunciazione a contesto derivato; in altre parole, si fa riferimento al contesto che si sta citando o di cui si sta riportando l’azione. Tutti gli elementi indessicali⁷ fanno riferimento al contesto extra linguistico rispetto al segnante e il loro slittamento avviene in contemporanea.

1.9 La sintassi in LIS

Per ciò che concerne il dominio sintattico in LIS è necessario osservare preliminarmente il concetto stesso di sintassi. Essa rappresenta e spiega l’ordine dei costituenti di una frase, ne osserva l’ordine preferenziale in una determinata lingua del mondo e determina la posizione di Soggetto Verbo e Oggetto (ordine lineare). I diversi ordini non marcati (ordine naturale della frase) si differenziano a seconda della posizione dei costituenti con maggiore condensazione d’uso per l’ordine SVO,SOV, VSO riscontrato nel circa 95% delle lingue del mondo; l’ordine dei costituenti può infatti variare a seconda della loro posizione marcata (l’ordine naturale viene gestito diversamente, cambiando la posizione degli elementi dalla loro sede di origine di enunciazione) o della posizione non marcata (l’ordine naturale degli elementi in una frase data una determinata lingua). Palermo (2020) definisce la marcatezza sintattica come il fenomeno per cui i costituenti della frase seguono un ordine diverso da quello normale: nel caso dell’Italiano è SVO:

(5) Marco ha vinto la gara.
(Palermo, 2020: 48)

Nell’esempio in (5) [Marco] è il soggetto, agente dell’azione. Il passato prossimo del verbo vincere [ha vinto] è il verbo, che identifica l’azione della frase. L’oggetto è rappresentato da [la gara]. Il diverso ordine della frase prevede invece di creare enfasi su un elemento noto della frase, già citato in precedenza (fenomeno di topicalizzazione) oppure su un elemento nuovo, ancora sconosciuto all’interlocutore (focalizzazione):

(6) Al cinema, ci vado sempre più raramente.
(Palermo, 2020: 49)

In (6) si fornisce un esempio circa il fenomeno di topicalizzazione, in cui si riferisce all’interlocutore un’informazione circa un elemento già presentato nel contesto linguistico [al cinema].

In LIS sono stati eseguiti numerosi studi sull’ordine lineare: si cita in primis lo studio del 1987 di Laudanna, che attraverso l’analisi di un corpus⁸ ha osservato una presenza più densa dell’ordine SVO: tale dato nel tempo si è però trasformato in una preferenza per l’ordine SOV (Geraci, 2002) e successivamente ad un successivo studio di Branchini & Geraci (2011) si sono riconfermati i risultati, con una preferenza per l’ordine SOV del 54% su studi proposti a Sordi segnanti.

⁷ Hanks (2001) definisce il termine indessicalità come la presenza dipendente degli enuncianti dal contesto come gli indicatori verbali, l’uso dei pronomi, dei dimostrativi, avverbi deittici e del tempo verbale

⁸ Il corpus linguistico è l’insieme di dati linguistici spontanei di una determinata lingua; questi devono essere sufficientemente vasti in termini di numero di dati raccolti e rappresentativi di un gruppo linguistico. Il corpus per essere considerato tale deve essere creato per poterne permettere la lettura ad un dispositivo elettronico quale un computer (McEnery, Xiao & Tono 2006)

1.9.1 Cenni sulla struttura argomentale in LIS

Una possibile analisi dell'ordine della frase in LIS si può teorizzare osservando la struttura argomentale del verbo: si riporta la spiegazione tratta da Palermo (2020) sulla valenza del verbo:

- Zerovalenti che non presentano argomenti e sono *autosufficienti* (come il verbo metereologico *Piove*)
- Monovalenti, ad un argomento con la necessita presenza di un soggetto (*Nicolò nuota*)
- Bivalenti, con un soggetto ed un oggetto (*Elena mangia la mela*)
- Trivalenti, con un soggetto, un oggetto diretto e un oggetto indiretto (*Giacomo regala un fiore ad Angela*)

A seconda della valenza verbale si possono riconoscere ruoli tematici e ruoli sintattici: i primi fanno riferimento alla funzione semantica degli elementi i secondi alla funzione sintattica. Si analizza la seguente frase da Branchini & Mantovan (2022):



(a)



(b)



(c)

Figure 51 esempio di valenza verbale nella frase 'Davide aiuta Maria'
Fonte: Branchini & Mantovan, 2022: 597

DAVIDE_a MARIA_b _{3a}AIUTARE_{3b}

Davide aiuta Maria.

(Branchini & Mantovan 2022: 597)

Secondo un'analisi dei ruoli tematici e dei ruoli sintattici l'assegnazione sarebbe la seguente:

Costituente	Ruoli tematici	Ruoli sintattici
Davide	Agente	Soggetto
Maria	Paziente	Oggetto diretto

Tabella 6 analisi dei ruoli tematici e dei ruoli sintattici

Nel caso dell'esempio in Figura 51 dunque si ha la presenza di un verbo bivalente (*aiutare*) che richiede due argomenti per saturare la sua valenza. Tali condizioni strutturali sono decisive per l'ordine dei costituenti anche in LIS: Branchini & Geraci (2011) osservano che:

- La presenza dei verbi non flessivi (§ 1.7.4) non permette un'alterazione fonologica e di conseguenza l'accordo verbale viene meno. La disambiguazione fra soggetto e oggetto è dunque frequentemente realizzata separando i due elementi dal verbo, sfruttando l'ordine SVO

- Nei predicati non reversibili, l'ordine favorito è il SOV perché in tale tipologia di verbi non vi è rischio di ambiguità

1.9.2 La frasi dichiarative e le frasi negative

Le frasi dichiarative sono usate per dichiarare qualcosa, spiegare o descrivere (Cecchetto, 2022). In questa tipologia rientra una frase semplice, mentre in altri alcuni casi si possono presentare complessità sintattiche; inoltre, la frase dichiarativa può essere affermativa o negativa.



GIANNI INTELLIGENTE

(a)

(b)

Figure 52 frase 'Gianni è intelligente' Cecchetto & Cecchetto, 2022: 526

GIANNI INTELLIGENTE

Gianni è intelligente.

(Cecchetto & Cecchetto, 2022: 526)

In (52) un esempio di frase dichiarativa semplice.

Per quanto riguarda le frasi negative invece si ha un'aggiunta di una marca negativa a fine frase:



(a)



(b)



(c)

DANIELE MANGIARE NON

Figure 53 esempio di frase negativa 'Daniele non mangia' Fonte: Cecchetto & Cecchetto, 2022: 551

____[neg]
 (9) DANIELE MANGIARE NON
 Daniele non mangia.
 (Cecchetto & Cecchetto, 2022: 551)

Nel caso della negazione, gli studi in LIS sono stati condotti in principio da Geraci (2006), il quale prende in considerazione alcune marche negative come NON, MAI, NON-ANCORA e quantificatori negativi come NIENTE e NESSUNO. Ciò che ne consegue è la presenza ricorrente della negazione a fine frase, come accade in (9).

Per quanto riguarda le CNM usate con ruolo sintattico di negazione si annoverano lo scuotimento del capo e l'aggrottamento delle sopracciglia: esse si realizzano solo sull'elemento da negare.

1.9.3 Le frasi interrogative in LIS

Come accade in altre lingue del mondo, anche in LIS la frase interrogativa modifica l'ordine degli elementi della frase; se la frase in LIS sarebbe idealmente costruita secondo il criterio *Soggetto > Oggetto > Verbo* (Branchini & Mantovan, 2022) l'elemento interrogativo varia quest'ordine ponendosi a fine frase, per creare una domanda:

- Polare: la domanda verte sull'intero enunciato la cui risposta prevede un'affermazione o una negazione Sì/No
- Domanda wh-⁹: la domanda verte su un costituente della frase, con una risposta aperta sul costituente interrogato

Nel primo caso, le domande polari, le CNM come il sollevamento delle sopracciglia, gli occhi ben aperti e il busto in avanti sono obbligatori nell'enunciato. Si cita inoltre il contatto visivo con il destinatario (Cecchetto & Cecchetto, 2022).



____ sì/no
 MALATO IX₂
 (a)



(b)

Figure 54 esempio di domanda 'Tu sei malato?' Fonte: Branchini & Mantovan, 2022: 528

⁹ Le domande Wh- sono denominate in tale maniera perché nella lingua inglese sono tutti elementi che presentano le lettere W e H a inizio lessema (Why, Who, Where etc...)

_____ sì/no
MALATO IX₂

Tu sei malato?

(tratto da Branchini & Mantovan, 2022: 528)

Nel 2009 Cecchetto, Geraci e Zucchi presentano uno studio inerentemente alle interrogative wh-: l'elemento interrogativo (CHI, COSA, QUALE, MOTIVO/perché, QUANDO, DOVE COME, QUANTO) viene realizzato a fine enunciato, accompagnato dalle CNM tipiche delle interrogative aperte ovvero fronte corrugata, occhi socchiusi, testa e busto in avanti.

Un'altra forma ampiamente utilizzata per creare le frasi interrogative in LIS è il segno glossato

Q_{carciofo}:



Figura 55 Immagine tratta da Branchini & Mantovan, 2022: 533 che ritrae la marca interrogativa Q_{carciofo}

Questo segno, realizzato ad una mano con 5 dita estese chiuse viene utilizzato come marca interrogativa al posto delle classiche CHI, COSA etc... l'articolazione del segno, infatti, viene spesso accompagnata dalla labializzazione della domanda che si intende porre:



Figura 56 Q_{carciofo} usato al posto della elemento interrogativo QUANDO Fonte: Branchini & Mantovan, 2022:534

Nel caso della Figura 56 la forma interrogativa Q_{carciofo} viene accompagnata dalla labializzazione della parola italiana 'quando', sfruttando le prime due lettere Q e U.

1.10 Accenni alle figura retoriche – Il Climax

Garavelli (2010) presenta la figura retorica del climax; nella lingua specialistica si differenzia dal linguaggio di uso comune per l'uso del genere femminile, dalla parola greca *klímax* – scala. Si intende una situazione in cui viene creata una progressione, secondo il climax ascendente, o una regressione nel climax discendente. L'intensificazione graduale è fortemente presente in ambito

musicale, pittorico, comportamentale, sentimentale etc... l'amplificazione (o attenuazione) dei concetti che si vogliono trasmettere. Si tratta di una figura retorica di accumulazione, utile per creare un senso di intensità crescente o decrescente a seconda della disposizione degli elementi. Garavelli (2010: 105) propone un esempio classico dalla lingua italiana, con un climax ascendente riscontrabile nella progressione delle parole "Bravo! Bravissimo! Eccellente! Perfetto!". Nella lingua dei segni invece il climax viene creato associando segni in modo sequenziale, aumentando o diminuendone la velocità o intensificandone il movimento (Klima & Bellugi, 1979).

1.11 Conclusioni

Nel presente capitolo si è provveduto ad offrire una panoramica della lingua dei segni italiana: il contesto storico e quello culturale sono stati brevemente accennati, per poter permettere una comprensione globale del contesto in cui si è sviluppata la lingua. Il capitolo si dirama poi in tre differenti forme di analisi: la prima, che concerne il dominio fonologico, ha evidenziato come la LIS possa a tutti gli effetti essere scomposta al pari di una lingua vocale, osservandone i parametri funzionali. Il secondo dominio brevemente illustrato è stato quello morfologico, osservato dal punto di vista dello spazio segnico, della flessione nominale e flessione verbale. In questo paragrafo si sono esposti importanti elementi utili all'analisi condotta nei successivi capitoli, ovvero l'uso dei classificatori e il fenomeno dell'impersonamento. Il terzo e ultimo dominio brevemente considerato è stato quello sintattico, ovvero l'osservazione della frase in LIS e delle sue peculiarità.

CAPITOLO 2

Teorie generali e sociologiche dello Humour

2.1 Introduzione

L'umorismo accompagna le nostre vite, riunisce comunità e persone da mondi talvolta simili e talvolta completamente distaccati fra loro; è un genere molto complesso e legato alla cultura di un popolo. È onnipresente e allo stesso tempo così sconosciuto che svariati studiosi di linguistica si sono addentrati nelle viscere dello stesso per poterne capire la logica, le qualità e le peculiarità. Schmitz (1996), nonostante approfondisca l'aspetto dello humour dal punto di vista della traduzione, fornisce alcuni spunti linguistici e antropologici interessanti. Suggerisce come lo studio dello humour sia fortemente multidisciplinare: la linguistica attinge allo humour in maniera inconscia, così come lo humour è viceversa arricchito dalle teorie linguistiche, ad esempio quelle sull'opposizione (ricordiamo la teoria di Jakobson sui tratti distintivi del 1952): l'autore ritiene infatti che i contrasti fra vero/non vero, virtuale/non virtuale, possibile/impossibile, vita/morte proprie della cultura umoristica siano quindi un atto linguistico e sociale vero e proprio.

Norrick (1984) aiuta a determinare uno scopo allo humour e rivela perché è importante nel contesto personale e sociale. Con il termine *stock conversational witticism* (o SCW) propone due obiettivi propri dello humour:

- i. L'integrazione nel gruppo: l'uso dell'umorismo marca la presenza di una persona come membro di un gruppo, che si identifica nello stesso e viene accettato come tale. Bienvenu (1994) definisce lo humour come rappresentazione della percezione del mondo fra gruppi di persone con gli stessi valori e sistema di tradizioni.
- ii. La riduzione della tensione: a partire dal fatto che ciò che è considerato divertente è indubbiamente soggettivo, la presenza dello humour in un contesto linguistico aiuta i partecipanti facilitando l'interazione e la convivialità. La sospensione del linguaggio formale aiuta a disinibire il partecipante e indica quanto si sente a suo agio all'interno della conversazione (la teoria dell'incongruità, superiorità/distanza sociale, e il rilascio della tensione verranno ampiamente discusse a seguire).

La battuta, lo scherzo, il gioco sono quindi esercizi di utilizzo della lingua utili all'interno della collettività, usati per destreggiarsi nelle norme sociali, nel panorama delle categorie culturali importanti per una determinata società (Pepicello, 1987).

Nel presente capitolo vengono espone le principali teorie umoristiche degli ultimi decenni: in particolare nel paragrafo 2.2 si elencano le principali categorizzazioni umoristiche e si propongono alcuni esempi propri della lingua vocale. A partire dal paragrafo 2.4 si analizzano in quest'ordine la Teoria della Superiorità con Platone e Hobbes (1651), la Teoria del Rilascio di Spencer (1860), la Teoria dell'Incongruità (Rutter, 1997) e la Teoria della Violazione proposta da Veatch (1998).

Si prosegue il capitolo con le teorie sociologiche, argomento imprescindibile per poter capire e conoscere appieno le tendenze umoristiche e il motivo per cui sono state teorizzate. Si propone dunque una breve spiegazione riguardante la Teoria del Mantenimento di Radcliffe-Brown (1940), la Teoria della Negoziazione esposta da Zijderveld et al. (1968), e infine la Teoria delle Cornici Interpretative di Douglas (1968), Bogardus (1945) e Mulkay (1988).

2.2 Identificare e classificare lo humour

Long & Graesser (1993) forniscono una ricca categorizzazione del linguaggio umoristico suddiviso in:

1. Assurdità
2. Satira sociale
3. Uморismo filosofico

4. Sessuale
5. Ostile
6. Denigratorio verso gli uomini
7. Denigratorio verso le donne
8. Umorismo etnico (razzista)
9. Morboso
10. Sociologico

Inoltre, gli autori definiscono ulteriormente l'umorismo anche sulla base della finalità o del ruolo linguistico che il discorso svolge nell'interazione:

1. Ironia
2. Satira
3. Sarcasmo e ostilità
4. Narrazione incompleta (attenuazione)
5. Esagerazione (racconto iperbolico)
6. Auto-denigrazione
7. Scherno
8. Risposte argute
9. Doppio senso
10. Trasformazione di espressioni fisse
11. Giochi di parole

Interessante sottolineare come gli autori vogliano differenziare la categoria tematica, quindi il contenuto vero e proprio, dalla strategia linguistica, ovvero il meccanismo con il quale si trasmette il contenuto.

2.2.1 Creazione dello humour attraverso strategie linguistiche

La lingua vocale permette allo humour di spaziare in termini linguistici inerenti alla fonetica e al lessico, creando così giochi linguistici basati sul suono e le assonanze dei termini stessi. Una semplice classificazione di humour (Ross, 1998) basato sulle modifiche eseguite in ambito fonologico è rappresentata da:

- Omonimi
- Omofoni
- Polisemie

Di seguito un esempio di humour nonsense tratto da Long & Graesser (1988: 39):

(10) *"Knock, knock"*
"Who's there?"
"Butcher"
"Butcher who?"
"Butcher arms around me honey, hold me tight".
 Long & Graesser (1988: 39)

Si propone la seguente traduzione per l'esempio in (10):

‘Knock, knock
 Chi è là?
 Il macellaio
 Che macellaio?
 Avvolgi le tue braccia attorno a me e stringimi forte.’
 Traduzione propria

In questo caso il gioco è di tipo fonetico, nello specifico si tratta di un omofonia fra le parole inglesi *butcher* ovvero ‘macellaio’ e *put your* ovvero ‘metti/posa le tue braccia su di me’. L’utilizzo del gioco fonetico crea dunque un paradosso linguistico, per l’appunto senza senso (come suggerisce la classificazione di Long & Graesser 1988), creato dall’incertezza data dalla somiglianza fra i due termini. Ross (1998) usa le definizioni linguistiche di omofoni, omonimi e polisemie per definire le situazioni di dubbia associazione dei suoni. Un altro esempio in cui avviene una modifica delle risorse linguistiche proviene dal fenomeno dell’omonimia, con due termini simili in termini di scrittura e fonologia ma con significati completamente dissimiliari. Ross (1998: 9) riporta l’esempio di omonimia utilizzando la figura di un pescivendolo visto come un *Sole Trader*, un gioco di parole in cui *Sole* può veicolare:

1. Un tipo di pesce dalla forma piatta come una suola
2. Venditore solitario - una caratteristica del pescivendolo

L’ultimo esempio proposto come modifica delle risorse linguistiche è il caso della polisemia, vista come il fenomeno per cui varie parole hanno diversi significati più o meno correlati fra loro, come riporta un esempio tratto da Ross, 1998: 19:

(11) *Some people are always late, like the late King George V*

Ross, 1998: 19

‘Alcune persone sono sempre in ritardo, come l’ultimo Re Giorgio V
traduzione propria

In questo caso la polisemia avviene in modo ridondante in Lingua Inglese, con la ripetizione della parola *late* all’interno dello stesso campo semantico, che permette una diversa interpretazione e la riuscita della battuta.

Anche qui si osserva come lo studio della linguistica sia utile per categorizzare lo humour.

2.2.2 Creazione dello humour attraverso strategie culturali

Un altro esempio analizzato in Long & Graesser è la satira sociale in relazione all’umorismo culturale, che si contempla nella sua creazione assieme allo humour linguistico; nel caso dell’umorismo culturale il contenuto è ciò che provoca la risata, al contrario dello humour linguistico, la cui forma è motivo di umorismo:

(12) *The trouble with political jokes is that they often get elected.*

(Long & Graesser, 1988: 39)

‘Il problema con gli scherzi politici è che di solito vengono eletti’
traduzione propria

L’esempio sovra citato è indicativo del cosiddetto humour culturale basato sulla categorizzazione di Long & Graesser inerentemente alle finalità dello humour creato all’interno dell’interazione.

Per quanto riguarda questa categoria Ross (1998) contempla la teoria “*butt of the joke*”, esemplificata in (12), definendo la satira sociale come una strategia umoristica il cui target principale è una certa categoria di persone che viene “presa in giro” a causa di determinate caratteristiche (nel caso dell’esempio sopracitato l’incapacità dei politici). Questa categoria richiama la Teoria della Superiorità, discussa in § 2.5.

Vi sono innumerevoli esempi di umorismo basato sulla cultura ma ciò che dunque è importante sottolineare è come lo humour sia radicalmente insito nella cultura e nella lingua stessa, portando con sé una dualità molto forte; da un lato troviamo molto spesso incomprensioni e incapacità nel poter cogliere appieno il senso umoristico di una comunità dal momento in cui, come suggerisce Bienvenu

(1994) lo humour è parte integrante di un gruppo e spesso fa riferimento alle dinamiche della comunità stessa, sconosciute per coloro che non ne fanno parte. Dall'altro è rappresentazione linguistica e culturale di una popolazione e ne esemplifica le tendenze di pensiero, portando a conoscerla appieno.

2.3 Humour e ironia – agli albori delle teorie umoristiche

Sigmund Freud, famoso esponente della psicanalisi, osserva la tendenza umoristica e l'uso di questa nella società e ne rileva alcuni aspetti importanti. Nella sua opera "*Jokes and Their Relation to the Unconscious*" del 1905 lo psicanalista, dibatte sulla creazione dello humour come exploit dell'energia psichica umana. Esistono secondo Freud, due tipi di humour: quello innocente e quello di scherno o *tendentious*. La soppressione di quest'ultimo in particolare viene effettuata ogni giorno dall'uomo: nella società è importante mantenere dei criteri per poterne fare parte (si veda la supervisione delle buone maniere, le regole di buona condotta o la semplice educazione impartita fin da bambini) e la risata è il metodo di rilascio della tensione per poter liberare questa energia. La risata provocata da uno humour di scherno, satirico e basato sui taboo della società (come, ad esempio, quello citato in precedenza inerente alla satira sociale) costituisce un rilascio di energia che sarebbe stato altrimenti schiacciato dagli obblighi sociali. In altre parole, l'umorismo "spinto" su alcuni temi particolarmente delicati e inaccettabili per la società civilizzata (violenza, discriminazione o sessismo ad esempio) è solitamente soppresso, e come riflette McDonald (2012) represso nell'inconscio. La soppressione richiede grande energia psichica svincolata dunque attraverso la liberazione di questi temi dall'inconscio tramite l'umorismo.

Freud, inoltre, ritiene corretto affermare che la risata è il mezzo utilizzato per scappare dalla richiesta incessante della nostra mente di creare un pensiero logico e razionale: quest'ultimo, infatti, richiede più energia psichica e meno irrazionalità comica, di conseguenza le battute e gli scherzi apportano piacere liberandoci dagli obblighi della ragione e della logica. Il piacere dato dal rilascio di energia secondo lo psicanalista, è quindi dato perlopiù dallo humour di scherno o *tendentious humour* e lo humour innocente funziona solo in minima parte rispetto all'apporto che può dare il *tendentious humour*, che come detto libera la repressione. McDonald esemplifica la teoria analizzando una battuta decisamente a tendenza erotico-sessuale: come spiega l'autore, Freud ritiene che il rilascio di tensione psichica sia molto più ingente con questo tipo di humour rispetto a quello innocente.

2.4 Costruire lo humour – perché ridiamo?

In questa sezione verranno analizzate tutte le teorie applicate in letteratura allo humour, al fine di determinare in che modo viene generato, i diversi meccanismi che si intersecano per crearlo, cosa viene riconosciuto come umoristico e cosa viene recepito come tale dalle persone. Attardo (1994) suddivide le teorie in tre aree principali:

- a. *Essentialist theories*: ne fanno parte tutte quelle teorie che ricercano le condizioni utili per l'avvenimento di un fenomeno per poi giustificare il fenomeno tramite queste condizioni.
- b. *Teleological theories*: osservano l'obiettivo del fenomeno e come si possa arrivare al successo di questo tramite l'osservazione dei meccanismi che lo permettono.
- c. *Substantial theories*: spiegano dove e qual è il fattore che concretamente permette l'avvenimento del fenomeno.

L'autore spiega questa suddivisione tramite l'esempio di una bicicletta: le teorie essenzialiste definiscono la bici come una leva con un meccanismo che redistribuisce la forza, le teorie teleologiche invece la descrivono come un mezzo di trasporto e infine la teoria sostanziale la percepisce come un insieme di ruote, pedali e bulloni. Secondo Attardo le teorie linguistiche sono principalmente essenzialiste e teleologiche mentre quelle basate sulla cultura/società sono sostanziali, come la Teoria della Superiorità.

2.5 La Teoria della Superiorità

Questa teoria di base, formulata inizialmente da Hobbes nel Leviatano (1650), ed approfondita successivamente da numerosi altri studiosi della materia, spiega come lo humour possa diventare mezzo di elevazione o abbassamento fra le persone che lo eseguono e quelle che lo subiscono: fare dell'umorismo sulla sfortuna/mancanza di qualcun altro è a tutti gli effetti un atto di superiorità. Questa teoria si può trovare ripercorrendo la linea temporale e arrivando a Platone, Aristotele e Hobbes. Plato nel Filebo (traduzione a cura di Jowett, 2013), ad esempio, riflette sullo humour eseguito verso gli altri raccontandolo come un atto di malevolenza verso coloro che si pensa si inseriscono ad un livello inferiore rispetto a chi crea la situazione umoristica. Il piacere scaturito dalla risata, dunque, si mescola con il dolore, atto rappresentativo che accade perennemente nel corso della vita di tutti.

La risata provoca piacere, un atto positivo, che però si mescola al sentimento negativo della malizia nei confronti delle sventure altrui.

Hobbes nel Leviatano (1650) invece, racconta di come gli uomini siano in costante competizione gli uni con gli altri e di come la carenza di uno diventi gloria per l'altro: la risata è atto espressivo di superiorità. Lippitt (1995) osserva come nel Leviatano di Hobbes, la teoria della superiorità sia particolarmente predicata: nel XVIII secolo molti nobili trovavano svago nel recarsi presso i manicomi della città per osservare e deridere i pazienti. Innumerevoli battute sui deficit fisici o psichici venivano sguaiatamente espresse creando riso e ilarità; si creava dunque una situazione di "noi contro di loro" giocando sul senso di inferiorità apparentemente trasmesso dai "diversi". Questo passaggio risalta il pensiero di Hobbes, per cui una persona crea humour solo come mezzo aumentativo dell'ego, la quale, con estrema probabilità scarseggia in autostima e sicurezza di sé.

Gruner (1997) in realtà fa capire come la teoria della superiorità, che può inizialmente sembrare decisamente anti-etica e datata, sia verosimilmente molto più attuale e frequente di quello che si pensa: durante una lezione dell'autore in un'aula universitaria viene descritto un paragone fra la teoria della superiorità e il gioco del football americano. Gruner chiede come vivrebbero il gioco della loro squadra preferita se già vi fosse vittoria assicurata ad ogni match: gli studenti commentano negativamente, asserendo che se non vi sarebbe l'eccitazione dello scontro, dell'incertezza e della tensione palpabile in ogni momento del match il tutto diventerebbe molto noioso. Così per essere divertente e carica di emozione una partita deve essere ricca di tensione fino ad un'improvvisa svolta o conclusione, essere vincente per il team del cuore e prevedere una sconfitta per l'altra squadra. La stessa formula che accade nel gioco si ritrova anche nello humour: la misura con cui viene goduta una "vittoria" è direttamente proporzionale all'ammontare di tensione e di *build up* creato fino a quel momento, unitamente alla percezione della vittoria e del sovrastare l'altro. Così, come riassume l'autore, ridere equivale a vincere. Tornando a Hobbes, la spiegazione che quindi collega il pensiero di Gruner a quello del filosofo inglese riguardo la Teoria della Superiorità si basa principalmente sul concetto di vincitore e perdente, come esemplifica anche Hobbes:

Men laugh at mischances and indecencies, wherein there lies not wit or jest at all.... Also men laugh at the infirmities of others...I may therefore conclude that the passion of laughter is nothing else but sudden glory arising from a sudden conception of some eminence in ourselves by comparison with the infirmity of others, or with our own formerly: for men laugh at the follies of themselves past, when they come suddenly to remembrance, except they bring with them any present dishonor.

Hobbes, T. (1640) *The Elements of Law, Natural and Politic* Parte I, Capitolo 9.

‘Gli uomini ridono delle disavventure e delle indecenze, laddove non giace né intelligenza né umorismo. Inoltre, gli uomini ridono delle infermità altrui... Posso perciò concludere che la passione della risata non sia niente di meno che una gloria improvvisa che sorge da un improvvisa concezione di qualche sorta di eminenza presente in noi stessi nel momento in cui ci confrontiamo con l'infermità

di altri, o con noi stessi prima: gli uomini ridono alle loro follie del passato, quando sorgono improvvisamente dal ricordo, tranne il fatto che portano con loro qualsiasi disonore presente.’
(traduzione propria)

Ciò che Hobbes teorizza è quindi la tendenza umana a cercare lo humour in qualcosa che sia riconducibile alla sfortuna, stupidità, goffaggine, difetto culturale o morale che si rivela improvvisamente nell’altro: questo quid istantaneamente diventa possibilità di innalzamento morale per chi crea humour, e per l’appunto fornisce il senso di superiorità in chi in quel preciso momento non è sfortunato, goffo, stupido o “difettoso”.

Lippitt commenta infine la risata come “*social corrective*”, che si può tradurre come un’arma sociale utilizzata contro coloro non sufficientemente flessibili e virtuosi.

2.6 La Teoria del Rilascio

Un’altra teoria utile a comprendere lo humour e la sua creazione è la Teoria del Rilascio: la teoria del rilascio o *relief theory* fu teorizzata per la prima volta da Herbert Spencer (1860): riprendendo i discorsi teorizzati da Freud, Spencer ritiene che la risata sia il metodo di rilascio dell’energia nervosa. Per esemplificare utilizza un paragone umoristico su una capra a teatro: un dramma teatrale è in atto e il climax è palpabile grazie alla scena dell’eroe che torna dalla sua amata. La tensione creatasi fino a quel momento è alle stelle e le aspettative sulla conclusione della scena sono abbastanza certe, fino al momento in cui una capra entra in scena: l’incongruità che si presenta permette allo spettatore di rilasciare l’energia nervosa (che non è più necessaria) e trasformarla in risata (Spencer in McDonald 2012). Secondo Spencer, dunque, la risata “rilasciata” è sempre risultato di un’incongruità discendente, che abbassa le aspettative e le emozioni di un determinato momento. Rispettando questa teoria quindi, lo humour del rilascio è strettamente collegato alla teoria di Freud sul rilascio dell’energia psichica. Molti studiosi però sembrano non accettare questo pensiero, che sembra oscillante sotto alcuni aspetti (si veda McDonald, 2012 che osserva come lo humour possa essere creato anche tramite incongruità ascendente, aspetto non discusso da Spencer).

2.7 La teoria dell’incongruità

Un’altra teoria definita come propria del linguaggio umoristico è la teoria dell’incongruità: Rutter (1997) la definisce come la teoria che più influenza lo studio dello humour. Cosa è importante sottolineare in questo caso (e ciò che riassume anche i pensieri dei tre studiosi esposti in seguito) per riassumere il concetto stesso della teoria è il concetto di come la risata scaturisca nell’esatto momento in cui il cervello, convinto di conoscere il risvolto logico della situazione, viene sorpreso capovolgendo il contesto e dandone un nuovo significato. Anche in questo caso ritroviamo, in altri termini, il pensiero Freudiano per cui la mente accumula via via tensione emotiva che rilascia allo svelarsi dell’incongruità producendo un effetto fisico qual è la risata. Per schematizzare la teoria: la mente conosce e contestualizza una determinata situazione, aspettandosi una piega coesa. All’improvviso un elemento rompe la logica mentale creando scompiglio e confusione, che permette all’energia mentale accumulata fino a quell’esatto momento di “scoppiare” e diventare risata. In questo ambito si citano dunque tre esponenti della teoria, che riflettono su diversi aspetti e peculiarità della stessa: in primo luogo si presenta il pensiero di Schopenhauer (1883) per cui la causa primaria che scaturlisce la risata in ogni caso è la semplice ma inaspettata percezione dell’incongruità fra il concetto e l’oggetto. La messa in relazione dei due elementi non è inizialmente lineare e logica, e quando si rivela la correlazione umoristica fra i due il riso è innato.

Schopenhauer elenca poi i punti chiave della teoria:

1. Differenza (fra oggetto e concetto dell’oggetto)
2. Miti, ruoli, adattamenti
3. Diverse combinazioni dei codici

4. Presentazione del gioco narrativo (lo stelo o *setup*)
5. Presentazione dell'incongruità narrativa e la sua infondatezza (*punchline*)
6. Rapidità di realizzazione dell'incongruità (risoluzione)

Il secondo autore che studia e formalizza questa teoria è Hutcheson in *Reflections Upon Laughter* (1750): egli parte dal presupposto che ogni animale e oggetto portino con sé un'immagine ben precisa nella percezione umana, un'associazione di idea-immagine definita (e talvolta nemmeno realizzata consapevolmente). Questi elementi sono sia un articolo definito come tale per le sue caratteristiche (forma, funzione per l'oggetto e caratteristiche fisiche, comportamento per l'animale ad esempio) ma anche un emblema: un'aquila, dunque, non è solo un volatile di grosse dimensioni con becco arcuato e forti artigli ma rappresentazione di forza mentale, un'ape o una formica non più semplici insetti ma emblemi di economia prudente (Hutcheson, 1750). Data questa percezione mentale, Hutcheson ipotizza che il contrasto di alcuni elementi associati (alto e basso, forte e debole, perfetto e profano) sia ragione motrice dello humour (associazione simultanea e discriminazione di due idee – il classico esempio del gentiluomo altolocato che scivola sulla buccia di banana). Un'altra immagine fornita da Rutter (1997) in riferimento a Hutcheson è la scoperta che tutto ciò che è serio, mentalmente pesante e gravoso sia costruito su una finzione (per l'appunto, incongruità), e che ciò crei la situazione umoristica.

Se per Hutcheson (1773) lo humour nasce quindi dal contrasto mentale degli emblemi, Kant (1790) afferma che l'enfasi deve essere invece posta sull'esperienza corporea. Le situazioni per cui si ride sono come un sentiero che si percorre: solletichiamo le nostre aspettative e giochiamo con la curiosità di conoscere l'evolversi della storia, cercando di presupporre il risvolto logico della situazione. D'improvviso però, l'inaspettata conclusione della storia porta al nulla (*nothingness*) e alla conseguente risata. Rutter ritiene che vi siano dei chiari riferimenti alla Teoria del Rilascio (definita in 2.6), nello specifico i riferimenti kantiani all'esperienza corporea: in questo caso però il rilascio non è effettuato come valvola di sfogo della tensione psichica ma piuttosto è dato dallo shock causato dal nulla umoristico.

Per Kant (1790) il build up dato dall'aspettativa seguito dalla sua svolta improvvisa nel nulla è rappresentativo dell'analisi della struttura umoristica.

La Teoria dell'Incongruità colloca sullo stesso concetto due (o più) oggetti: il concetto è dunque lo stesso applicato ad entrambi che diventano irrimediabilmente simili. Via via che si sviluppa la narrativa, ci si accorge velocemente che solo uno dei due oggetti è associabile al concetto e la differenza fra loro è evidente. Sempre Rutter (1997) propone un esempio particolarmente chiaro:

(13) A: *My dog has no nose*

B: *How does he smell*

A: *Terrible*

Rutter, J. (1997: 19)

A: *Il mio cane non possiede l'olfatto.*

B: *E come odora?*

A: *Terribilmente.*

(traduzione propria)

In questo caso lo humour è creato sull'associazione in lingua inglese degli oggetti “dog” e “nose” i quali sono entrambi associati a “smell”. Con la punchline finale ovvero “terrible” si realizza che quest'ultima è applicabile solamente a uno dei due oggetti ovvero un giudizio sulla qualità del cane stesso, piuttosto che all'azione biologica eseguita dall'animale. La centralità della struttura dello scherzo non risiede quindi solamente nell'incongruità creata ma anche dalla risoluzione (seppur

discutibile); per questo ragionamento la teoria dell'incongruità può anche essere denominata come Teoria dell'Incongruità e Risoluzione (Rutter, 1997).

Koestler in *The Act of Creation* (1964) lavora proprio su questa associazione o *bisociation*, vedendola come una base per costruire il pensiero comico. Suggestisce infatti che le persone trovino interessante e comico non l'associazione delle idee che avvengono durante la creazione dello humour, ma apprezzano anche e soprattutto l'illogicità con le quali si associano (Koestler, 1964). La collisione delle idee è stata rappresentata visivamente da Koestler (1964: 33):

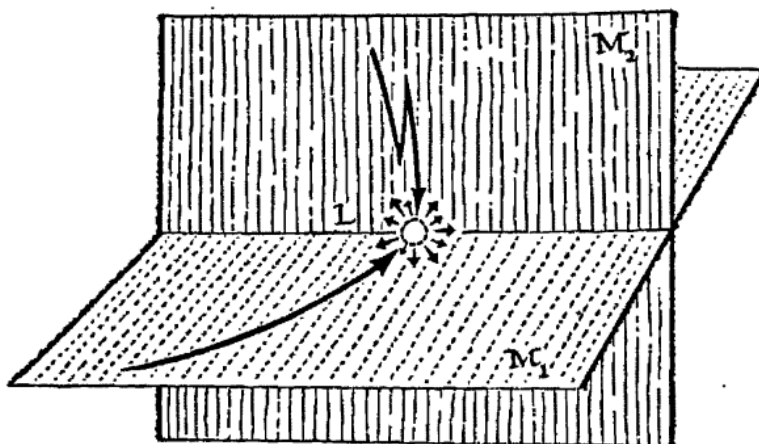


Figura 57 Koestler (1964: 33) rappresenta graficamente la teoria dell'incongruità

Riutilizzando la battuta di Rutter, otteniamo questa spiegazione:

M1: sul piano orizzontale, prima realizzazione di “*How does it smell?*” nel senso di domanda riguardante le qualità olfattive del cane

M2: sul piano verticale, seconda realizzazione riguardante l'odore emesso dal cane stesso

L: punto di collisione

L'intersezione di M1 e M2 è il senso stesso della battuta, la *punchline*, che fa collidere i due significati incompatibili. Da qui arriva il concetto di *bisociation*: la progressiva logica di un codice (M1), solitamente quella che propone la narrazione della battuta, si scontra con un secondo codice, apparentemente completamente scollegato, ma che contiene la *punchline* (M2).

2.8 La Teoria della Violazione

Veatch (1998) racchiude in un'unica teoria alcune delle altre, come la teoria dell'incongruità/risoluzione e la teoria della superiorità. L'autore infatti ritiene che la teoria della violazione possa essere globalmente inclusiva di tutti i generi di humour se rispetta la presenza di tre condizioni principali:

- V – la violazione di un determinato argomento percepita dal ricevente
- N – il ricevente ritiene che la situazione narrata sia perfettamente normale
- S – N e V sono presenti simultaneamente nella mente del ricevente

Qualora una di queste condizioni dovesse venire meno non ci sarebbe humour.

La Teoria dunque spiega che una situazione è umoristica nel momento in cui sembra “normale” con un elemento in simultanea che interrompe la normalità e la fa sembrare “anormale”. Veatch (1998) definisce poi lo humor come dolore emozionale che però non crea alcun danno o dolore: infatti (V) ovvero la violazione di un argomento, è definito come una violazione morale soggettiva, perché si modifica a seconda di cosa ritiene importante il ricevente e cosa egli ritiene violazione di un argomento. Questo livello di importanza riguardo un argomento farà percepire lo humor in maniera più o meno offensiva, e Veatch descrive questa percezione dello humour attraverso una semplice tabella:

level	logic	commitment	Perceiver		
			gets it	is offended	sees humour
level 1	not-V	none	no	no	no
level 2	V and N	weak	yes	no	yes
level 3	V and not-N	strong	yes	yes	no

Figura 58 – Tabella proposta da Veatch (1998: 117) per rappresentare il funzionamento della teoria della violazione

N – *normality* quindi le informazioni che rientrano nella normalità del discorso, sono fattore decisivo (assieme al livello di importanza che il ricevente ha nei confronti del topic) per la riuscita o mancata recezione dello humor e sul valore che ha la violazione.

Veatch ritiene infine che la teoria della violazione possa giustificare in qualche modo la presenza di tutte le altre teorie, che si ispirano in parte o in toto alla stessa.

Il contributo degli autori ha quindi aiutato a definire con maggiore attenzioni le teorie sullo humour, come rampa di lancio per la creazione e la comprensione dello humor stesso.

2.9 Elementi dello humour e teorie sociologiche

La praticità dello humour è data dalla capacità di poter esistere/esser creato in numerosi contesti diversi, affinché venga realizzato presupponendo la presenza di tre elementi essenziali: l'agente, l'oggetto e l'audience (Nash, 1985). L'agente è colui che crea la battuta, la fonte principale di humor, conscio dell'argomento umoristico e dell'obiettivo che intende raggiungere. L'audience riceve/codifica lo humor e ne trae conclusioni: come Nash suggerisce l'audience deve essere in grado di recepire il messaggio proposto dall'agente per permettere una completa assimilazione dello humour o come ricorda in *The Language of Humour* l'audience dovrebbe essere informata non solo sugli argomenti propri dell'ambito accademico ma anche sulle cose che dovrebbe sapere di sé (1985: 4), in questo caso lo humour eseguito in riferimento all'audience stessa. Infine, l'oggetto, è il target principale sviluppato sulle basi delle teorie linguistiche e culturali proprie della creazione di humor. Gli elementi dello humour sono dunque parte della società stessa: è per questo che lo studio di quest'ultimi è incluso nelle tendenze sociologiche.

In questo paragrafo verranno analizzate brevemente alcune teorie proprie della sociologia, con particolare riferimento alla Teoria del Mantenimento, La Teoria della Negoziazione e la Teoria delle Cornici Interpretative (rispettivamente *maintenance theory*, *negotiation theory* e *frame theory*).

In questo ambito la vera domanda non è che cosa fa ridere ma capire come lo humour è contestualmente interpretato nelle diverse comunità, come Francis definisce nel 1988 in "*Some Sociology of Humor*": egli, infatti, riflette non sulla domanda più 'gettonata' fra gli studiosi dell'ambito ovvero 'perché ridiamo?' ma piuttosto ricerca una risposta a cosa effettivamente fa ridere a livello sociologico, il nesso sociale che smuove la risata (Francis, 1988).

L'audience appartiene ad un contesto sociale e culturale cui appartiene anche lo humour stesso per poter permetterne la corretta comprensione, diversamente si potrebbe incorrere in una mancanza di normalità riconducibile alla Teoria della Violazione di Veatch (in altri termini, se viene realizzata una battuta su un determinato argomento davanti ad un audience che non conosce quel contesto umoristico, lo humour non avrà valore).

L'analisi dello humour non rimane dunque incapsulata in una analisi del testo dal punto di vista linguistico ma deve includere in sé anche un'attenta osservazione dell'ambiente sociale, proprio perché lo humour è rappresentativo di come si evolvono situazioni, esperienze e correnti di pensiero in una determinata comunità, diventando esso stesso un fenomeno sociale. Rutter (1997) etichetta le

tre categorie di teorie utili a definire lo humour dal punto di vista della sociologia, successivamente esplicitate.

2.10 Teoria del Mantenimento

Radcliffe-Brown è il primo sostenitore dell'esistenza di una teoria sociale all'interno della creazione di humor: nel 1949 espone la teoria secondo cui esiste la tendenza umana a scherzare, creare riso per rinsaldare i ruoli e le divisioni sociali preesistenti. Partendo da contesti familiari, ad esempio situazioni in cui fra parenti stretti è totalmente consentito creare humor per stabilire un equilibrio sociale, Radcliffe-Brown definisce questa tendenza come "*joking relationships*"; ciò aiuta a rinfrancare la solidarietà del gruppo o della famiglia ed evidenzia d'altro canto le differenze che vi sono all'interno (Rutter 1997). Questa propensione all'umorismo non è "a cascata"; sempre Radcliffe-Brown propone l'esempio del nipote che prende in giro lo zio: in questo particolare contesto, il nipote (che nell'immaginario collettivo è posizionato ad un livello inferiore nell'albero sociale della famiglia) ha il permesso di scherzare, o come definisce Radcliffe-Brown una libertà o licenza privilegiata nell'essere insolente (1949), purché vengano riconosciuti i limiti e non vengano oltrepassati dall'agente.

Rutter (1997) commenta l'autore sottolineando come vi siano degli accenni alle teorie generiche sullo humor sovra elencate, in particolare la Teoria della Superiorità.

La teoria viene ripresa anche in studi successivi, come quello di Christie Davies che riflette sullo humor etnico (si riveda la categorizzazione di Long & Graesser), rappresentativo dei pattern sociali che si trovano oggi: ad esempio la figura dello stupido, dell'idiota prende diverse forme a seconda dell'agente che crea humor (per gli Inglesi, ad esempio, l'Irlandese sarà sempre raffigurato come lo "stupido" Davies, 1998).

È necessario notare però, come secondo Davies questo tipo di humor etnico non voglia etichettare un'altra comunità o un altro individuo come un alieno o un nemico ma che, proprio perché l'altro è verosimilmente simile all'agente vi sia necessità di sottolineare una singola differenza, per mantenere la distinzione fra noi vs loro e renderlo "*the butt of the joke*":

"In general, their relationship [that of the joker and the butt of the joke] may be described as one of centre to periphery. The centre laughs at the alleged stupidity of the periphery, at people who are seen not as aliens but rather as comic versions of themselves."

Davies, C. *Stupidity and Rationality in Ethnic Jokes*. 1988:48

‘Generalmente, la relazione (fra chi fa la battuta e colui che è oggetto di risata) può essere descritta come un centro e una periferia. Chi sta al centro ride di chi sta in periferia, verso coloro che non sono una specie di alieno ma piuttosto una versione comica di sé stessi.’

(traduzione propria)

Esistono però voci contrastanti rispetto a questa teoria, in particolare quella di Francis (1988) che commenta lo humor etnico in maniera meno tenue: egli afferma che la derisione creata da questo tipo di humor è emblematica della cultura repressiva di una determinata società, che auto conferma la sua supremazia. Alcuni tipi di humor creati tramite la teoria del mantenimento non sono quindi "solo battute" ma piuttosto delle scuse per ridicolizzare l'altro, e ciò dimostra i reali valori di una specifica società. D'altro canto, Cooper commenta però che lo humor rimane humor se non ha ragioni di essere visto come altro: il sesso, la nazionalità, l'orientamento etc... non sono derogatori quando rimossi dal contesto umoristico, in questo senso non si avrà quel senso di supremazia rimarcato da Francis.

Bogardus (1945), attraverso l'analisi del cartone animato come mezzo per trasmettere atteggiamenti, emozioni e giudizi sociali in modo rapido ed immediato, sottolinea come il cartone animato (e per estensione lo humor stesso) siano rappresentanti della cultura che ha prodotto ciò.

Per riassumere il concetto di Teoria del Mantenimento, ciò che traspare da tutti gli autori citati è come lo humour possa essere specchio delle verità sociali di una comunità: queste verità sono accettate e solitamente si mantengono nel tempo, a meno che non si assista ad una virata emblematica del contesto sociale, motivo per cui si parla di Teoria della Negoziazione.

2.11 Teoria della Negoziazione

In questo costrutto si mette in discussione ciò che è stato confermato nella Teoria del Mantenimento: se in quest'ultima l'obiettivo è mantenere canoni già radicati nella società (da qui il nome stesso della teoria) per autori come Zijderveld (1968), l'umorismo non distrugge del tutto l'ordine sociale, ma piuttosto crea una spaccatura temporanea per cui le regole e le norme sociali sono temporaneamente fuori gioco. Essendo un'esperienza di gruppo, lo humour non è solo atto linguistico ma anche atto sociale: secondo Zijderveld, la battuta non è divertente solo perché è incongrua ma perché viene eseguita con l'accettazione reciproca dei partecipanti, che consentono l'interpretazione al di fuori della tipica cornice sociale; con questa presupposizione l'atto umoristico non è altro che una rottura della cultura, delle ideologie diffuse e del flusso di falsi presupposti che mette in luce altre tendenze.

Con questo pensiero tutte le altre teorie generali (incongruità, rilascio etc...) si rifanno all'approccio culturale della teoria della negoziazione.

Altri autori come Mulkay, Davies e Dynel trattano questa teoria soffermandosi su diversi punti essenziali e ponendo attenzione tutti sullo stesso concetto comune, ovvero che l'atto umoristico diventa piazza di scambio fra norme, relazioni e significati sociali che si rimodellano ininterrottamente. Mulkay, infatti, in "*On humour: Its Nature and Its Place in Modern Society*" (1988) ridefinisce il discorso comico in co-esistenza a quello serio: se per il *serious mode* ogni cosa detta è un'affermazione vincolante, nello *humorous mode* prevale un senso di non detto e di vago che svincola la possibilità di dichiarare concetti più o meno delicati senza doversene assumere la gravità. Secondo l'autore, dunque, la Negotiation Theory è vicina alla sua visione proprio perché il significato della battuta non nasce in autonomia ma piuttosto da un'accettazione reciproca fra i partecipanti di interrompere la norma sociale e di leggere l'umorismo sotto la stessa luce. In questo caso Mulkay propone come classico esempio i *sexual jokes*, mezzo efficace per capire appieno il suo pensiero: la negoziazione in questi casi è vitale perché all'interno del gruppo si ha co-interpretazione del significato umoristico che permette di raggiungere contenuti al limite della normativa sociale, che per l'occasione viene destabilizzata.

2.12 Teoria delle Cornici Interpretative

La base di questa teoria è la considerazione che la battuta, il narratore e il loro background sociale siano interconnessi fra loro: partendo da questo presupposto lo scherzo e la battuta sono un'uscita dalla cornice o *frame* quotidiana in cui ogni individuo vive. Ciò non può avvenire in autonomia ma è in primis una concessione che viene data dall'audience al narratore, permettendo una temporanea sospensione delle norme sociali consuetudinarie. Il narratore può riferire battute che fuoriescono dall'ordinario protocollo senza paura di ripercussioni, disdegno o imbarazzo. (Rutter, 1997).

Per fare ciò è necessario, tuttavia, un collegamento fra tutti questi elementi, riferito da Douglas (1968) secondo cui la dimensione sociale è perno centrale nella presentazione della battuta stessa.

Al contrario del pensiero di Radcliffe-Brown, per cui lo humour è mezzo per rinsaldare e confermare i rapporti sociali, l'autrice ritiene che lo humour sia usato per uscire da questi rapporti e che si debba come prima cosa analizzare il contesto sociale in cui è prodotto e condiviso; questa visione è corroborata anche dal pensiero di Bogardus (1945) (riferito in § 2.10) che ritiene essenziale conoscere una cultura per poter riconoscere e apprezzare lo humour.

Ad esempio, la costruzione che si osserva nei *canned jokes* (battute standard con uno humour prototipizzato che permette un'immediata comprensione e non richiede un'accurata conoscenza del background culturale) non è rappresentativa di uno humour spontaneo basato sulla cultura: l'autrice prende come esempio questo tipo di battute per evidenziare come sia necessaria la conoscenza che

bisogna avere di una cultura o una comunità affinché la battuta abbia significato (oltre che per valutare il rapporto che ha l'agente dello humour con il suo *butt of the joke*). I *canned jokes*, infatti, anche se costruiti ad hoc con l'obiettivo di suscitare una risata, non hanno in sé la "*joke form*" cioè il riferimento al pensiero di una società, e risultano quantomeno neutri e inespressivi. Di seguito alcuni esempi di canned jokes tipico della cultura anglofona:

(14) *Why was the tomato all red? Because it saw the salad dressing.*
'Perché il pomodoro è tutto rosso? Ha visto l'insalata vestirsi.'
(traduzione propria)

Questa Teoria è in parte allineata con la Teoria del Mantenimento, non dal punto di vista della stabilità dei ruoli ma dalla prospettiva per cui le cornici sono maneggiate per modificare di conseguenza i ruoli ad un livello macro-sociale.

Dal punto di vista della Teoria della Negoziazione invece, le cornici interpretative sono usate come scorciatoia per interpretare commenti, opinioni e tematiche come non ufficiali e senza valore; si riprende l'esempio dei *sexual jokes* sopracitati: all'interno delle cornici uno scherzo inerente alla sfera del sesso, taboo da sempre evitato, può essere eseguito davanti a un pubblico senza provocare oltraggio e offesa, evitando di minare determinate relazioni sociali o personali. Il fatto di scherzare su un certo argomento e quindi entrare nella cornice umoristica, riduce al minimo i danni, giustificandolo con la frase "è solo uno scherzo" (Rutter, 1997).

Il permesso raggiunto dalle cornici umoristiche secondo Mulkay (1988) cambia la prospettiva riguardante le incongruità e i paradossi, che vengono permessi e accettati ma soprattutto apprezzati senza dover cercare risoluzioni o spiegazioni.

Per quanto riguarda l'inquadramento effettivo delle frames, Mulkay ritiene alquanto inadeguato cercare di definirle nella pratica: alcuni studiosi infatti hanno provato a stabilire il momento esatto in cui vi era una trasposizione da un discorso neutro all'entrata nella frame, il loro mantenimento all'interno del discorso, l'eventuale sistematicità del cambiamento del tono di voce per le lingue vocali durante la battuta etc... ma ciò rappresenterebbe il paradosso umoristico, ovvero cercare di definire con forme precise processi che non richiedono troppe giustificazioni.

2.13 Conclusioni

In questo capitolo si è discussa l'importanza delle teorie umoristiche, che contribuiscono a rendere chiare e definite le tendenze che si delineano durante la creazione di humour: a partire dal definire cos'è effettivamente lo humour e classificarlo nei vari contesti sociali, utile a rintracciare mentalmente dove e quando è possibile trovare una situazione umoristica. Ciò che bisogna sottolineare è come nel tempo si siano costruite le varie teorie, osservando come il tema dello humour sia a tutti gli effetti un tema da sempre conosciuto e studiato, non solo dal punto di vista linguistico, ma anche psicologico e sociale. Le varie competenze e conoscenze provenienti dai diversi ambiti hanno permesso di arricchire tutte le teorie che si sono sviluppate nella storia, riuscendo a definire questo argomento in modo più pulito e chiaro.

CAPITOLO 3

Lo humour Sordo; teorie e tecniche di creazione

3.1 Introduzione

In questo capitolo il tema principale ruota attorno allo humour creato da e per la comunità Sorda. Come suggerisce Bienvenu (1994), lo humour è parte essenziale dell'incontro fra le persone di una comunità che scambiando storie, esperienze e pareri creano una rete di condivisione che include anche situazioni divertenti, storie scherzose e umoristiche. Lo humour è uno scambio di visione del mondo, che riflette intimamente il pensiero delle persone facenti parte di un determinato gruppo. Ciò può accadere a livello macro, ovvero situazioni umoristiche in cui tutti, in modo più o meno articolato, possono riflettersi (si pensi alle battute sulla politica o basate sulla nazione di appartenenza).

Ma vi sono innumerevoli culture nel mondo, ognuna con le proprie caratteristiche e preferenze di pensiero: ciò accade di conseguenza anche a livello micro, con piccole comunità che creano e stimolano a loro modo il senso umoristico; così facendo ognuna di esse identifica i membri che usano e apprezzano lo humour creatosi all'interno ed "esclude" dalla comunità gli outsiders, ovvero chi non ne fa parte creando una situazione di noi vs loro, casistica che include, ad esempio, la situazione di Sordo vs. udente. Il ricco patrimonio che caratterizza le comunità Sorde è stato trasmesso di generazione in generazione, sopravvivendo nella storia e permettendo un passaggio di eredità culturale molto vasto: lo humour è un mezzo essenziale per poter trasmettere questo bagaglio (Bienvenu, 1994).

Le teorie sottoelencate fanno riferimento alla cultura Sorda in America, con particolare attinenza alla Lingua dei Segni Americana (ASL), ritengo però che ognuna di essa possa essere applicata anche al contesto della LIS.

In ordine all'interno dei paragrafi verranno esposte tre visioni di pensiero: le prime due a cura di Bienvenu e Bouchaudeau contenute in *"The Deaf Way: perspectives from the International Conference on Deaf Culture"* (1994). Nel paragrafo 3.2 si cita Bienvenu, che illustra nello specifico la costruzione effettiva dello humour nel contesto Sordo proponendo quattro situazioni da cui e per cui si crea humour; successivamente si prosegue con la proposta di Bouchaudeau per cui l'impatto visivo veicolato dalla lingua dei segni è fonte vitale di umorismo e la sua massima espressione. L'ultima proposta in 3.4 di R. Sutton-Spence e Donna Jo Napoli (2012), contestualizza e raccoglie non solo le tecniche effettive di creazione dello humour (uso delle componenti non manuali, uso dell'impersonamento etc...) ma anche i vari contesti in cui le lingue vocali e le lingue dei segni interagiscono fra loro per offrire una visione globale dello humour. Si raccolgono a fine capitolo due studi importanti per la ricerca in ambito umoristico in LIS, ovvero quelli di Mantovan et al. (2019) e di Pol (2014).

3.2 M. J Bienvenu

L'autore descrive quattro categorie attraverso cui lo humour Sordo è creato:

- La dimensione visiva dell'umorismo – *the visual nature of humour*
- Umorismo fondato su risorse linguistiche – *humour from a linguistic perspective*
- Umorismo legato all'esperienza della sordità – *humour based on deafness as an inability to hear*
- Umorismo come risposta a dinamiche di oppressione – *humour as a response to oppression*

Le prime due categorie appartengono alla dimensione della trasmissione del messaggio umoristico, ovvero le strategie linguistiche utilizzate. Le ultime due appartengono alla dimensione culturale, ovvero situazioni e riferimenti culturali motivo di creazione dell'umorismo.

3.2.1 La dimensione visiva dell'umorismo

Partendo dalla prima categoria, ovvero lo humour che si basa sul senso della vista, Bienvenu osserva come le persone Sorde percepiscono il più delle cose grazie all'ausilio visivo (1994): ciò che può inizialmente sembrare un'ovvietà diventa però mezzo per comprendere che linguaggio, emozioni e di conseguenza anche lo humour, ha una fundamenta visiva e ciò comporta dei cambiamenti di approccio rispetto al classico umorismo proposto per le persone udenti. Per molti Sordi, infatti, vi sono molti manifesti comici a livello della vista, "cartelli" umoristici non percepiti dalla stragrande maggioranza delle altre persone. L'autore propone l'esempio della coppia di Sordi che va al cinema a guardare un film horror: basandosi principalmente sulla vista, lo humour che si crea è incontrollabile perché le espressioni di paura, terrore e le grida a squarciagola trasmesse durante pellicola risultano semplicemente ridicole ed esagerate senza l'ausilio degli effetti audio. La situazione umoristica è certamente assicurata, e da qui si traggono le conclusioni che portano alla teoria del visual humour. Un altro esempio di humour basato sull'aspetto visivo trattato da Bienvenu nasce dalla tendenza che hanno le persone Sorde a creare descrizioni talmente accurate del contesto circostante che l'imitazione dei comportamenti altrui spesso sfocia in humor. Ogni singolo dettaglio caratterizzante di una persona è segnato, da come cammina a come beve o mangia: a primo impatto ciò può risultare un atteggiamento denigratorio e derisorio per coloro al di fuori della comunità Sorda, perché semplicemente non viene recepito il giusto messaggio. L'obiettivo non è quello di prendere in giro, ma piuttosto quello di sfruttare la lingua dei segni al pieno delle capacità che questa lingua può offrire, come semplice forma di intrattenimento.

La logica visiva, dunque, scandisce il ritmo umoristico che molto spesso non viene recepito dalle persone udenti, come l'esempio proposto di seguito:

(15) Question: A train is roaring down the tracks, black clouds of smoke puffing from the smokestack. All of the sudden it screeches to a halt, and all the cars topple and crash into one another, until there is nothing left but a smoking charred pile of demolished cars. What happened?

Answer: There was a tiny ant standing on the tracks with its arm outstretched to stop the train.

Bienvenu "Reflections of Deaf culture in Deaf Humour" 1994: 18

'Domanda: Un treno si avvicina sferragliando, con grosse colonne di fumo nero che emergono dalla ciminiera. Improvvisamente inchiorda facendo collassare tutte le locomotive antecedenti, trasformandole in un cumulo di rottami. Cosa sarà successo?'

Risposta: Una piccola formica sulle rotaie si stava sbracciando per far fermare il treno.'

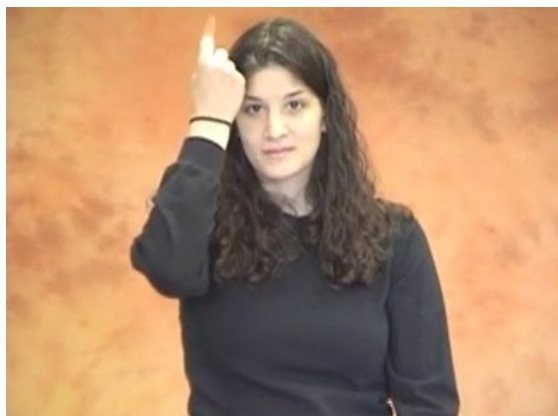
(traduzione propria)

Come Bienvenu conferma, questo non è il tipo di umorismo a cui attinge una lingua basata sul suono come l'Inglese, e in questo senso la battuta sopra proposta perde molto senso. Per il bambino o l'adulto Sordo, però, l'immagine di una piccola formica che causa scompiglio davanti ad un mostro metallico quale è la locomotiva è particolarmente divertente.

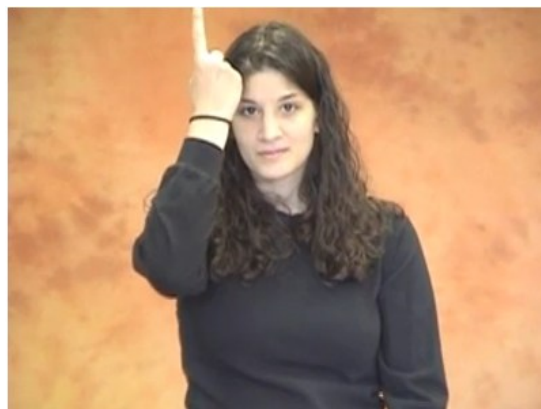
Dunque, la percezione visiva è parte integrante dello humour Sordo, ciò include la caratterizzazione delle persone, gli eventi del contesto circostante e di base tutto ciò che si percepisce con gli occhi.

3.2.2 Umorismo fondato su risorse linguistiche

Per quanto riguarda le strategie linguistiche utilizzate per veicolare l'umorismo, la letteratura sulle lingue vocali (si veda § 2.2, 2.2.1 e 2.2.2) individua casi di omonimia, omofonia e polisemia. Bienvenu (1994) propone attraverso la sua analisi un paragone simile a ciò che accade nelle lingue vocali, osservando come nelle lingue dei segni la modifica al segno è uno dei mezzi principali per veicolare lo humour. Ad esempio, in ASL il segno CAPIRE è segnato con palmo rivolto verso il segnante, il luogo di articolazione è la fronte, con movimento rettilineo verso l'alto con cambio da configurazione A in configurazione G (dito indice sollevato verso l'alto):



(a)



(b)

Figura 59 prima (a) e seconda (b) parte dell'articolazione del segno CAPIRE in ASL Fonte: SpreadTheSign

Per veicolare humor, il segno può essere modificato a livello della radice, per cui per indicare qualcuno che non capisce, o che capisce pochissimo si utilizza il mignolo (configurazione I) al posto dell'indice (configurazione G).

Come continua poi l'autore, lo humour nelle lingue dei segni attinge in modo variegato alla lingua stessa, eseguendo battute sfruttando i segni stessi e creando situazioni di ilarità a seconda dei parametri che li compongono. Viene fornito un ulteriore esempio:

(16) A huge giant is stalking through a small village of wee people, who are scattering throughout the streets, trying to escape the ugly creature. The giant notices one particularly beautiful blonde-haired girl scampering down the cobblestone street. He stretches out his clumsy arm and sweeps up the girl, then stares in wonder at the slight shivering figure in his palm. "You are so beautiful!" he exclaims. The young woman looks up in fear. "I would never hurt you," he signs. "I love you. I think we should get MARRIED." With the production of the sign MARRY, of course, the beautiful mistress is crushed. The giant then laments, "See, ORALISM is better."

Bienvenu, "Reflections of Deaf culture in Deaf Humour" 1994: 20

‘Un grosso gigante sta spaventando un piccolo villaggio: le persone urlano e scappano nelle stradine, cercando di sfuggire all'orrida creatura. Il gigante nota una bellissima ragazza dai capelli biondi, che corre fra i viottoli del paesino. Lui allunga le sue braccia in modo impacciato e solleva la ragazza, osservandola ammaliato mentre lei trema nel suo palmo. “Sei così bella!” esclama lui. La giovane donna lo guarda spaventata. “Non ti farei mai del male!” segna poi lui. “Ti amo! Penso dovremmo sposarci!”. A causa del segno “sposare” però la bellissima ragazza viene spiacciata fra le mani del gigante. “Vedi, l'oralismo è migliore!” lamenta poi lui.’

(traduzione propria)

Vi sono molti elementi che compongono il successo di questa storia per quanto riguarda l'ASL: prima di tutto si ricorre alla componente visiva (citata in precedenza) con l'immagine di un gigante che spaventa il piccolo paese e della ragazza bellissima; entrambe possono essere sceneggiate e impersonate molto dettagliatamente. In secondo luogo, si riprende la componente linguistica perché la produzione del segno SPOSARE in ASL prevede l'avvicinamento delle mani in una stretta: ciò comporta nella storia una fine sventurata per la povera ragazza che viene inavvertitamente schiacciata dalle mani del gigante. La figura (3) mostra il segno SPOSARE in ASL:

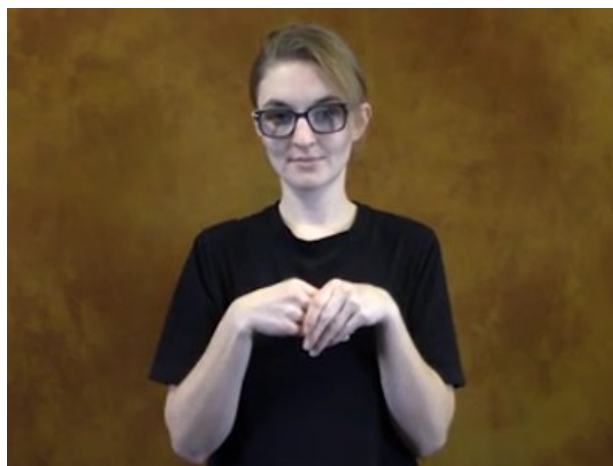


Figura 60 segno SPOSARE in ASL

Fonte: SpreadTheSign

3.2.3 Uморismo legato all'esperienza della sordità

Un altro ambito di ricerca di Bienvenu inerente alla creazione dello humour Sordo è quello legato all'esperienza della sordità: l'autore invita a pensare alla sordità come a qualcosa di più rispetto alla sola inabilità nel sentire, ma piuttosto ad un'esperienza di cultura, per cui la perdita di un decibel è una perdita insignificante rispetto all'arricchimento e alla fedeltà giurata alla comunità Sorda (Bienvenu, 1994). Tutto parte da un'analisi attenta della prospettiva: la cultura e l'eredità trasmessa dalla sordità completa e accresce il benessere e la soddisfazione delle persone Sorde. Ciò è particolarmente visibile durante le dimostrazioni dello humour che si basa proprio su questo aspetto di vita, ovvero scherzi e storielle riguardanti il non sentire, che riflettono sempre la persona Sorda come trionfante rispetto alle vicissitudini quotidiane.

Interessante la critica dell'autore nei confronti di chi prova a proporre un'analisi dello humour Sordo senza però conoscere effettivamente la vera tendenza culturale e umoristica della comunità Sorda; in svariati libri, saggi e articoli si parla della sordità nello humour come una "condizione" cui i Sordi lamentano e cercano di sopravvivere, si veda Roy Holcomb in *"Hazard of Deafness"*, 1977 che riporta un esempio di battuta sulla condizione Sorda, per cui una persona Sorda sta avendo difficoltà a passare l'aspirapolvere, solo per accorgersi poi che la presa dell'elettrodomestico è staccata.

Come primo punto, Bienvenu critica l'inutile dipendenza dal suono che cerca di trasmettere la battuta: è quantomeno improbabile e assurdo che una persona Sorda non percepisca il motore dell'aspirapolvere spento. Ciò si collega dunque anche alla presupposizione che una persona Sorda non abbia sviluppato articolatamente il senso del tatto: l'enfasi che viene data alla dimensione del suono è spropositata e non conduce ad alcuna reazione di riso in una persona Sorda. Ciò a cui punta invece Bienvenu per quanto riguarda la creazione dello humour Sordo non è lo svantaggio ma il vantaggio che comporta la sordità, come nell'esempio di seguito:

(17) A Deaf couple has just arrived at the motel for their honeymoon. They start unpacking for the night, and then the nervous husband goes out to get a drink. When he returns to the motel, he realizes that he has forgotten his room number. Because it is dark outside and all the rooms look alike, he walks out to his car and continues to honk the horn until the rooms start lighting up with angry hearing boarders who were awakened by the noise-all but one room, where his Deaf wife is waiting for him!

Bienvenu "Reflections of Deaf culture in Deaf Humour" 1994: 19

‘Una coppia di Sordi arriva in un motel per trascorrere la loro luna di miele. Disfanno le valigie e poco dopo il marito particolarmente teso, esce per un drink. Quando ritorna al motel, realizza che non

ricorda il numero della stanza in cui soggiorna con la moglie. Fuori è buio pesto e le stanze sembrano tutte uguali, così si avvicina alla propria auto e comincia a suonare il clacson ininterrottamente. Tutti gli ospiti del motel si svegliano e accendono le luci delle loro stanze infastiditi, ma solo una stanza non si illumina. Lì si trova sua moglie Sorda!’
(traduzione propria)

L’umorismo creato in queste situazioni rappresenta l’attitudine generale della comunità Sorda a risolvere problemi in modo creativo e divertente.

3.2.4 Uморismo come risposta a dinamiche di oppressione

L’ultima produzione di risorse umoristiche trattata da Bienvenu propone l’uso dell’umorismo come risposta a dinamiche di oppressione: non è un segreto che la comunità Sorda combatta da sempre con tendenze oppressive, ed un modo particolarmente intraprendente per ribattere a questa prepotenza è proprio lo humour, come conferma anche Bienvenu (1994) per cui l’oppressione esercitata dalla cultura udente ha fatto in modo che lo spirito umoristico in risposta a questa dinamica potesse integrare questo aspetto in sé per renderlo esemplare della forza della comunità Sorda.

L’autore propone (1994) un famoso esempio tratto da una storia vera molto popolare fra le persone Sorde: un gruppo di Sordi si trova al ristorante, conversando del più e del meno. Al tavolo di fianco si trova un gruppo di udenti, che imitano in modo dispregiativo i segni articolati dai Sordi. Una donna Sorda, particolarmente scaltra si allontana e si dirige verso una cabina telefonica, e facendo in modo di essere ben guardata dal gruppo di udenti comincia a segnare alla cornetta del telefono, usando espressioni naturali e persino aspettando i turni di parola dell’‘interlocutore’. Terminata la chiamata, attacca la cornetta e si risiede al suo posto. Il gruppo di udenti la guarda a bocca aperta non capendo cosa sia appena successo, risultando stupidi e zittendosi nell’immediato. Poco dopo si avvicinano persino alla cabina telefonica per ispezionare la cornetta e valutarne le strabilianti capacità. Il meccanismo che si innesca in esempi come quello proposto da Bienvenu tende a dimostrare la scaltrezza, l’ingegnosità e la capacità del Sordo nel mostrare che il mondo udente non ha nulla da invidiare a quello Sordo, ma che anzi molto spesso, i Sordi attraverso dinamiche umoristiche puntano a rivelare competenze significativamente maggiori rispetto agli udenti. Esistono innumerevoli storie con risvolto umoristico che dimostrano questa attitudine, e la maggior parte di esse scherniscono chi a sua volta ridicolizza la comunità Sorda.

3.3 G. Bouchauveau

Bouchauveau, Sordo segnante in LSF (*French Sign Language*) ovvero la Lingua dei Segni Francese in “*The Deaf Way: Perspectives from the International Conference on Deaf Culture*” (1994) parte dall’afferire che ciò che trovano divertente le persone Sorde e le persone udenti non combacia quasi mai: quando una battuta viene tradotta in LSF (o qualsiasi altra lingua dei segni) il quid umoristico semplicemente non viene trasmesso e perde d’intensità, e viceversa quando si traduce dalla lingua dei segni alla lingua vocale.

L’autore analizza e commenta lo humour unicamente creato tramite la lingua dei segni e come quest’ultimo possa svilupparsi all’interno della comunità Sorda.

Durante i raduni, banchetti, associazioni di Sordi lo humour emerge inevitabilmente creando una rete collettiva che, a detta di Bouchauveau, ha visto raramente nascere fra udenti (l’autore si rifà ad un ritrovo di accademici a cui ha partecipato, sia udenti che Sordi, in cui i Sordi non ebbero difficoltà a conoscersi, ridere e scherzare a differenza degli udenti che sedevano composti e schivi). La lingua dei segni permette di veicolare lo humour in maniera differente perché ha una logica visuale: è il caso di strategia basata su risorse linguistiche. Come già citato da Bienvenu, questo tipo di contesto visivo permette di veicolare forme di humour molto diverse rispetto a quelle per udenti: l’autore presenta tre tipi di storie ad alto impatto visivo, viene proposto il seguente esempio: Bouchauveau segna l’immagine di una donna con alti tacchi che passeggia impettita per strada. Si

avvicina un uomo che sembra provare interesse, ma la donna indispettita minaccia di colpirlo con uno degli enormi tacchi. (Figura 61) Probabilmente questo tipo di humour risulta molto tenue al giudizio di una persona udente e la sua traduzione non rispetta i canoni comici che invece si possono individuare quando la storia viene segnata:



A woman walks along in high heels.



A man pursues the woman with apparent interest.



The woman nervously observes the man walking too closely beside her.



The woman threatens to kick the man in his shins.

Figura 61 Bouchauveau (1994: 27) segna la storia della donna con i tacchi articolando segni e CNM in modo esagerato rispetto al segno in forma citazionale

L'esagerazione che permette infatti di veicolare un umorismo ad alto impatto visivo proviene da come il segnante si rapporta ai segni; ad esempio, in questo caso Bouchauveau modifica il segno TACCO attraverso le componenti non manuali (labbra protruse, guance contratte). Si riporta il segno TACCO in ASL, dal sito SpreadTheSign:

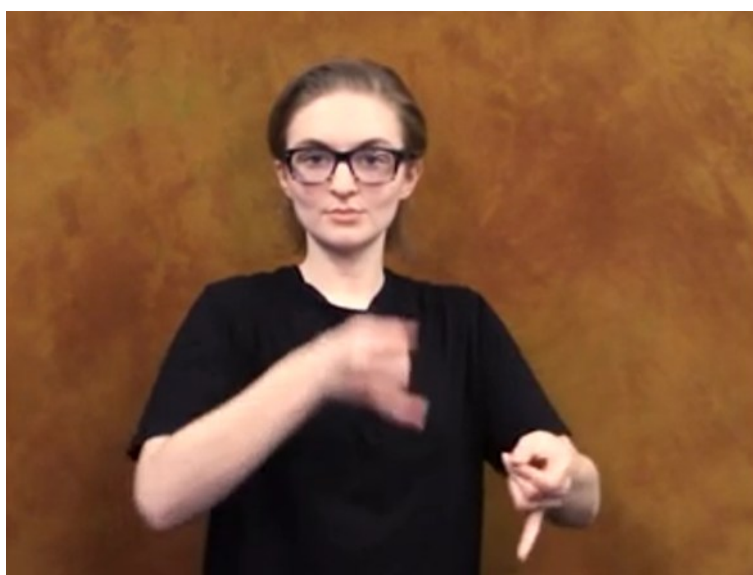


Figura 62 TACCO in ASL Fonte:SpreadTheSign

Si denoti la variazione delle componenti non manuali sovra citate modificate da Bouchauveau.

3.3.1 Bouchauveau sull'umorismo culturale

Fra tutte queste casistiche l'autore si sofferma a riflettere anche su chi crea lo humour e perché: in particolare osserva come gli adulti segnanti incorporano temi più o meno spinosi, come l'oppressione esercitata dal mondo udente (già citata da Bienvenu in 3.2.4). La coscienza Sorda percepisce ciò e ne crea situazioni umoristiche, e attraverso il prendere in giro, trae rivalsa su chi la opprime. In questo modo la lingua dei segni è utilizzata al pieno delle sue potenzialità creative; l'autore offre l'esempio della cultura umoristica all'interno dell'arte dello spettacolo: in passato le produzioni teatrali in lingua dei segni erano pochissime se non inesistenti, sebbene vi fosse una ricca produzione artistica. Con il passare del tempo, le produzioni teatrali si sono sviluppate per poter permettere l'avvicinamento alla bellezza della lingua dei segni e poter riconoscere le capacità artistiche e comiche della lingua, anche se, secondo Bouchauveau sono gran poche le occasioni in cui lo humour Sordo "esce" dalla sua dimensione e viene effettivamente apprezzato anche dagli udenti. Lo humour sordo, dunque, è una poesia ispirata dall'immagine e dal suo potenziale ed è raramente traducibile.

3.4 R. Sutton-Spence & Napoli

Nel 2012 le due autrici analizzano in "*Deaf Jokes And Sign Language Humor*" come viene creato lo humor Sordo; osservano in primo luogo come le classiche teorie sull'umorismo (Teoria della Superiorità in 2.5, Teoria del Rilascio in 2.6, Teoria dell'Incongruità in 2.7, etc...) siano perfettamente applicabili anche al contesto Sordo. Riprendendo l'ideologia di Bienvenu (1994) sulla potenzialità di unione che offre la comunità in termini di condivisione di pensieri ed esperienze, l'uso dell'umorismo Sordo permette anche di introdurre nuovi membri alle "regole" interne e rinforzarle per coloro che già fanno parte della comunità, ciò si traduce in umorismo eseguito nei confronti di determinati comportamenti o atteggiamenti sia dei facente parte del gruppo, ma anche e soprattutto verso gli esterni, ovvero le persone udenti. Come suggerisce Bahan (2006) il supporto che viene condiviso fra gli appartenenti di un determinato gruppo molto spesso implica l'attacco collettivo nei confronti di chi non fa parte del gruppo stesso; questo fenomeno accade anche nel contesto della comunità Sorda per cui i membri facenti parte del gruppo identificano generalmente gli outsiders ovvero coloro che non fanno parte del gruppo gli udenti e che quindi possono e devono essere oggetto di scherno.

In ordine vengono esposti dalle autrici diverse possibilità di creazione dello humour, similamente alla classificazione proposta da Bienvenu, per cui in 3.4.1 e 3.4.2 Sutton-Spence e Jo Napoli osservano le strategie linguistiche usate per creare lo humor Sordo. In 3.5 e 3.6 invece si fa riferimento ad una miscellanea di humour basato su risorse linguistiche e humour basato sulla cultura Sorda.

3.4.1 Giocare con le risorse linguistiche

Come osservano le autrici, la facoltà di trasmettere umorismo parte in primis dal livello linguistico: la competenza visiva della lingua dei segni permette di creare segni altamente impattanti a livello visivo (come l'uso di espressioni facciali e altre componenti non manuali), senza dover avere necessariamente una trama o una risoluzione della storia particolarmente articolata (esempio in figura 4).

L'umorismo Sordo, infatti, non ha bisogno di archetipi narrativi elaborati perché il modo in cui viene segnato è già mezzo di trasmissione umoristica: i segni collaborano strettamente con gli elementi linguistici, proponendo battute e storie che trasportano il carico emozionale ad un nuovo livello. Le autrici riportano un episodio raccontato da Hal Draper, attore comico Sordo. Egli racconta di quando un suo amico Sordo, vide un uomo udente cadere e scivolare rovinosamente a terra a causa della neve caduta poco prima. Il fatto di per sé non è particolarmente divertente, ma Draper evidenzia come la descrizione dell'amico abbia portato l'intero carico comico della storia:

l'uso dei classificatori e delle componenti non manuali sono stati impressionanti, fluidi ed estremamente espressivi. Anche in questo caso l'impatto visivo che riesce a trasmettere la lingua dei segni è particolarmente forte: la creatività risiede nel decidere, da parte del segnante, quale aspetto selezionare e come rappresentarlo usando costruzioni talmente inaspettate da trasmettere l'effetto comico (Sutton-Spence & Napoli, 2012)

3.4.2 Classificazione linguistica

A livello linguistico vengono distinti quindi degli elementi essenziali:

- L'uso dei classificatori: la loro funzione a livello grammaticale (esposta nel Capitolo uno) permette a questi elementi linguistici di riferirsi ad un'entità o a una proprietà della stessa riflettendola tramite la configurazione e il movimento della mano. Il concetto di creatività umoristica in senso lato seleziona un aspetto visivo della situazione umoristica e lo trasmette manualmente, solitamente selezionando classificatori con un alto impatto visivo per rappresentarla. Viene considerata umoristica una narrazione altamente visiva che utilizza i classificatori. Si riporta l'esempio tratto da Sallandre (2001) in cui il segnante propone una versione del segno ROCCIA_SCALARE; si denoti l'uso del classificatore di entità intera attraverso la posizione della mano dominante, rappresentante la roccia. La mano non dominante invece sfrutta un classificatore di parte del corpo, in questo caso le gambe, per rappresentare l'azione di scalare una roccia.



Figura 63 ROCCIA_SCALARE uso dei classificatori secondo lo studio di Sallandre 2001: 5

- L'uso dell'impersonamento: considerato d'importanza paritaria ai classificatori, l'impersonamento è un'altra tecnica ampiamente apprezzata durante la creazione di humor Sordo. Molti Sordi ritengono vincente la formula umoristica in cui l'agente impersonifica ciò di cui sta narrando: numerose battute e storie sono infatti narrate utilizzando l'impersonamento, ciò permette all'audience di empatizzare e "osservare da più vicino" la storia. Durante la caratterizzazione del personaggio, molto spesso accade che quest'ultimo sia simultaneamente rappresentato e riferito allo stesso tempo. Il narratore infatti racconta la battuta, ma in quel momento le sue mani, il viso, le espressioni e gli occhi sono anche gli elementi della storia stessa. Sallandre (2007) definisce le possibilità che si possono creare tramite la tecnica dell'impersonamento, per cui qualsiasi entità (umana, animale, inanimata...) può essere adattata dal narratore. In Sallandre (2001: 5) si osserva una tecnica di impersonamento usata in riferimento ad un gatto che si arrampica su un albero.



Figure 64 GATTO_ALBERO_ARRAMPICARE una tecnica di impersonamento in Sallandre (2001: 5)

- L'uso delle componenti non manuali: un elemento analizzato da Sutton-Spence e Napoli sono le espressioni del viso, i movimenti del corpo e della testa, la posizione delle spalle e le componenti orali, nel complesso grammaticalmente definite come componenti non manuali o CNM. Le autrici sottolineano come la caratterizzazione dei personaggi risulti vincente quando è ultra-esagerata e caricaturizzata (come descritto anche da Bouchauveau in 3.1.2). Le CNM sono frequentemente utilizzate, in combinazione con i segni, ingigantendo o rimpicciolendo, velocizzando o rallentando. La caricatura esponenziale è parte integrante del folklore umoristico Sordo. Si riporta l'esempio proposto da Bouchauveau nella Figura 2 come rappresentativo dell'uso delle componenti non manuali per veicolare un senso umoristico
- Modifica della struttura interna del segno: data al segno una determinata configurazione, luogo di articolazione, movimento ed orientamento l'umorismo risiede anche nella modifica di uno o più di questi parametri, reinterpretando il significato dell'originale. Sutton-Spence & Jo Napoli fanno riferimento all'esempio citato in 3.2.3 da Bienvenu (1994) con l'articolazione del segno CAPIRE NON_CAPIRE o CAPIRE_POCO, per cui a seconda del numero di dita utilizzate per l'articolazione si sottintende spiritosamente quanto il segnante ha capito di un determinato argomento.
- L'uso della prosodia: un'altra componente interna al segno spesso utilizzata a favore della creazione di una situazione umoristica è la prosodia. Il ritmo narrativo è importante per creare un build emozionale utile alla trasmissione dello humour: accelerare, rallentare, inserire delle pause durante l'articolazione del segno può risultare una formula vincente in molti dei casi che verranno esposti nei prossimi capitoli.

3.5 Humour basato sulla cultura della lingua

Un altro elemento descritto dalle autrici utile alla formazione di humour Sordo si può inserire sia in un frame di livello linguistico che in uno culturale: viene spiegato infatti come la scarsa abilità nel provare a segnare o in generale il fatto di segnare molto male sia motivo di risate per coloro che fanno parte della comunità Sorda. Ci si riferisce in particolare alle persone udenti o a coloro che hanno una scarsa capacità nel segnare o coloro che non fanno parte della comunità. Per quanto riguarda l'ASL vi sono numerosi comici che descrivono questo fenomeno come Keith Wann, Peter Cook o Crom Saunders, i quali durante lo spettacolo "ASL Comedy Tour" evidenziano gli errori grammaticali più frequentemente commessi. Per quanto riguarda la LIS invece un esempio particolarmente simile è tutta la gamma di spettacoli proposti da Giuditta Cambieri, descritti nel capitolo quattro. In questi due casi si utilizzano esagerazioni comiche o *slapstick comedy* (un esempio degli udenti per far intendere che hanno compreso il concetto dell'importanza del contatto

visivo in ASL avvicinano in modo esagerato i nasi osservandosi da una ridicola vicinanza). Un altro mezzo umoristico usato in questi spettacoli è l'osservare la scarsa sofisticatezza linguistica nella lingua dei segni da parte dei *poor signers*, ovvero coloro che usano il mimo pretendendo di saper usare la lingua dei segni (mancando l'uso dei classificatori o dell'impersonamento, ad esempio). Un ultimo esempio è la tendenza che hanno gli udenti ad accostarsi ai Sordi per "imitare" i segni, senza sapere assolutamente nulla a riguardo della lingua dei segni, provocando all'interno della comunità una forte ilarità.

3.6 Umorismo basato sulla bimodalità

Molti casi di humor Sordo richiedono una conoscenza sia della lingua parlata sia della lingua segnata. Nel capitolo cinque, si osserverà come questo aspetto sia riscontrato negli spettacoli di Cambieri in cui si crea un contesto che udenti e Sordi possono recepire e comprendere, con la presenza di una persona udente e di un Sordo segnante. Per quanto riguarda l'esempio proposto dalle autrici invece troviamo per l'ASL il comico Ken Glickman che scrive libri e propone show basati su uno humour accessibile a entrambi i contesti (lingua inglese e ASL). Per far comprendere questa casistica si propone una famosa gag (Sutton-Spence & Napoli 2012: 234)

(18) A Deaf man was driving along and stopped at some train tracks because the crossing signal gates were down. He waited for a long time, but no train came. The man decided to get out of the car and walk to the booth where there was a man who controlled the crossing gates. He was talking on the phone. The Deaf man wrote, "Please b-u-t," and gave the paper to the controller. The controller looked back at the Deaf person and didn't understand, "Please but? What?"

Sutton-Spence & Napoli Deaf Jokes And Sign Language Humor 2012: 234

‘Un uomo Sordo sta guidando quando all'improvviso si ferma ad un passaggio a livello con le sbarre abbassate. Aspetta a lungo ma nessun treno arriva. L'uomo decide dunque di uscire dall'auto e dirigersi verso una piccola sala controlli dove si trova un uomo che gestisce il passaggio a livello, che in quel momento, sta chiacchierando al telefono. L'uomo Sordo scrive ‘Per favore, M-A’ e dà il foglio all'uomo. Il controllore lo guarda stupito non capendo: ‘Per favore, Ma? Cosa?’ (traduzione propria)

Ciò che è importante osservare è che la conoscenza della lingua dei segni americana e della lingua inglese è vitale: in ASL, infatti, i segni *BUT* ('ma') e *OPEN_CROSSING GATES* ('apertura del passaggio a livello') sono articolati in maniera molto simile, diventando così omonimi (Sutton-Spence & Napoli, 2012).

Questi esempi possono essere interpretati sia come una sorta di avviso che viene dato a chi sta imparando la lingua dei segni a non inventare nuovi segni basati sull'esperienza udente cercando di adattarli alla lingua vocale sia come una proposta all'apprendimento. Hall (1998) suggerisce infatti che le battute e lo humor che mescola le due lingue può essere utile all'insegnamento della lingua dei segni, e può essere visto come un invito a beneficiare della storia e dell'orgoglio Sordo, proteggendolo da intrusioni linguistiche non volute.

Sutton-Spence & Napoli (2012) identificano in primis la trasposizione di humour in lingua vocale trasferito in lingua dei segni. Alcune situazioni di humour per il pubblico udente, infatti, detengono una buona posizione anche all'interno del contesto umoristico Sordo, risultando convincenti anche e soprattutto grazie all'intrattenimento visivo proposto dalla componente visiva della lingua dei segni.

3.7 Umorismo culturale

Il caso di creazione di situazione umoristica basato sulla cultura è esclusivamente originato dalla comunità Sorda per i suoi membri: gli argomenti trattati infatti, sono particolarmente rilevanti; Hall (1989) elenca diversi temi utilizzati molto spesso nei frangenti umoristici dei Sordi: le difficoltà del

matrimonio, situazioni che accadono di frequente ai Sordi durante visite mediche, viaggi, interazioni con persone udenti o con interpreti, contesti di oppressione da parte degli udenti e infine la tematica delle persone con impianto cocleare. Per quanto riguarda gli argomenti considerati dallo humor Sordo, Sutton-Spence & Napoli (2012) riprendono le tipologie già proposte da Long & Graesser (1993) ovvero umorismo basato sul sesso, sul genere, sull'etnia etc.... Inoltre, le autrici pongono particolare attenzione ai taboo sociali, usati per creare umorismo anche all'interno del contesto Sordo. Uno fra tutti è l'esempio dello humour sulle persone impiantate con impianto cocleare (le autrici, infatti, riportano Hall, 1989), tema molto delicato anche all'interno della comunità Sorda. Molti Sordi invero vedono la scelta dell'impianto cocleare come controversa nei confronti della comunità stessa, e rappresentante di una vera e propria minaccia ad essa e al mondo Sordo. Proprio per questo viene creato dell'umorismo su questo tipo di taboo, esemplificativo di una tipologia di humor propria della sola cultura Sorda

Un'altra opzione di creazione dello humour Sordo è la menzione esplicita della lingua dei segni all'interno della battuta o storia: in questi casi il contesto visivo è essenziale per la riuscita della battuta e raramente è possibile una traduzione, che mancherebbe di un elemento essenziale alla sua riuscita, ovvero la vista. Un esempio che riportano le autrici è quello della coppia di Sordi che prenota erroneamente un posto alla spiaggia per nudisti; entrambi rimangono nudi e si coprono le parti intime, ma ben presto si rendono conto della difficoltà della situazione, quando un passante chiede loro informazioni ed essi sono obbligati a segnare con una gamba per poter continuare a coprirsi (Sutton-Spence & Napoli, 2012). La battuta inerente alla menzione esplicita della lingua dei segni è recepita anche se tradotta in lingua vocale ma la resa visiva offerta dall'immagine dei Sordi che segnano con la gamba apporta una maggiore enfasi umoristica. La citazione esplicita della lingua dei segni come parte della struttura stessa dello humor origina ilarità sia dai Sordi che dagli udenti, si discuterà questo aspetto nel capitolo cinque dedicato all'analisi di uno spettacolo in LIS e italiano.

3.8 Studi inerenti alla Lingua dei Segni Italiana

In questo paragrafo sono stati inseriti due dei punti cardine della presente tesi: il primo è l'analisi condotta da Mantovan, Giustolisi e Panzeri (2018) riguardante la ricerca dei marker inerenti all'ironia in LIS. Lo studio ha permesso una riflessione circa l'obiettivo principale della tesi, ovvero la ricerca di marker nel contesto umoristico; infatti, come osservato anche dalle autrici, gli stessi marker utilizzati per identificare il processo di creazione dell'ironia possono intervenire anche in altri domini linguistici (2018).

L'altro studio che stimolato positivamente la ricerca in questo ambito è stata la tesi di Laurea Magistrale di Carla Pol condotta nell'a. a 2013/2014: la tesi è stata condotta concentrandosi principalmente su un unico spettacolo in LIS, ovvero lo spettacolo 'Pa-Pa' di Gabriele Caia, attore Sordo.

3.8.1 Signing something while meaning its opposite: The expression of irony in Italian Sign Language (LIS) di Mantovan L, Giustolisi B, Panzeri F.

La ricerca pone come obiettivi principali individuare i marker di ironia in LIS, per comprendere come questo fenomeno è usato all'interno di una lingua che sfrutta la modalità visivo-gestuale. Negli studi sull'ironia nelle lingue vocali, si è posto il focus su elementi prosodici come l'intonazione e la modulazione della voce come segnali indicatori della presenza di ironia.

Analogamente, gli studi sulle lingue dei segni propongono le CNM (espressioni facciali, movimenti del capo e del corpo etc...) come correlati funzionali della prosodia. Le CNM svolgono il ruolo chiave all'interno dell'organizzazione linguistica, e si trovano su numerosi livelli quali fonologia, morfologia, sintassi, semantica e prosodia. Lo studio è uno dei primi tentativi di ricerca nell'ambito di trasmissione delle espressioni d'ironia in LIS.

I dati raccolti provengono da segnanti LIS nativi attraverso un task di elicitazione e uno su giudizi di accettabilità. L'obiettivo era individuare coppie minime suddivise rispettivamente in complimenti e critiche, presenti sia in versione letterale sia in versione ironica. Si distinguono critiche ironiche (formalmente positive ma con valore negativo) e complimenti ironici (formalmente negativi ma con valore positivo).

L'analisi è stata condotta tramite ELAN sfruttando un'organizzazione di dieci tier suddivisi in:

- due indicatori di una prosodia modificata della frase
- otto indicatori di CNM fra cui:
 1. Corpo: spalle su, piegato in avanti, piegato all'indietro, piegato a sinistra, piegato a destra
 2. Testa: cenno singolo, cenno ripetuto, cenno laterale, scuotimento
 3. Sopracciglia: in alto, in basso
 4. Occhi: chiusi, ben aperti, socchiusi
 5. Direzione dello sguardo: verso la videocamera, verso i costituenti della frase, su, giù, destra, sinistra
 6. Naso: arricciato
 7. Guance: gonfie, contratte
 8. Bocca: verso il basso, verso l'alto, contratta, aperta, denti visibili, lingua visibile

Gli aspetti maggiormente attenzionati sono stati: la durata del segno lessicale in correlazione all'intera espressione, i segni manuali stessi e le CNM. Su un totale di ottanta enunciati analizzati, tre elementi manuali aggiuntivi sono stati rilevati come più frequenti: palmo su (*palm-up*), carciofo (*artichoke*) e cerchio (*circle*). I primi due compaiono sia nelle critiche letterali sia nei complimenti ironici, mentre 'cerchio' compare solo nelle critiche ironiche. L'analisi qualitativa propone un confronto con la letteratura già esistente riguardante i marker d'ironia nelle lingue vocali, in cui risultano frequenti fenomeni quali focalizzazione, l'uso di negazione sintattica, elementi negativi posizionati a fine frase e ripetizione. In LIS emergono con maggiore frequenza le cosiddette *question tag*, spesso accompagnate dall'aggiunta di un pronome personale che fa riferimento all'interlocutore, oltre che le CNM quali sopracciglia sollevate e cenni del capo ripetuti. Le CNM, in particolare quelle relative a bocca, testa, occhi e sopracciglia sono presenti sia in contesti letterali che ironici, con frequenze diverse. Lo studio rivela che i marker possono essere organizzati in tre macrocategorie: strategie di avvertimento, sovra-enfatizzazione e di correzione.

Le prime segnalano la necessità di un'interpretazione non letterale da parte dell'interlocutore, e sono usate CNM quali bocca aperta, innalzamento delle sopracciglia. Inoltre, si ha un prolungamento dell'articolazione del segno. La sovra-enfatizzazione invece, amplificano l'incongruenza fra contenuto della frase e l'intenzione reale del segnante, includendo esagerazione articolatoria e ripetizione dei cenni del capo. Le strategie correttive guidano esplicitamente l'interpretazione dell'interlocutore e comprendono elementi quali cenno del capo a fine frase, *question tag*, e segno manuale 'cerchio'.

Lo studio sottolinea che i marker individuati non sono esclusivi del dominio dell'ironia, ma che piuttosto sono presenti anche in altri domini linguistici con funzioni diverse. Ad esempio, l'allungamento dell'articolazione del segno si usa per marcare prominenza o per dare enfasi ad un segno, i cenni del capo sono usati per rafforzare affermazioni.

Un'attenzione particolare è dedicata alla componente non manuale della bocca, che si rivela essere uno degli indicatori più importanti d'ironia. In questo caso, lo studio dimostra che l'interazione fra segno manuale e posizione degli angoli della bocca (su/giù) contribuisce all'interpretazione pragmatica.

Lo studio si conclude evidenziando come gli stessi manuali in LIS possano veicolare sia un significato letterale che uno ironico: l'ambiguità è poi risolta attraverso l'interazione fra contenuto frasale e atteggiamento del segnante. Il primo è espresso dal segno manuale mentre il secondo è decodificato tramite le CNM. L'analisi dei dati dimostra quindi, che i segnanti usano in modo

sistematico le risorse manuali e non per far recepire la giusta interpretazione. Tra i marker più frequenti si citano allungamento articolatorio, cenni del capo (ripetuti o laterali), sopracciglia sollevate e il segno ‘cerchio’. A seconda della loro interpretazione tali marker possono segnalare un’interpretazione non letterale, amplificare l’incongruenza o orientare attivamente il processo interpretativo.

3.8.2 Pol, C. “Deaf humour: A theater performance in Italian Sign Language”

Il lavoro svolto nell’anno accademico 2013-2014, è focalizzato sull’umorismo Sordo o Deaf Humour ed è condotto in Lingua Inglese. Il tema principale è l’analisi dello spettacolo dell’attore Sordo Gabriele Caia dal titolo ‘Pa-Pa’, un riferimento ad un’espressione della LIS che veicola il significato di impossibilità o incapacità per l’agente di compiere una determinata azione, dovuto a condizioni esterne di varia natura o a circostanze sociali in cui si esprime l’influenza di una forte autorità (Gianfreda, Volterra & Zuczkowski, 2014). Il monologo di Caia permette di approfondire maggiormente ciò che caratterizza la comunità Sorda italiana, con i problemi di tutti i giorni, situazioni divertenti e imbarazzanti e storie di discriminazione, il tutto dal punto di vista di un membro effettivo della comunità.

La tesi verte attorno alle strategie di creazione dell’umorismo precedente analizzate, applicandole nel concreto allo spettacolo e vuole essere il contributo da parte di una persona udente per poter apprezzare maggiormente la cultura Sorda in Italia e per ampliarne la conoscenza ad un pubblico più vasto.

Il lavoro è stato suddiviso in quattro capitoli: nel primo si propone un elenco di teorie umoristiche proveniente da diversi ambiti, affermando la multidisciplinarietà di questo tema. Il secondo capitolo invece si concentra sul Deaf Humour, permettendo una visione completa e ricca della letteratura presente al momento della stesura della tesi. Il terzo capitolo collega le teorie umoristiche allo spettacolo Pa-Pa, osservando come quest’ultime possano essere applicate oltre che alla BSL o ASL anche alla LIS. Il quarto capitolo riassume e raccoglie le riflessioni emerse dall’analisi dello spettacolo. Seguendo i suggerimenti proposti da Sutton-Spence e Jo Napoli, la tesi si è concentrata sulle funzionalità dello humour raccogliendo esempi dallo spettacolo che potessero corrispondere a tre aspetti principali:

1. Mostrare gli aspetti della cultura Sorda
2. Supportare il gruppo e attaccare gli outsiders
3. Ridere con la comunità Sorda e stringere un legame più forte

Oltre a questi obiettivi, la tesi si è concentrata anche sulla natura visiva dello humour e lo humour da una prospettiva linguistica (aspetti osservati da Bienvenu e Bouchauveau, 1994).

Ciò che emerge dallo studio è lo sfruttamento da parte dell’attore di risorse linguistiche per veicolare lo humour e l’impatto visivo che riesce a veicolare durante il monologo. Oltre a ciò, Pol osserva due aspetti non ancora esaminati nella letteratura riguardante l’umorismo Sordo: il primo consiste nell’uso ironico di parole negative nei confronti della comunità Sorda come ‘persone malate’ ‘quelli che toccano troppo’ ‘umorosi’. Questa tecnica viene considerata da Pol come predominante di un linguaggio usato dagli udenti nei confronti dei Sordi; è un aspetto interessante che si può comprendere solamente se accompagnato da una conoscenza del contesto italiano riguardante la comunità Sorda. In Italia, commenta Pol, la LIS è ancora etichettata come un codice composto da gesti rudi che non si basa su caratteristiche linguistiche e semiotiche precise come quelle della lingua vocale. Se si tiene conto di questa ideologia generalizzata, si possono usare le discriminazioni usate dalle persone udenti come un motivo di emancipazione da parte della comunità Sorda: attraverso una traduzione in LIS che utilizza un forte impatto visivo (si veda Caia che nello spettacolo utilizza espressioni denigratorie usate dagli udenti come ‘mangiano come maiali’) si possono traslare le offese in realtà visuale realizzata dall’abilità corporea propria della LIS. Sfruttando i pregiudizi, Caia rende le lamentele e i commenti negativi sulla comunità Sorda inermi e ridicoli.

Un altro punto rilevato dalla tesi di Pol è l'utilizzo dello humour impercettibile, usato da numerosi comici Sordi, tra cui Caia. Infatti, spesso, l'umorismo e l'ironia usati nello spettacolo (e in tanti altri esempi citati) sono molto sottili; Pol si chiede cosa spinga un narratore Sordo come Caia ad utilizzare questo tipo di linguaggio umoristico quasi impercettibile e meno aggressivo. La tesi si conclude con un invito all'approfondimento dell'argomento, per poter allargare le conoscenze e la letteratura molto scarna a riguardo.

3.9 Conclusioni

Il presente capitolo ha offerto una breve panoramica delle teorie sulla costruzione umoristica all'interno del mondo della Sordità e della letteratura esistente a riguardo. Ciò che emerge è la stretta correlazione fra il contesto visivo e la lingua dei segni; è importante comunque evidenziare che vi sono innumerevoli situazioni in cui udenti e Sordi condividono le caratteristiche dell'umorismo, ma, nonostante ciò, il *Deaf humour* richiede una forte componente visiva per la sua riuscita, creando una mescolanza fra forme linguistiche convenzionali con altre meno convenzionali per poter permettere una formula umoristica vincente. Inoltre, la componente culturale è parte fondamentale della competenza umoristica e viene trasmessa secondo le innumerevoli sfaccettature che la compongono.

CAPITOLO 4

Metodologia di annotazione dati

4.1 Introduzione

Dopo aver fornito una descrizione teorica dell'umorismo nei capitoli 2 e 3, in questo capitolo verranno espone le modalità attraverso cui è stata condotta l'analisi dei materiali utili alla costruzione della tesi, il cui obiettivo primario è verificare la distribuzione dei markers linguistici e culturali durante le fasi di costruzione dello humour in LIS.

Le principali domande di ricerca che hanno guidato l'analisi svolta sono le seguenti:

1. Quali markers compaiono durante la creazione della situazione umoristica?
2. Quali markers appaiono più spesso in combinazione?
3. Quali markers concorrono a creare il massimo effetto visivo?
4. In che modo le teorie sullo humour Sordo sono applicabili all'analisi svolta?

Il capitolo si apre con la descrizione dei materiali analizzati per svolgere la ricerca, ovvero estratti video di spettacoli e narrazioni umoristiche in LIS e lingua italiana (§ 4.2). Nel paragrafo successivo (§ 4.3) si esplica la metodologia di annotazione dei dati, realizzata tramite l'uso di ELAN (Sloetjes & Wittenburg, 2008) un software gratuito che permette di creare annotazioni e trascrizioni di materiali audio e video. Nel paragrafo 4.4 si riporta la metodologia di analisi qualitativo-descrittiva dei dati estrapolati da ELAN, permessa grazie all'utilizzo del software Excel.

4.2 Materiali analizzati

La raccolta dei materiali da analizzare è avvenuta principalmente tramite ricerca online, nello specifico i video di seguito proposti, ad eccezione dello spettacolo teatrale "Pa-Pa", sono liberamente accessibili dalla piattaforma YouTube:

1. Barzelletta "Albergo" di Baj C.
2. Barzelletta "Funerale" di Baj C.
3. Barzelletta "Indennità" di Baj C.
4. Barzelletta "Attore" di Baj C.
5. Trailer dello spettacolo "Diversamente Comici" di G. Cambieri e F. D'Amico
6. "Diversamente comici" di G. Cambieri e F. D'Amico – seconda parte
7. "Più sordi di me" di G. Cambieri e A. Cirillo – prima parte
8. "Più sordi di me" di G. Cambieri e A. Cirillo – seconda parte
9. Spettacolo "Pa-Pa" di G. Caia

I video sono stati selezionati in modo che potessero incarnare tre tipologie principali di humor:

- Humour creato su base linguistica, in riferimento agli studi condotti da Bienvenu (1994), Bouchauveau (1994), Sutton-Spence & Napoli (2012) inerentemente al potere dell'impatto visivo creato dalla modifica delle risorse linguistiche e dall'uso delle componenti non manuali della lingua dei segni;
- Humour creato su base culturale, ricercato grazie alle definizioni proposte da Bienvenu (1994) sull'umorismo legato ad esperienze della sordità e umorismo come risposta a dinamiche di oppressione;
- Humour creato dalla miscellanea di base culturale e base linguistica, ricercato a partire dall'analisi condotta da Sutton-Spence & Napoli (2012) circa la bimodalità che può assumere l'umorismo, nel caso dei video riportati è stata trattata la bimodalità fra Lingua Italiana e LIS e come si intersecano creando humour.

Inoltre, la scelta dei video è stata guidata dal desiderio di analizzare due tipologie di video:

- i) Video senza un pubblico, effettuati davanti a una videocamera con un singolo segnante che racconta la battuta/freddura. In questo caso ci si riferisce ai video pubblicati dal canale YouTube della Cooperativa Alba 'Coopalba'¹⁰.
- ii) Videoregistrazioni di stralci di spettacoli teatrali con un pubblico spettatore suddiviso in Sordi e udenti, come nel caso degli spettacoli proposti da Cambieri: ne fanno parte tutti i video inerenti agli spettacoli di Giuditta Cambieri, accompagnata da Francesco D'Amico per quanto riguarda lo spettacolo "Diversamente comici" e da Argentina Cirillo per lo spettacolo "Più sordi di me". Per quanto riguarda gli spettacoli di Gabriele Caia il pubblico era suddiviso in persone Sorde e udenti; quest'ultime erano composte da familiari di persone Sorde e interpreti LIS.

I video sono stati analizzati previo consenso informato fornito dagli autori/autrici e attori/attrici coinvolti, tramite la firma di un documento redatto secondo il Regolamento in materia di protezione dei dati personali dell'Università Ca' Foscari Venezia. Gli/le autori/autrici e attori/attrici presenti nei video analizzati hanno inoltre fornito il consenso all'inserimento di estratti video nella presente tesi, e alla raccolta e al trattamento di informazioni personali e/o relative al loro background linguistico e socioculturale, che si riportano di seguito.

4.2.1 I video Coopalba

I video del canale CoopAlba sono realizzati da Claudio Baj, Sordo segnante nativo, docente presso l'Istituto Comprensivo di Cossato di Biella e presso l'Università Bicocca di Milano. Impegnato all'interno della comunità Sorda, Baj è attualmente membro dell'ENS (Ente Nazionale Sordi), socio di VedoVoci, un'organizzazione non-profit attiva presso il comune di Biella che si rivolge principalmente a genitori e bambini Sordi. Inoltre, fa parte di DOCLIS, associazione di categoria professionale che rappresenta e riunisce tutti i docenti di Lingua dei Segni Italiana (DOCLIS s.d).

I video proposti provengono dal canale YouTube della cooperativa Coopalba, che conta più di cento video fra cui video-fiabe, lezioni di storia e geometria, e barzellette, tutti segnati in LIS. Non vi sono molte informazioni circa la cooperativa e la sua storia, se non che nasce nel 1999 come impresa sociale che opera nel campo della Lingua dei Segni. L'organizzazione non lucrativa di utilità sociale (ONLUS) si è sciolta nel 2020.

Il canale YouTube però rimane attivo e consultabile e la sezione "Barzellette" propone una lista di 19 video, tutti segnati da Claudio Baj.

Di seguito la lista dei video scelti, accompagnata da una breve descrizione dei video analizzati creata personalmente.

- Albergo – Coopalba

Il video si apre con Baj che racconta la vicenda di un Sordo che si reca presso un albergo per pernottare. Egli deve però svegliarsi molto presto l'indomani, altrimenti potrebbe perdere l'aereo. Riflettendo su come si sarebbe potuto svegliare in tempo gli viene in mente una soluzione: il receptionist dell'hotel può sicuramente aiutare. Ovviamente la persona al bancone non conosce la LIS e l'unico metodo utile alla comunicazione è lo scrivere su un foglio di carta. La persona Sorda spiega la necessità di svegliarsi presto la mattina dopo ma il receptionist offre delle soluzioni poco adatte: la prima che scrive sul foglio è quella di chiamare direttamente in camera dalla reception ma questo sarebbe alquanto inutile vista la sordità della persona, così come è inutile la seconda soluzione ovvero bussare vigorosamente alla porta. Il receptionist, quindi, ha un'illuminazione: con fare rassicurante scrive sul foglio di carta e lo passa al Sordo. La soluzione è molto semplice: al momento opportuno farà scivolare un foglio di carta (come quello usato fino ad allora per comunicare) sotto la porta con

¹⁰ <https://www.youtube.com/@coopalba>

scritto “S-V-E-G-L-I-A”. Il video si conclude con l’incredulità del Sordo che rimane a bocca aperta per l’ulteriore proposta insensata ricevuta.

- Attore – Coopalba

Un Sordo decide di lavorare come attore e si reca a Cinecittà, Roma. Vi sono molti set cinematografici e così comincia a bussare a svariati di questi, ricevendo da tutti un rifiuto. Fino a che viene accettato. Il Sordo chiede cosa dovrà fare e gli viene spiegato che si tratta di una scena in movimento, l’attore dovrà correre e arrivare fino ad un precipizio: qui vi sarà una comparsa appesa al bordo del burrone e l’attore dovrà semplicemente afferrarla per il polso salvandola. Il Sordo dice di capire e comincia il primo ciack: la scena si svolge correttamente fino al momento del salvataggio, che però non avviene. L’attore in erba manca la presa e l’uomo appeso cade, rompendosi un braccio. Il regista decide di cacciare il Sordo ma questi insiste per provare un’altra volta. Al secondo tentativo l’uomo del burrone però cade nuovamente e si rompe una gamba. Dopo varie suppliche il regista concede un’ultima possibilità: l’attore riesce finalmente ad afferrare l’uomo per il polso trattenendolo dalla caduta. Tutti cominciano ad applaudire e ad acclamare: il Sordo è estasiato dalla situazione, quindi, solleva le mani e segna GRAZIE. Così facendo lascia la presa sull’uomo che aveva precedentemente salvato, facendolo cadere rovinosamente a terra.

- Funerale – Coopalba

A scuola uno studente alza la mano per fare un intervento: dice che è impossibile venire a scuola nel pomeriggio perché deve andare ad un funerale. L’insegnante, colpito, esprime il suo dispiacere e chiede gentilmente di chi fosse il funerale. Lo studente, con fare attoriale, risponde che purtroppo deve andare al funerale della batteria dell’impianto cocleare, che è morta.

- Indennità – Coopalba

Il video vede Baj porre una domanda al pubblico, chiedendo se sappia il motivo per cui quando i gruppi di Sordi vanno al bar pagano sempre di più rispetto agli altri. Spiega che quando si siedono per chiacchierare usano la lingua dei segni per comunicare: così facendo l’uso delle mani (talvolta veloce, concitato, sbadato) provoca l’urto con le mani dei bicchieri del bar. Comunicare costa! Il segnante spiega che i bicchieri servono e costano, così il prezzo totale aumenta ogni volta.

4.2.2 I video tratti dagli spettacoli teatrali “Diversamente comici” e “Più sordi di me”

I video tratti dagli spettacoli teatrali creati e messi in scena da Giuditta Cambieri “Diversamente comici” e “Più sordi di me”, vedono la stessa Cambieri come attrice, affiancata da Francesco D’amico per la serie di video “Diversamente comici”, e da Argentina Cirillo nello spettacolo “Più sordi di me”. Cambieri, attraverso gli spettacoli, porta a teatro una costruzione umoristica basata sull’incontro della lingua italiana e la lingua dei segni. Il connubio crea un contrasto stimolante e creativo, che alterna le due lingue ed è accessibile sia ad un pubblico Sordo che ad un pubblico udente. Lo spettacolo proviene da un’iniziativa dell’associazione On Air, che da tempo progetta e concretizza spettacoli accessibili anche ad un pubblico Sordo. Come afferma Cambieri¹¹, lo stimolo principale che ha dato il via a questa idea di teatro è stato osservare le differenze comiche che si creano naturalmente fra la gestualità tipica italiana e la Lingua dei Segni: la regista osserva che i segni non sono gesti ma hanno codici verbali come una vera e propria lingua e di come anche il pubblico udente possa usufruire di questa lingua per comunicare (anche se, commenta simpaticamente Cambieri, i primi segni che imparano gli udenti sono sempre le parolacce). La forza motrice che sostiene questa tipologia di teatro è proprio la combinazione di lingua vocale e lingua segnata, che permette ad un bacino di pubblico

¹¹ Informazioni tratte dall’intervista a RadioX del 2026

<https://www.radiox.it/programmi/un-caffe-a-radio-x/piu-sordi-di-me-la-lingua-dei-segni-diventa-drammaturgia-comica-un-caffe-a-radio-x-con-giuditta-cambieri/>

molto ampio di raggiungere nello stesso momento l'effetto comico, perché come suggerisce anche Cambieri, l'umorismo è scientifico e i tempi giusti sono essenziali per la sua riuscita.

Gli spettacoli sono accessibili tramite diverse forme: interpretazione in LIS, sottotitolazione in tempo reale e voce. Si propone una breve descrizione degli spettacoli:

- Spettacolo “Diversamente comici” di Cambieri G, D’Amico F.

Il fulcro dei video inerenti agli spettacoli “Diversamente comici” è l’incontro fra Sordo e udente: attraverso numerose strategie linguistiche e riferimenti culturali i due protagonisti si alternano per creare un ritmo narrativo particolarmente stimolante. Cambieri e D’Amico diventano per l’occasione due novelli fidanzati, lei udente lui sordo, che vivono con umorismo e leggerezza le esperienze quotidiane e le eventuali difficoltà di comprensione. Le situazioni della vita di tutti i giorni sono motivo di ilarità quando si incrociano italiano e LIS, permettendo ad un pubblico misto di sordi e udenti l’accessibilità ad uno spettacolo a tutto tondo

- Spettacolo “Più Sordi di me” di Cambieri G, Cirillo A.

Cambieri e Cirillo si ritrovano sul palco per discutere di temi inerenti alla sordità: le incomprensioni del mondo udente, i pregiudizi sui Sordi e l’inabilità degli udenti nel comunicare adeguatamente con i Sordi. Lo spettacolo si destreggia fra pregiudizi culturali senza eccedere nel banale o nell’offesa: negli spezzoni di video analizzati le due attrici integrano il pubblico, facendo domande e commenti. Cambieri e Cirillo creano dei momenti di umorismo senza alcuno sforzo, calibrando momenti seri e momenti più giocosi.

I video analizzati sono spezzoni di spettacoli portati a teatro da Cambieri e colleghi, e per motivi di privacy non è stato possibile l’accesso allo spettacolo nella sua interezza; gli spezzoni analizzati sono dunque pubblicamente consultabili su YouTube e la presente analisi è stata condotta previo assenso delle persone coinvolte.

4.2.2 Spettacolo “Pa-Pa” di G. Caia

L’attore protagonista dello spettacolo teatrale Pa-Pa è Gabriele Caia, persona Sorda segnante nativa di seconda generazione (ovvero nasce in una famiglia di Sordi). La sua storia come attore si fonde alla figura di educatore, maturata grazie a numerose esperienze d’insegnamento (si citano l’Università di Bologna e l’Università Ca’ Foscari Venezia) oltre che ad essere una figura di riferimento nell’ambito della ricerca linguistica sulla LIS. Ha partecipato a numerosi progetti come informatore linguistico per il progetto Spread The Sign e Deaf Learning Language, per la produzione di materiali didattici in LIS. Da sempre attivo all’interno della comunità Sorda, unisce didattica e cultura grazie al suo interesse per la poetica e l’arte della narrazione visiva in LIS¹². Caia è autore di diversi spettacoli teatrali come “So, So, So Ma Vuoto” e “PA-PA”.

Pol (2015) propone una descrizione dello spettacolo, descritto come una performance teatrale interamente in LIS. La struttura, apparentemente slegata, si può dividere in due parti: la prima, in cui l’attore narra di vicende personali inerenti alla sordità. La seconda, racconta la storia di un matrimonio fra una Sorda e un udente, raccontando attraverso aneddoti divertenti le vicissitudini della vita coniugale.

4.3 Metodo di annotazione

Il software ELAN permette di annotare in modo minuzioso e dettagliato qualsiasi fonte video, tramite l’uso di glosse. Nel caso specifico delle lingue dei segni, permette la trascrizione delle stringhe di segni per una successiva analisi. ELAN è un software prodotto dal Max Planck Institute for Psycholinguistics. L’annotazione dei video prevede la creazione di un template: si fornisce di seguito una descrizione dettagliata del template creato per l’annotazione dei video oggetto di analisi per la presente tesi. In particolare, si elencano i tiers creati e i relativi Controlled Vocabularies (CVs), seguiti dalla spiegazione delle motivazioni teoriche che hanno guidato la creazione del template.

¹² <https://www.unive.it/web/it/15165/articolo/7183> - Intervista a G. Caia in Ca’ Foscari News

Per la creazione dei tiers, si è considerata la necessità di creare tiers dedicati all'annotazione dei markers linguistici e un tier dedicato all'annotazione dei markers culturali. Per il template sono stati creati 14 livelli di annotazione selezionabile in corrispondenza della porzione di video in cui inserire tali annotazioni. Di seguito in ordine alfabetico i tiers selezionati:

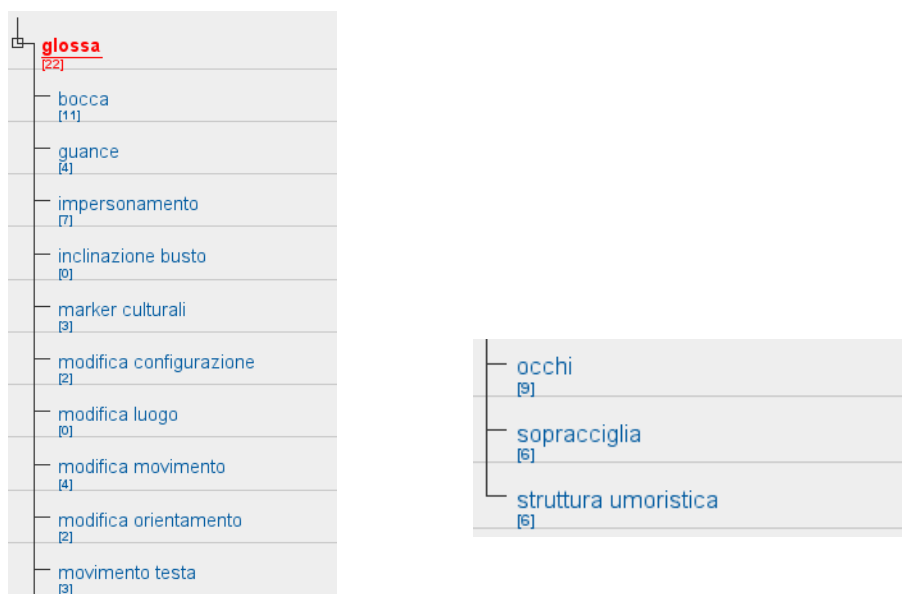


Figure 65 screenshot tratti da ELAN per quanto riguarda l'elenco di tier creati per il template

- Glossa: tier identificativo del segno manuale, trascritto in questa sezione
- Bocca: conformazione assunta dalla bocca durante l'articolazione del segno
- Guance: conformazione assunta dalle guance
- Impersonamento: sezione dei video in cui i segnanti utilizzavano la tecnica dell'impersonamento
- Inclinazione del busto assunta dal segnante
- Marker culturali
- Modifica configurazione
- Modifica del luogo
- Modifica del movimento
- Modifica dell'orientamento
- Movimento della testa
- Occhi: direzione degli occhi del segnante
- Sopracciglia: conformazione assunta dal segnante durante l'articolazione del segno
- Struttura umoristica

I tiers Bocca, Guance, Inclinazione del busto, Movimento testa, Occhi, Sopracciglia, Impersonamento, Marker culturali e Struttura umoristica¹³ sono stati poi forniti di un vocabolario controllato (*controlled vocabulary o CV*), utile alla supervisione più controllata del singolo tier. I tier vengono forniti di una serie di specificazioni selezionabili da un menù a tendina, opzionalmente selezionati in concomitanza con il segno lessicale rilevato nelle glosse. La classificazione dei CV inerenti alle CNM di seguito fornita è stata svolta grazie alla consultazione dell'elenco abbreviazioni proposto in Branchini e Mantovan (2022) selezionando le abbreviazioni più utili alla ricerca (si elenca prima il tier seguito dall'eventuale CV relativo ad esso):

¹³ Non si è voluto creare CV specifici delle modifiche ai parametri configurazione, movimento, orientamento e luogo per non rendere l'annotazione confusionaria oltre che per limiti organizzativi

- Per il tier Sopracciglia: alzate, abbassate, aggrottate
- Per il tier Inclinazione del busto: corpo in avanti, all'indietro, a sinistra, a destra
- Per il tier Movimento della testa: testa in avanti, all'indietro, a destra, a sinistra, cenno del capo
- Per il tier Occhi: occhi chiusi, socchiusi, aperti, battito ciliare, direzione dello sguardo
- Per il tier Bocca: bocca all'ingiù, bocca in su, lingua protrusa, soffio d'aria, bocca aperta, bocca protrusa, denti digrignati, denti labbro inferiore
- Per il tier Guance: guance gonfie, contratte

Per l'annotazione dei tier inerenti alle modifiche del segno lessicale le annotazioni sono state invece inserite manualmente indicando:

- Per il livello Modifica configurazione: tratti distintivi della selezione e posizione delle dita della mano modificati durante l'articolazione del segno.
- Per il livello Modifica del luogo: cambiamento a livello del luogo, spostamento del segno in un altro punto spaziale rispetto a quello di origine
- Per il livello Modifica del movimento: variazione del tipo di movimento (rispetto al movimento primario e/o secondario in forma citazionale)
- Per il livello Modifica dell'orientamento: orientamento opposto rispetto al segno in forma citazionale

Per l'annotazione dei CV inerenti al tier Impersonamento si sono individuati:

- Cambio personaggio
- Dominio di azione
- Dominio di citazione

Per l'annotazione dei CV inerenti al tier Marker culturale si sono individuati:

- Riferimenti alle lingue vocali e alle lingue dei segni: in questo caso si intendono riferimenti diretti alla lingua italiana e alla LIS che consentono di veicolare l'umorismo.
- Riferimenti agli apparecchi acustici: in particolare riferimenti all'utilizzo di impianto cocleare (IC) o impianto acustico
- Presa in giro nei confronti degli udenti
- Stereotipi sui Sordi: situazioni o contesti di pregiudizio o pensiero comune nei confronti di un membro o più appartenenti alla comunità Sorda
- Stereotipi sugli udenti: situazioni o contesti di pregiudizio o pensiero comune nei confronti di una o più persone udenti

Per l'annotazione dei CV inerenti al tier Struttura umoristica si sono individuati:

- Setup: ovvero la preparazione della scena e la sua contestualizzazione
- Incongruità: il momento esatto in cui subentra un elemento che sembra essere fuori posto
- Punchline: la battuta stessa
- Risoluzione: il momento in cui si risolvono e giustificano le incongruità

Il lavoro quindi svolto grazie al supporto di ELAN è stato strutturato nel seguente modo:

- Creazione di un singolo template con tier e CV personalizzati adatto a tutti i video oggetto di analisi

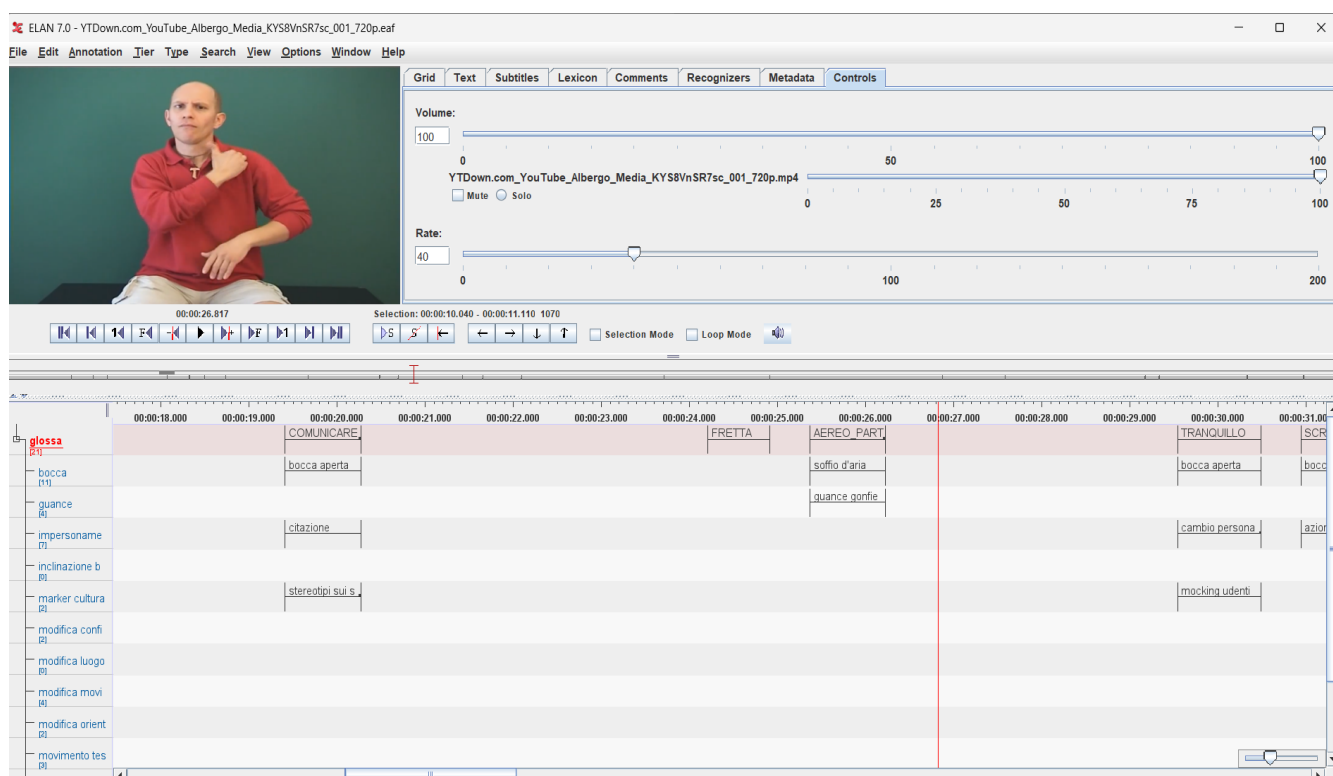


Figure 66 screenshot da ELAN della schermata di lavoro, comprensivo di tier individuabili sulla sinistra dello schermo

- Creazione di *controlled vocabularies* per ogni singolo tier

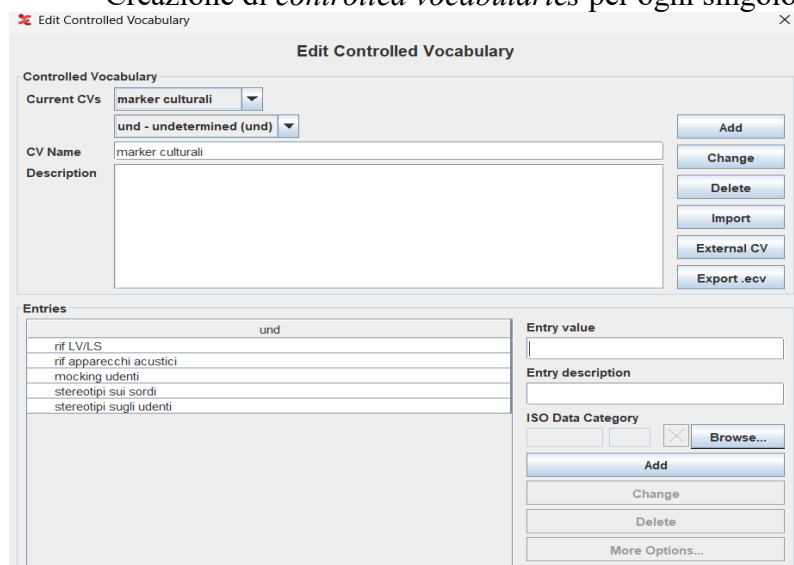


Figure 67 screenshot d'esempio per la creazione dei CV su ELAN

4.4 Specificazioni sulla ricerca dei Markers linguistici

Per quanto riguarda i tiers linguistici, si fa riferimento agli studi di Bienvenu (1994), Bouchauveau (1994) e Sutton-Spence & Napoli (2012) in cui gli autori discutono l'utilizzo a livello umoristico delle CNM, le modifiche ai parametri del segno lessicale, l'uso dei classificatori e l'eventuale presenza della tecnica dell'impersonamento.

Tutti gli possibili cambiamenti dei parametri si sono basati sulle differenze di articolazione rispetto al segno in forma citazionale confrontato tramite la consultazione del dizionario online SpreadTheSign¹⁴.

¹⁴ <https://www.spreadthesign.com/it.it/search/>

Lo studio di Sutton-Spence & Napoli (2012) è stato utile per definire i tiers relativi all'impersonamento, strategia identificata dalle autrici come mezzo molto utile per trasmettere un'impersonificazione diretta dei protagonisti della storia/battuta. In particolare, nel tier 'cambio del personaggio' si indica quando il segnante impersonifica il personaggio della storia narrata; nel tier 'Citazione', si annota quando il segnante riporta il discorso del personaggio della storia; nel tier 'Azione', si sono annotate le occasioni in cui il segnante riporta un'azione eseguita dal personaggio della storia.

4.5 Specificazioni sulla ricerca dei Markers culturali

Per quanto riguarda la ricerca dei markers culturali l'annotazione si è basata sulle teorie inerenti alla creazione dell'umorismo Sordo descritte nel capitolo 3, in particolare si citano gli studi di Bienvenu (1994) e Sutton-Spence & Napoli (2012) osservando la creazione della cornice umoristica su eventi che circondano la comunità Sorda, per poterne permettere un maggiore coinvolgimento collettivo e un senso di gruppo sulla base delle esperienze condivise (Norrick, 1984).

4.6 Specificazioni sulla ricerca della struttura umoristica

Si considera un'ultima classificazione, e questa è basata sulle teorie generali dello humour all'interno della strutturazione dell'umorismo creata da Schopenhauer (1883) analizzata nel secondo capitolo.

4.7 Metodo di estrazione dei dati e analisi qualitativa

L'osservazione si è poi spostata da ELAN a Excel, trasferendo i dati da un file .eat a un file .txt.

L'analisi svolta su Excel ha permesso di appaiare diversi risultati ottenuti tramite ELAN al fine di poter riconoscerne tendenze e valori significativi. L'osservazione si è basata sui due markers oggetto di studio, ovvero:

1. Markers linguistici: osservazione dei valori rinvenuti tramite osservazione di:

- CNM
- Modifiche dei segni
- Tecniche di impersonamento

2. Markers culturali:

- Riferimenti alle lingue vocali e/o alle lingue dei segni
- Riferimenti agli impianti acustici
- Presa in giro nei confronti degli udenti
- Stereotipi sui Sordi
- Stereotipi sugli udenti

All'interno dell'analisi dei markers linguistici si sono estratti i dati relativi alle componenti non manuali ed inseriti in un nuovo foglio di calcolo denominato "Analisi CNM": da questo punto è stato assegnato un valore effettivo ai dati tramite il comando "CONTA.VALORI." estrapolandone così valori da osservare in seguito:

TOTALE GLOSSE	93
CNM BOCCA	42
CNM MOV TESTA	18
CNM INCL BUSTO	23
CNM SOPRACC	25
CNM OCCHI	35
CNM GUANCE	5
TOTALE CNM	148

Figura 68 Esempio di tabella creata su Excel per l'analisi delle CNM

Successivamente è stato creato un grafico d'analisi a barre separate per poter visualizzare i risultati in modo più semplice e immediato, modificando i valori dell'asse Y su un totale di 93 ovvero il totale delle glosse calcolate su ELAN. Sull'asse X invece si sono inserite tutte le CNM rilevanti, ovvero:

- Bocca
- Movimento testa
- Inclinazione busto
- Sopracciglia
- Occhi
- Guance

Si è voluto approfondire un aspetto riguardante l'impersonamento con l'obiettivo di ricercare l'eventuale occorrenza di CNM e di modifiche del segno durante la fase: è stato interessante ricercare la correlazione fra diversi markers linguistici. Si sono condotti due tipi di osservazioni: la prima, inerentemente alla comparsa più o meno frequente delle modifiche al segno durante la fase dell'impersonamento. La seconda, per la frequenza più o meno ingente di CNM.

L'asse delle Y è stata calibrata su un totale di 20 rilevamenti di impersonamento per entrambe le osservazioni. Nel primo caso l'asse X prevedeva come valori:

- Modifiche al parametro del movimento
- Modifiche al parametro della configurazione
- Modifiche al parametro del luogo
- Modifiche al parametro dell'orientamento

Per la seconda casistica, si è mantenuta la misurazione dell'asse Y di 20 ricorrenze di impersonamento e posizionate sull'asse X le CNM sovra elencate.

L'ultima osservazione, sui markers culturali, ha previsto la stessa suddivisione d'analisi, anch'essa sulla base delle occorrenze più frequenti di modifiche al segno e CNM. L'asse Y è stata modificata sulla base di 35 occorrenze rilevate di markers culturali mentre le due assi X sono state modificate anch'esse sul calcolo di modifiche al segno e CNM.

Per ogni combinazione di valori si sono creati grafici a barre separate.

L'analisi di ricorrenze della struttura umoristica e delle fasi di narrazione non è stata possibile per mancanza di materiali utili a permettere un'osservazione accurata¹⁵.

¹⁵ Alcune fonti, quali i video degli spettacoli "Più Sordi di me" e "Diversamente comici" sono raccolte di spezzoni dello spettacolo, indi per cui non vi è una vera e propria struttura umoristica riconoscibile e sezionabile

4.8 Conclusioni

Nel presente capitolo si sono definite le domande di ricerca che hanno guidato l'analisi proposta nel capitolo successivo. Inoltre, si sono descritti i materiali analizzati, ed è stata esplicitata la metodologia di annotazione dei video che ha permesso un'accurata selezione ed osservazione delle componenti utili a rispondere alle domande di ricerca.

Infine, si sono definiti i criteri di analisi applicati durante l'osservazione dati condotta su Excel.

CAPITOLO 5

Analisi e discussione dei video: ricerca di markers linguistici e culturali dello humor in LIS

5.1 Introduzione

Il presente capitolo pone come obiettivo principale l'osservazione diretta delle fonti raccolte in concomitanza con un'analisi dati: ripercorrendo la metodologia esposta nel capitolo quattro, i seguenti paragrafi puntano a concretizzare le teorie presentate negli scorsi capitoli, per dare spazio tangibile alle teorie umoristiche relative allo humour Sordo.

Il capitolo è suddiviso in quattro sezioni: la prima, ovvero il paragrafo 5.2, inclusivo dei sottoparagrafi da 5.2.1 a 5.2.4, relativi tutti i video barzellette raccontate da Claudio Baj. Questa tipologia di video è strettamente correlata alla conoscenza della LIS, dal momento in cui si presenta sprovvista di sottotitolazione; Baj rende la narrazione particolarmente enfatica, trasmettendo un valore visivo molto forte.

La seconda, dal paragrafo 5.3.1 al sottoparagrafo 5.3.5, seziona i video degli spettacoli di Giuditta Cambieri ripercorrendo il filo narrativo inerente all'umorismo proposto per Sordi e udenti.

Il paragrafo successivo (5.4), la terza parte del presente capitolo, propone alcune brevi riflessioni su alcuni punti salienti dello spettacolo proposto dall'attore Sordo, Gabriele Caia dal titolo "PA-PA".

L'ultima parte del capitolo riassume tutti i dati significativi rinvenuti dall'analisi qualitativo-descrittiva su Excel e li discute.

5.2 Markers linguistici e culturali nella barzelletta in LIS

Di seguito si propongono le analisi e la ricerca dei markers linguistici e culturali riscontrabili nei video proposti da Baj.

5.2.1 Barzelletta "Albergo" di Claudio Baj

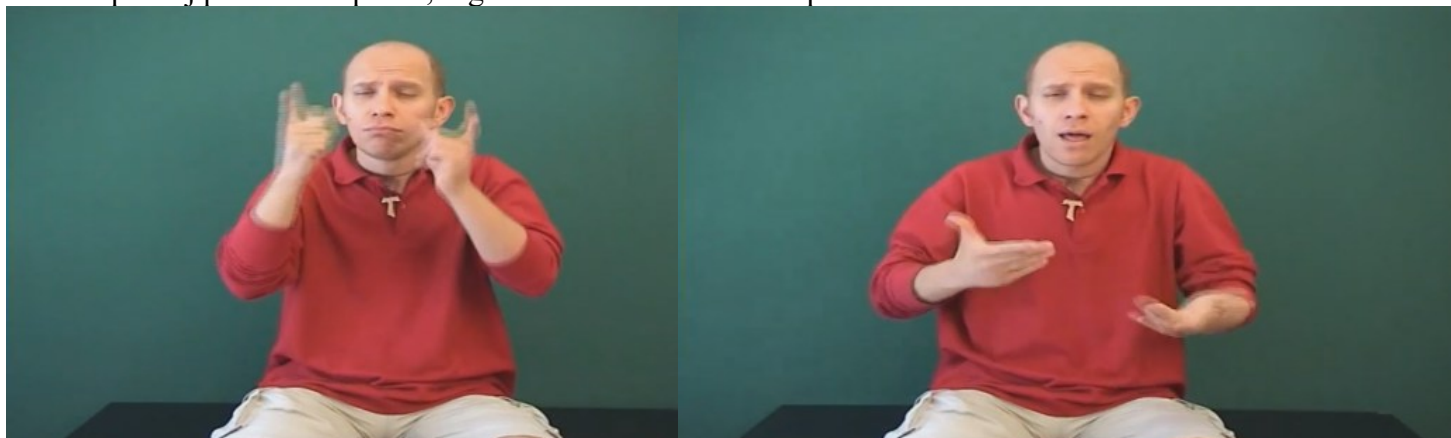
La barzelletta, presentata brevemente nel capitolo quattro, può essere suddivisa in più fasi narrative; ho riconosciuto infatti nella narrazione alcune fasi interessanti a definire la struttura umoristica;

1. La prima parte denominata setup, ovvero l'introduzione della situazione e l'arrivo del Sordo in hotel
2. Presentazione del problema, rappresentato dalla necessità di doversi svegliare molto presto
3. Incontro fra il Sordo e il receptionist; fase di incongruità
4. Soluzione proposta dal receptionist e punchline finale

La fase 1 viene presentata grazie all'utilizzo di CNM quali occhi ben aperti e sopracciglia alzate per segnalare l'inizio della storia e per sottolineare il *scene setting* della barzelletta, ovvero l'hotel. Baj prosegue poi cominciando l'impersonamento della persona Sorda in hotel: prima di fare ciò però, utilizza un cenno del capo durante l'articolazione del segno IX₃ accompagnato da un battito ciliare che segnala il cambio personaggio e l'entrata nella fase dell'impersonamento. Baj continua impersonando il Sordo: ciò che risulta molto utile alla narrazione in questo passaggio è l'aumento della quantità di CNM utilizzate e le modifiche ai segni, sfruttate per apportare un maggiore impatto visivo. Quando Baj sfrutta la tecnica dell'impersonamento, infatti, vi sono delle CNM più presenti rispetto ad altre: una fra tutte è il movimento del busto e delle spalle, usato in questo caso per posizionare i personaggi della storia in due spazi segnici differenti. Un'altra componente molto usata è lo spostamento dello sguardo in direzione dell'interlocutore.

La narrazione comincia dunque dal punto di vista del Sordo che ha necessità di prendere un aereo il mattino seguente e con la conseguenza di doversi svegliare molto presto; questo passaggio è enfatizzato da due modifiche dei segni SVEGLIARSI e FRETTA. Nel caso del segno SVEGLIARSI la modifica avviene a livello delle CNM: se nell'articolazione del segno in forma citazionale gli occhi sono aperti, in questo caso il segnante produce il segno mantenendo gli occhi chiusi sia per

SVEGLIARE sia per FRETТА. Considerando che anche FRETТА non prevede una chiusura totale degli occhi, la modifica è stata usata per creare enfasi al segno FRETТА, che infatti viene articolato con una modifica delle CNM: questa variazione è molto utile a trasmettere un senso di urgenza e di necessità. Oltre a ciò, si applica una modificazione del movimento nel segno FRETТА che risulta rallentato dal segnante rispetto ad una normale articolazione del segno in forma citazionale. Propongo che il segnante sfrutti questa tecnica prosodica per preparare il contesto umoristico; infatti, subito dopo Baj prende una pausa, segnalata da un cenno del capo.



$\frac{\text{SVEGLIARE}}{[o-c]}$
(a)

$\frac{\text{FRETТА}}{[o-c]}$
(b)

Figura 69 (a) e (b) articolazione dei segni SVEGLIARE e FRETТА modificati

Proseguendo con la narrazione Baj continua ad impersonare il Sordo che a questo punto si domanda cosa o chi avrebbe potuto svegliarlo il giorno seguente. In questo caso il segno PENSARE, riferito al Sordo che pensa a come svegliarsi, prevede l'aggiunta della mano non dominante, un rallentamento del movimento e lo sfruttamento di una serie di CNM quali angoli della bocca all'insù, occhi socchiusi e sopracciglia aggrottate. La barzelletta entra nella fase principale ovvero l'incontro fra il Sordo e il receptionist udente: in questo caso vi è la presenza di un riferimento culturale tipico dell'esperienza della sordità, ovvero la comunicazione con persone udenti. La soluzione più di successo rimane quella di comunicare tramite la scrittura e così accade. Il Sordo spiega la situazione: l'enfasi in questo punto viene messa sul segno AEREO modificato con occhi aperti, aggiunta del soffio d'aria e guance gonfie.

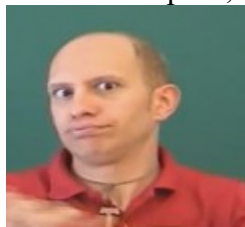


Figure 70 uso di CNM occhi ben aperti, guance gonfie e soffio d'aria nel segno AEREO

Il receptionist legge il messaggio (in questo punto si ha un cambio personaggio): il segno TRANQUILLO (riferito al receptionist che dice al Sordo di non preoccuparsi) è articolato con modifiche alle CNM quali bocca aperta e sopracciglia abbassate, oltre che ad una modifica del parametro del movimento che risulta rallentato all'estremo.



Figure 71 uso di CNM come bocca aperta e sopracciglia abbassate nel segno TRANQUILLO

Il suggerimento del receptionist udente è quello della sveglia tramite squillo del telefono: anche in questo caso si ha un riferimento culturale legato all'esperienza della sordità, così come accade per la seconda soluzione, ovvero l'opzione del bussare alla porta del Sordo per svegliarlo. Il dominio di azione utilizzato nell'impersonamento del receptionist che bussa alla porta è segnalato da CNM modificate per trasmettere un alto impatto visivo: si osservano bocca giù, guance gonfie. La modifica del segno lessicale BUSSARE invece prevede un movimento più ampio e lento e un cambiamento di orientamento del palmo che da avanti al segnante si sposta in posizione laterale al segnante.



Figure 72 segno BUSSARE modificato

Anche per questa opzione il Sordo argomenta il suggerimento alquanto inutile e continua chiedendo se vi fosse un'altra soluzione: anche in questo caso le CNM suggeriscono un'impellenza enfaticizzata del Sordo a trovare una soluzione e ciò è evidenziato da sopracciglia aggrottate e occhi spalancati. L'ultima parte della barzelletta prevede un'estrema soluzione suggerita dal receptionist: l'uomo udente passa un'ultima volta il foglio al Sordo, ma Baj non segna immediatamente cosa vi è scritto. Crea un climax ascendente utilizzando diverse strategie narrative: come prima cosa segna BOCCA utilizzando un classificatore di parte del corpo combinato ad una radice di maniera/imitazione: in questo caso vuole far rendere conto al pubblico dell'assurdità scritta dal receptionist imitando una situazione simile al rimanere a bocca aperta, ma senza utilizzare i segni per BOCCA e APERTA, ma piuttosto veicola tramite classificatore con configurazione C l'azione della mandibola che si spalanca dalla sorpresa.



[sa]
CL(C) 'mandibola_spalancare'
(a)



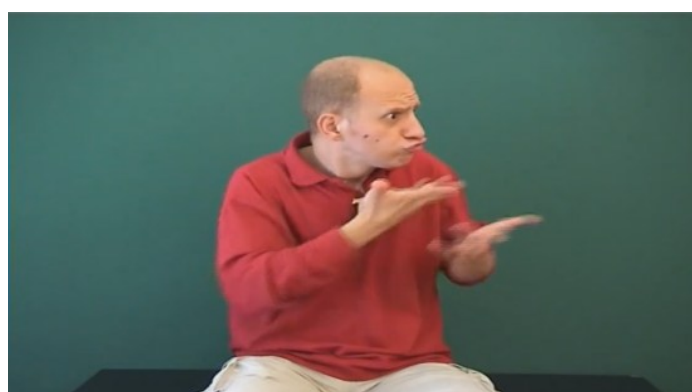
[b-aperta]
CL(C) 'mandibola_spalancare'
(b)

Figura 73 (a) e (b) sfruttamento dei classificatori per indicare la mandibola aperta dallo stupore

Baj continua poi il climax con la domanda riguardante cosa vi sia effettivamente scritto nel foglio. La punchline finale arriva con l'uso della dattilologia per segnare cosa ha scritto il receptionist. La soluzione dell'uomo risulta essere ancora più stupida: egli ricorre all'utilizzo del foglio usato per comunicare fino a quel momento usandolo come sveglia per il giorno dopo. Il foglio con la scritta S-V-E-G-L-I-A sarebbe stato infilato sotto la porta del Sordo permettendogli di svegliarsi in tempo e di non perdere l'aereo.

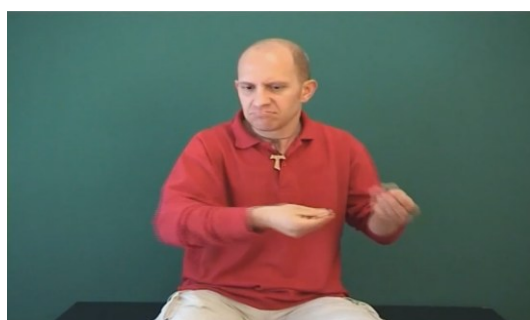
Ricapitolando i risultati si può osservare una forte componente di marker linguistici adatti ad apportare un alto impatto visivo:

1. Le CNM accompagnano i segni e li sostengono trasmettendo l'enfasi necessaria all'azione che sta descrivendo Baj;
2. Si osserva inoltre, il movimento del capo e del busto di Baj utile a capire chi è il personaggio che sta impersonando; infatti, grazie allo spostamento del busto a destra e la direzione del capo a sinistra si può capire che si sta riferendo al Sordo e non al receptionist che invece è posizionato a destra, come mostrato nella figura di seguito;



-wh
ESISTERE

Figura 74 segno ESISTERE in frase interrogativa in cui Baj impersona il Sordo occupando lo spazio a sinistra



[b-su]
DARE

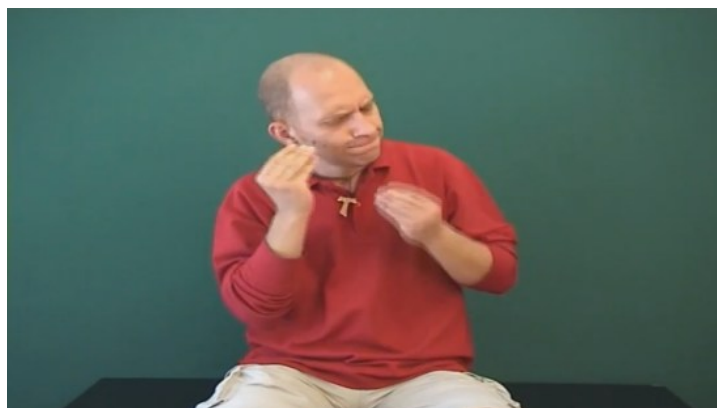


[b-giù]
DARE

Figura 75 (a) e (b) utilizzo del verbo DARE

L'utilizzo del verbo DARE come verbo di seconda classe che flette in corrispondenza dell'agente e del paziente/beneficiario è utile a trasmettere in modo più completo la tecnica dell'impersonamento.

3. Alcune modifiche dei parametri del segno permettono una resa visiva più importante. Ad esempio, si riprende il segno PENSARE:



[b-alto]
PENSARE

Figura 76 modifiche al segno PENSARE

In questa casistica si hanno delle modifiche del parametro della configurazione e del parametro del movimento: osservando la prima modifica rispetto alla configurazione si ha l'aggiunta della mano non dominante che riprende la configurazione della mano dominante, rispettando il *simmetry constraint*. Per quanto riguarda il parametro del movimento il segno PENSARE in forma citazionale prevede un movimento ad un ritmo veloce: nel caso dell'esempio il movimento è molto lento rispetto al segno in forma citazionale e riesce a creare maggiore enfasi ed offrire visibilità all'azione.

4. L'uso della prosodia come tecnica per creare climax umoristico (si osservano cenni del capo e pause)
5. L'uso dei classificatori come quello usato per indicare la bocca spalancata/mandibola a terra che segnala l'incredulità del Sordo

Osservando invece la presenza di marker culturali, le difficoltà riscontrate dal Sordo nel cercare un modo per svegliarsi per prendere un volo richiamano lo studio di Hall (1989), il quale riporta le difficoltà nella vita di tutti i giorni di una persona Sorda che diventano motivo di umorismo. Un altro motivo di creazione dell'umorismo basato su marker culturale è il rapporto con il mondo udente: il fatto che il receptionist sembri sempre così sicuro nell'interazione (si veda l'articolazione del segno TRANQUILLO) è indizio nell'individuare alcune situazioni di stereotipia degli udenti e di presa in giro, che rafforzano il concetto 'noi vs. loro' analizzato nei capitoli due e tre e ciò riporta alle esperienze legate alla sordità esaminate da Bienvenu (1994) per cui le incomprensioni che nascono da questi due mondi sono motivo di humour.

5.2.2 Barzelletta "Funerale" di Claudio Baj

Ho organizzato la struttura umoristica nel seguente modo:

1. Fase di setup in cui Baj spiega il contesto dell'impersonamento dello studente e del professore
2. Proseguimento della narrazione con l'inserimento di climax ascendente dato dalle domande ripetute
3. Punchline finale con riferimento culturale

Baj crea il setup narrativo segnando SCUOLA e subito introduce il personaggio principale, lo studente, tramite la tecnica dell'impersonamento. Questo passaggio è segnalato da un cenno del capo e da un battito ciliare. Baj riprende l'azione dello studente che alza la mano per intervenire e del professore che risponde: anche in questo caso è interessante osservare come il posizionamento dei due elementi della narrazione sia indispensabile per costruire e segnalare lo spazio segnico e il suo utilizzo.



Figura 77 Baj impersona lo studente che alza la mano utilizzando le CNM per identificare il personaggio

Per riferirsi allo studente Baj, posiziona leggermente il corpo a sinistra con lo sguardo diretto a destra, proprio dove andrà a collocare successivamente il professore:



Figura 78 Baj impersona il professore spostandosi nello spazio

In questo caso il docente è posizionato con il busto spostato a destra mentre lo sguardo è direzionato a sinistra. La narrazione prosegue poi con lo studente che spiega il motivo per cui non potrà essere presente alla lezione del pomeriggio, ovvero il funerale. Il professore risponde, Baj segna DISPIACERE con CNM quali labbra protruse e direzione dello sguardo verso sinistra. La modifica al segno è rappresentata da un rallentamento esagerato del parametro del movimento del segno.



____[imp:docente]
DISPIACERE

Figura 79 articolazione modificata del segno DISPIACERE

Lo scambio fra i personaggi rimane caratterizzato dallo spostamento dello sguardo e del busto. Successivamente lo studente risponde al professore: anche in questa barzelletta il ritmo narrativo è cadenzato da pause e rallentamenti dei segni. Baj, infatti, crea un climax umoristico usando delle forme interrogative retoriche già usate in “Albergo”: in questo caso è lo studente che riprende la domanda del professore ovvero:

____wh
MORIRE CHI



____wh
MORIRE CHI

Figura 80 Baj scandisce il ritmo narrativo rallentando la narrazione e ripetendo le domande

L'ultima fase della barzelletta prevede la rappresentazione della punchline grazie all'inserimento di un marker culturale: lo studente risponde infatti che è morta la batteria del suo apparecchio acustico. In questo caso il riferimento agli apparecchi è prototipo ideale di un umorismo Sordo, come osservato anche da Hall (1989) e da Sutton-Spence & Napoli (2012).

Ciò che inoltre caratterizza questo video è la formula vincente della tecnica dell'impersonamento che sfrutta lo spazio segnico e le CNM per rendere chiari i riferimenti ai personaggi. Oltre a ciò, il riferimento culturale è particolarmente riuscito perché usato esso stesso come battuta finale, risultando decisamente spontaneo e proprio dello humour Sordo.

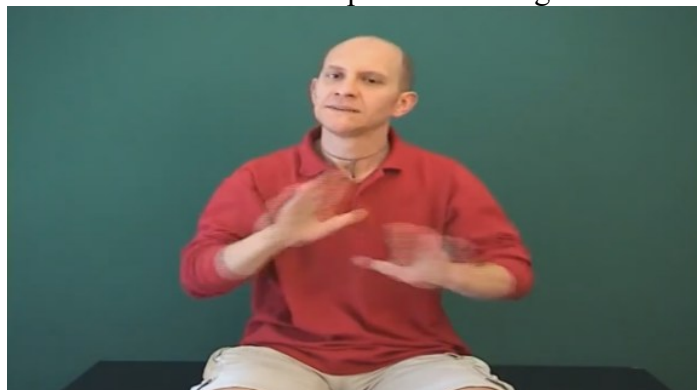
5.2.3 Barzelletta “Indennità” di Claudio Baj

Per “Indennità” è possibile organizzare la struttura umoristica in:

1. Fase di setup, l'introduzione alla situazione, rappresentata dalla domanda che pone Baj all'audience
2. Incongruità, fase in cui compare qualcosa di inatteso, anomalo ovvero il fatto che i Sordi devono pagare sempre di più al bar
3. Risoluzione che rende l'anomalia interpretabile, quindi che i Sordi rompono molti bicchieri

4. Punchline come momento di massima resa comica rappresentato dalla frase finale

La barzelletta si apre con Baj che prepara il setup umoristico ponendo a coloro che guardano il video una domanda: egli chiede se si sappia il motivo per cui i Sordi pagano sempre una maggiorazione quando si recano al bar o al ristorante. L'enfasi è prodotta sul segno **SEMPRE** che viene ripetuto:



SEMPRE++

Figura 81 ripetizione della variante del segno SEMPRE

In questa fase si attiva un momento di incongruità, per cui la domanda posta da Baj crea un momento di tensione in chi guarda il video: come suggerisce Rutter (1997) tutto ciò che all'inizio è serio e mentalmente gravoso (l'immagine di un Sordo che deve pagare sempre di più al bar fa scaturire idee negative, discriminatorie) diventa poi motivo di umorismo se scaturito da un'incongruità o una finzione. Infatti, Baj prosegue spiegando il motivo: non vi è alcuna spiegazione seria ma anzi, si fa riferimento ad un marker culturale tipico della cultura Sorda.

Da qui scaturisce la situazione umoristica: secondo Baj il motivo è il fatto di segnare molto animatamente, comportamento tipico dei Sordi al ristorante. Per indicare ciò Baj utilizza **SEGNARE** in modo molto enfaticizzato per risaltare l'impatto visivo:



(a)



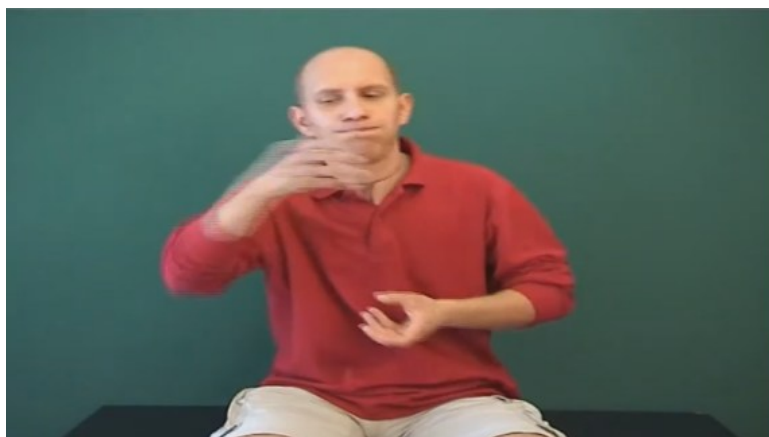
(b)

SEGNARE++

Figura 82 in (a) e (b) SEGNARE realizzato con modifiche ai parametri

Come primo aspetto **SEGNARE** viene realizzato ripetuto: Baj, infatti, segna partendo da destra per arrivare a sinistra e creare un arco all'interno dello spazio neutro avanti a sé: in questo modo

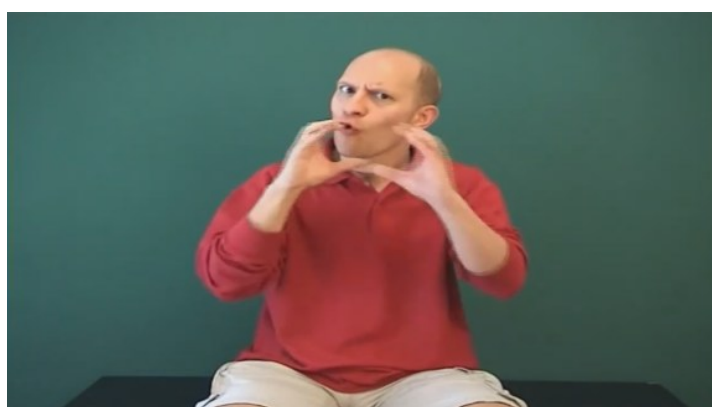
rappresenta visivamente l'azione di segnare occupando molto spazio attorno a sé. Inoltre, si ha una modifica del movimento che risulta più lento. Proseguendo con la narrazione, si realizza la conseguenza che porta a pagare di più: Baj imita i bicchieri che cadono attraverso l'uso di un classificatore di entità intera associato ad una radice verbale di azione/movimento.:



_____ [soff]
 _____ [gg]
 CL(C) 'bicchiere_cadere'++

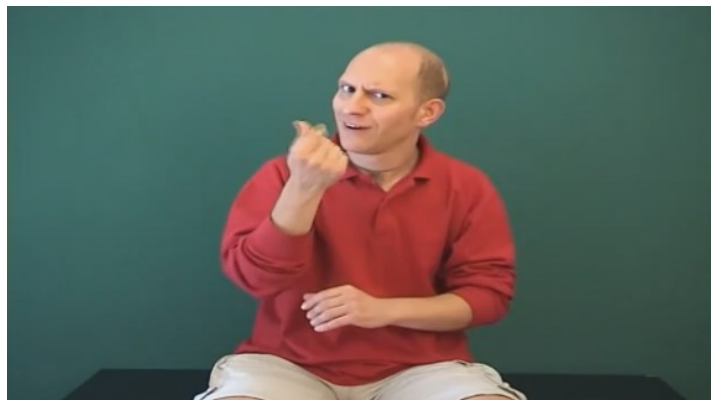
Figura 83 Baj segna l'azione del bicchiere che cade

L'uso del classificatore usato in corrispondenza del bicchiere rende la narrazione molto interessante dal punto di vista visivo: oltre a ciò, il segno è ripetuto per evidenziare la quantità di bicchieri caduti a causa del segnare vigoroso. In questo momento comincia la fase di risoluzione, in cui ci si rende conto dell'incongruità iniziale e la si collega al contesto. La barzelletta si conclude con la punchline finale COMUNICARE COSTARE ("Comunicare, costa!" Traduzione propria fornita per indicare che la comunicazione può diventare dispendiosa per i Sordi) usando le CNM sopracciglia aggrottate e angoli della bocca all'insù. Inoltre, viene usata la labializzazione /co/ come COP, in corrispondenza del verbo COMUNICARE.



_____ /co/
 COMUNICARE

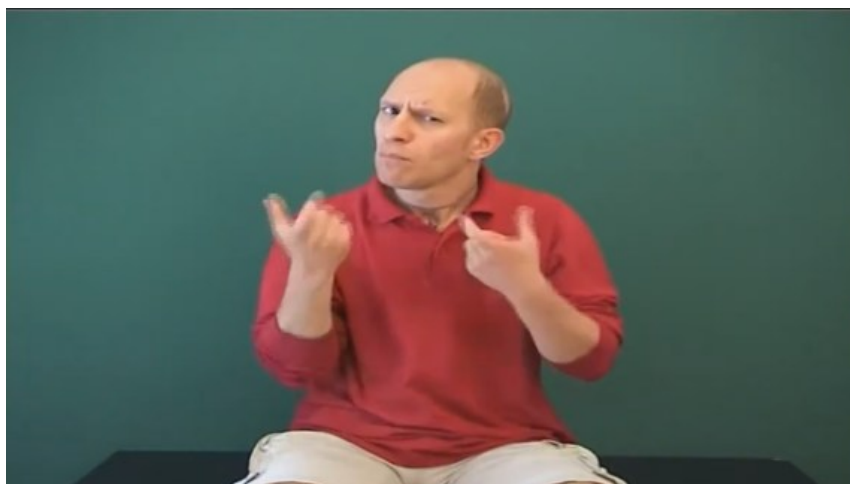
Figura 84 segno COMUNICARE con COP



____[b-su]
 ____[sa]
 COSTARE

Figura 85 segno costare usato come punchline finale

Ciò che emerge analizzando il video “Indennità” sono tre fattori umoristici principali e contestuali: il primo è l’uso importante della prosodia, che incalza il ritmo narrativo, proposta attraverso l’uso di pause e ripresa di domande poste all’audience come il caso di MOTIVO, seguito anch’esso da una pausa quando Baj chiede al pubblico se sappia il motivo per cui i Sordi pagano di più al ristorante e al bar:



____-wh
 MOTIVO

Figura 86 sfruttamento della ripresa della domanda per creare il ritmo narrativo

Il secondo fattore è rappresentato dall’impatto visivo reso grazie a modifiche ai parametri (si veda il rallentamento o la ripetizione di molti segni) l’uso di classificatori (‘bicchiere_cadere’) ed infine l’uso di CNM come le guance gonfie o il soffio d’aria, che veicolano una maggiore enfasi visiva quando associate ai classificatori.

L’ultimo fattore sono i marker culturali in riferimento alla cultura Sorda: la battuta funziona molto bene perché soddisfa i criteri esemplificati nel capitolo tre per quanto riguarda le situazioni tipiche vissute quotidianamente da una persona Sorda: Bienvenu (1994) esemplifica l’umorismo legato ad

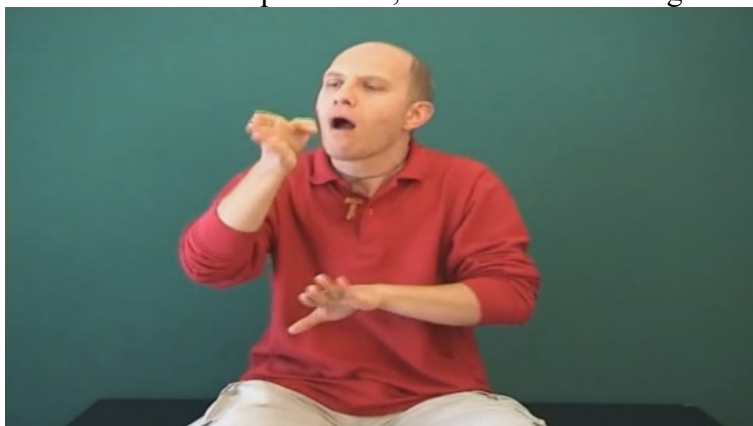
esperienze e Sordità; nel caso della barzelletta “Indennità” la sordità diventa motivo di ilarità e non è vista come ostacolo, permettendo di affrontare le situazioni quotidiane con propositività

5.2.4 Barzelletta “Attore” di Claudio Baj

La suddivisione del frame umoristico per la presente barzelletta è:

1. Setup: preparazione della situazione e presentazione del personaggio principale rappresentato dal Sordo che vuole diventare attore
2. Svolgimento della storia con il Sordo che prova a seguire le indicazioni e sbaglia
3. Punchline finale realizzata dal segno GRAZIE

Baj introduce il personaggio principale e la sua volontà di diventare un attore Sordo: Baj spiega che egli parte ed arriva a Cinecittà, Roma, ma il Sordo viene rifiutato ogni volta. Baj rende l’immagine dei vari tentativi con la reduplicazione del segno ANDARE segnato con movimento ad arco nello spazio segnico a marcare il tratto di reduplicazione, come illustrato di seguito:



____[b-aperta]
ANDARE+++

Figura 87 reduplicazione del segno ANDARE per veicolare gli innumerevoli tentativi del Sordo di diventare attore

Oltre a ciò, si osserva la ripetizione del segno RESPINGERE ripetuto in alternanza ad ANDARE. Baj utilizza anche un classificatore di entità con radice di movimento per mostrare la porta sbattuta in faccia al Sordo:



____[b-giu]
CL(4) ‘porta_sbattere’
(a)



____[b-aperta]
CL(4) ‘porta_sbattere’
(b)

Figura 88 in (a) e (b) il segno SBATTERE modificato

Immediatamente dopo Baj comincia una fase di impersonamento, impersonando un regista che interagisce con il Sordo: questo momento viene segnalato con l'indicazione di Baj verso il punto dello spazio segnico (indica verso destra) in cui posiziona il referente (il regista): infatti subito dopo il regista è impersonato con il busto a destra e lo sguardo a sinistra rivolto al Sordo. Si può capire che sta interagendo con il Sordo perché subito dopo Baj lo impersona con lo sguardo diretto a destra che risponde al regista:



____[sg-sinistra]
GUARDARE

Figura 89 segno GUARDARE usato durante l'impersonamento



____'sordo'
____[osp]
SORDO

Figura 90 segno SORDO usato durante l'impersonamento

La barzelletta continua con il regista che spiega al Sordo cosa dovrà fare: la scena del film si struttura in modo dinamico, con il Sordo che dovrà correre furiosamente. In questo caso viene utilizzato un classificatore di entità intera con radice verbale di imitazione a zig-zag per rendere l'azione che dovrà eseguire il neo-attore:



[b-a]
CL (5 unità) 'correre'

Figura 91 utilizzo del classificatore per descrivere l'azione della corsa

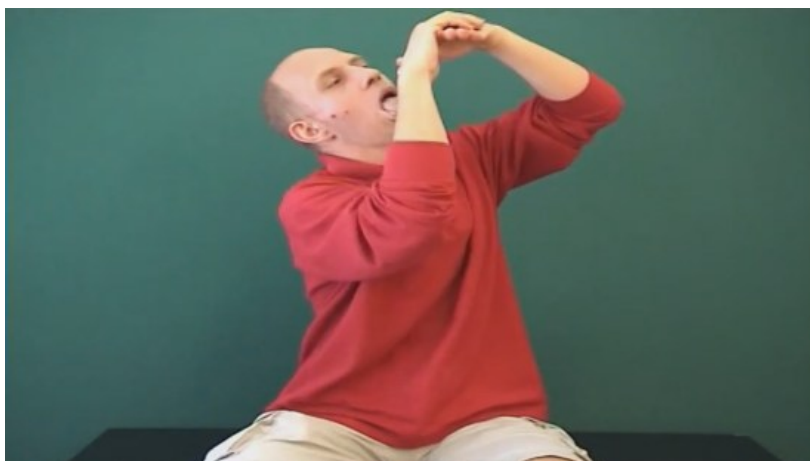
Oltre a quest'ultimo, Baj sfrutta altri classificatori per rappresentare ad esempio il burrone che si trova a fine corsa; in particolare usa un classificatore di estensione con radice stativo-descrittiva per indicare la conformazione del burrone:



[b-su]
CL(5 unità) 'burrone'

Figura 92 utilizzo dei classificatori

Prosegue poi lo sfruttamento dell'impersonamento: in questo caso però, Baj rappresenta l'azione tramite un dominio di azione, interpretando la scena dettagliatamente. Il Sordo, a fine corsa troverà infatti una comparsa appesa al burrone:



[imp: comparsa]
CL (4 unita) 'burrone_aggrapparsi ^CL (5 unita) 'bordo'

Figura 93 uso dell'impersonamento con dominio di azione per rappresentare la comparsa appesa al burrone

Un ulteriore utilizzo dei classificatori viene sfruttato da Baj per rappresentare l'azione che deve eseguire il Sordo, ovvero quello di afferrare per il polso la comparsa che è appesa al bordo del burrone:



[b-basso]
CL (5 curve) 'polso_afferrare'

Figura 94 segno AFFERRARE articolato con classificatori

Nel caso della figura sopra proposta si osserva un classificatore di parte del corpo; l'immagine che viene fornita è quella della comparsa (teoricamente) afferrata per il polso dal Sordo.

La barzelletta prosegue e il Sordo comincia la sua prova: la scena viene descritta da Baj in modo molto accurato, e rendendo molto viva l'interpretazione. Il Sordo a questo punto deve afferrare la comparsa ma sbaglia e manca la presa per ben due volte, procurando alla comparsa due fratture che Baj segna con l'uso di classificatori di parte del corpo:



(a)

$\frac{\quad}{\text{CL}(5 \text{ chiuse})}$ [b-su]
'braccio'



(b)

$\frac{\quad}{\text{CL}(1 \text{ estesa})}$ [b-su]
'gamba'

Figure 95 (a) e (b) uso dei classificatori

Oltre ai classificatori viene mantenuta attiva anche la tecnica dell'impersonamento, alternato fra attore e regista, sfruttando CNM specifiche come lo spostamento del busto e del capo, oltre che alla direzione dello sguardo in corrispettiva del referente.

A fine video si ha la risoluzione e la punchline finale: il Sordo riesce finalmente ad afferrare la comparsa, provocando giubilo e complimenti da parte di tutti; in questa sezione di video il segno BRAVO viene modificato in più punti, a partire dall'aggiunta della mano non dominante che assume la stessa configurazione della mano dominante. Oltre a ciò, il segno viene ripetuto e le CNM sono: bocca aperta e occhi socchiusi.



$\frac{\quad}{\text{BRAVO+++}}$ /bra/

Figura 96 segno BRAVO modificato

La punchline finale è rappresentata dal Sordo che per ringraziare dei complimenti segna GRAZIE lasciando la presa sulla comparsa e facendola cadere rovinosamente a terra. Per rendere la punchline effettiva il segno viene modificato aggiungendo la mano non dominante e ripetendolo più volte.



[b-su]
GRAZIE+++

Figura 97 segno GRAZIE modificato per permettere la riuscita della barzelletta

Quello che traspare dunque dall'analisi di questo video è la ricerca di ricreare sempre un forte impatto visivo, a partire dall'uso continuo della tecnica dell'impersonamento alternata fra i personaggi, che a loro modo veicolano l'impatto visivo. Oltre a ciò, si ha una componente molto alta di CNM come bocca aperta, oltre che allo spostamento del busto e del capo per segnalare il diverso utilizzo dello spazio segnico da parte dei costituenti della frase. I classificatori, inoltre, sono parte vitale all'interno della barzelletta perché contribuiscono anch'essi alla creazione dell'immagine umoristica e di conseguenza all'innalzamento dell'impatto visivo.

Le modifiche ai segni, quindi la creazione di umorismo sulla base di risorse linguistiche (Bienvenu, 1994) risulta particolarmente essenziale per la riuscita della punchline (si veda la modifica del segno GRAZIE articolato a due mani).

5.3 Ricerca di markers linguistici e culturali nello spettacolo in LIS e Italiano.

In questa sezione si concentra l'analisi e la ricerca dei markers linguistici e culturali per quanto riguarda gli spettacoli proposti da Cambieri e colleghi, realizzati in LIS e lingua italiana.

5.3.1 Trailer dello spettacolo "Diversamente Comici" di G. Cambieri e F. D'Amico

Il video di seguito analizzato è un trailer di 6 minuti che, tramite diversi spezzoni, presenta lo spettacolo "Diversamente Comici": i due protagonisti, Giuditta Cambieri e Francesco D'Amico scherzano utilizzando la LIS e fingendosi due neofidanzati. La riuscita dello spettacolo si concentra sull'utilizzo combinato di LIS e lingua italiana, che come osservato nelle teorie del capitolo tre riguardanti lo humour Sordo, risulta essere un binomio particolarmente vincente perché riesce a far recepire il messaggio umoristico in modo pungente e soprattutto in contemporanea ad un pubblico udente e Sordo, grazie alle tematiche affrontate; Sutton-Spence & Napoli (2012) infatti affrontano alcune tematiche proposte anche nei seguenti paragrafi, come l'inabilità dell'udente nel contesto linguistico della lingua dei segni o le peculiarità dell'essere Sordo.. Il video si può suddividere in:

1. Saluti al pubblico e segno COME_STAI
2. Episodio in auto di D'Amico

Il video comincia con D'Amico che accoglie e saluta il pubblico, segnando vigorosamente COME_STAI. Immediatamente Cambieri si precipita a bloccare il compagno, commentando la volgarità dell'azione.

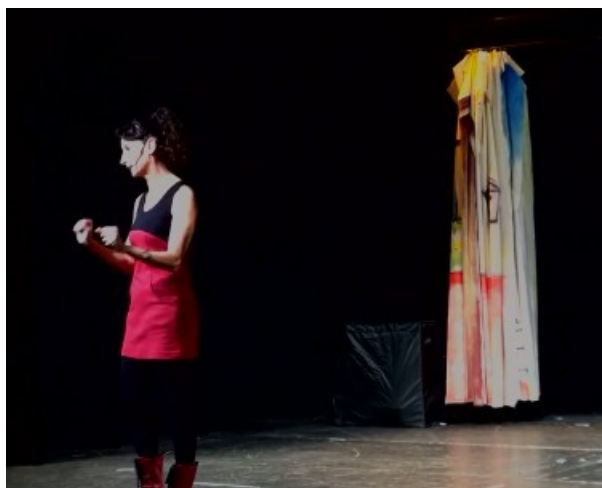


Figura 98 Cambieri ripete il segno COME_STAI



COME_STAI

Figura 99 segno COMA STAI Fonte: SpreadTheSign

Come si osserva dal cattura-schermo ottenuto dal sito del dizionario Spread The Sign il segno COME_STAI è articolato con l'uso simmetrico di mano dominante e mano non dominante, movimento primario rettilineo ripetuto, configurazione A e orientamento del palmo verso il basso. Al contrario, D'Amico modifica alcuni parametri per la riuscita della battuta, aumentando l'intensità del movimento e rendendolo ampio.¹⁶ Modifica l'orientamento del palmo portandolo avanti a sé e realizza delle CNM completamente diverse rispetto al segno in forma citazionale, inserendo angoli della bocca all'insù, e sopracciglia sollevate. In questo modo la punchline è resa effettiva perché il segno di D'Amico risulta molto più tendente al gesto volgare in italiano.

D'Amico però si affretta a spiegare il significato del segno COME_STAI, che in LIS non è un segno volgare ma che nella gestualità italiana assume tutt'altro significato tendente alla sfera sessuale. Questo esempio riporta alla teoria descritta da Sutton-Spence e Napoli (2012) e ricrea un marker culturale tipico dell'interazione fra udente e Sordo, per cui l'udente tende ad adattare i segni che vede alla gestualità della lingua vocale, senza tenere in considerazione la correttezza linguistica della lingua dei segni.

¹⁶ Per motivi di privacy, non è possibile fornire l'immagine di questo segno.

La seconda parte del video invece si struttura attorno ad una descrizione di situazione proposta da D'Amico, che permette di osservare da un altro punto di vista -rispetto a quello proposto da Baj- la creazione dell'effetto umoristico tramite risorse visive (Bouchauveau, 1994). D'Amico, infatti, racconta a Cambieri di un episodio accadutoogli in auto: dopo aver fatto la spesa, porta le buste cariche di cibo e birra in auto, mette in moto e all'improvviso, nel mentre della marcia un cane attraversa all'improvviso la strada. D'Amico frena bruscamente e tutta la spesa si rovescia in auto creando sporco e confusione.

Ciò che emerge da questa storia non è tanto l'archetipo narrativo articolato ma piuttosto l'interpretazione visiva resa da D'Amico; nel video, infatti, egli sfrutta numerosi classificatori e modifiche del segno: ad esempio, per il segno GUIDARE la forma citazionale è la seguente:



Figura 100 Segno GUIDARE in forma citazionale Fonte:SpreadTheSign

Il segno GUIDARE prevede labbra protruse braccia morbide avanti al segnante, configurazione A con palmo verso il segnante e mano non dominante simmetrica alla mano dominante. Nel caso della modifica di D'Amico, si osservano CNM quali sopracciglia aggrottate, occhi ben aperti, denti digrignati. Le braccia sono tese avanti a sé e il corpo è all'indietro, per veicolare il senso di improvviso, di inaspettato dato dalla situazione (il cane che attraversa la strada).

Un altro esempio di esagerazione in riferimento alle teorie di Bouchauveau (1994) è la rappresentazione del rovesciamento delle buste della spesa: in questo caso D'Amico ricrea la scena sfruttando dei classificatori di entità intera di maniera e imitazione: la birra che cade e il cibo che si rovescia in auto vengono rappresentati perfettamente dall'attore che con movimenti ampi delle braccia ricrea la forma del liquido ribaltato. Anche le CNM concorrono a rendere l'immagine con occhi chiusi, sopracciglia aggrottate e labbra protruse.

Il video contiene altri spezzoni dello spettacolo che però non risultano rilevanti all'analisi.

Ciò che si può concludere da queste osservazioni è:

- L'importanza dell'impatto visivo anche in situazioni in cui è presente un pubblico udente, per cui una tecnica di creazione dell'umorismo tipica delle teorie inerenti all'umorismo per Sordi risulta essere fruttuosa anche al di fuori dell'umorismo per soli Sordi.
- La presenza di marker culturali assimilati a marker linguistici, ovvero la creazione di humour derivante da incomprensioni della persona udente nei confronti della lingua dei segni e la modifica del segno per veicolare più facilmente umorismo.

5.3.2 “Diversamente comici” di G. Cambieri e F. D'Amico – prima parte

Un altro video proveniente dallo spettacolo “Diversamente comici” è uno spezzone di 3 minuti in cui Cambieri e D'Amico si scambiano alcune battute sul loro rapporto amoroso ed è segmentabile in:

1. Aspetti positivi del fidanzato Sordo con menzione diretta alla lingua dei segni
2. Incomprensioni del rapporto fra Sordo e udente
3. Punchline finale creata sfruttando la lingua dei segni

Inizialmente Cambieri elenca le peculiarità positive dell'avere un fidanzato Sordo: secondo lei è l'uomo perfetto perché per zittirlo le basta offrirgli una bottiglia d'acqua e un bicchiere da tenere in mano, in modo che lui abbia le mani occupate e non possa più comunicare in LIS. In questo caso si fa riferimento esplicito alla lingua dei segni (metodo umoristico suggerito da Sutton-Spence & Napoli, 2012) per cui l'uso delle mani è essenziale alla comunicazione dei Sordi. Di tutta risposta egli risponde adirato che segnare serve e lo fa modificando sia SEGNARE che SERVIRE trasmettendo rabbia nel senso di modifica dei parametri del movimento, per cui velocizza e amplia i movimenti di entrambi i segni, oltre che sfruttare delle CNM specifiche quali sopracciglia aggrottate e occhi socchiusi.

Cambieri prosegue poi riflettendo su delle ipotetiche situazioni che si potrebbero creare fra lei e D'Amico in vista di un possibile fidanzamento. Secondo Cambieri, infatti, la sordità è l'ideale in svariati contesti, come la possibilità di aumentare il volume dello stereo al massimo, sbattere la porta e rompere tutti i piatti di casa senza avere problemi: proprio per quest'ultima situazione D'Amico rincara gli aspetti positivi rispondendo che qualora dovesse chiamare la madre di lei lamentandosi del fatto che i piatti li avesse regalati lei stessa, lui si renderebbe disponibile a rispondere al telefono, tanto comunque non avrebbe sentito alcuna lamentela.

Successivamente Cambieri prosegue ponendo una domanda a D'Amico riguardante la libertà di poter urlare e sbraitare durante un ipotetico litigio con lui: l'attrice, infatti, chiede a D'Amico se durante la discussione lei potesse liberamente urlare. Ciò a cui bisogna porre attenzione in questo punto dello spettacolo è come viene segnato LITIGARE:



Figura 101 Cambieri segna erroneamente LITIGARE

In questo caso, infatti, il segno LITIGARE viene modificato dalla sua forma standard riportata di seguito, per cui la configurazione G diventa configurazione 3:



Figura 102 segno in forma citazionale per LITIGARE Fonte: SpreadTheSign

In questo caso infatti, nasce un'incomprensione, perché il segno articolato dall'attrice (Figura 101) può essere visto come una variante in LIS del segno SESSO:



Figura 103 segno SESSO in LIS Fonte: SpreadTheSign

Il segno per SESSO è infatti articolato con configurazione 3 ovvero pollice, indice e medio estesi, così come il segno usato da Cambieri intendendo il segno LITIGARE.

D'Amico non ha di fatto alcun problema con le urla ma fa capire dopo poco alla compagna il vero significato del segno che ha usato erroneamente. Lo scambio di battute continua poi continuando sul piano dell'intimità e sul tema della gelosia di lui: Cambieri non credendo che lui abbia degli aspetti negativi, lo etichetta come l'uomo perfetto ma così facendo insulta D'Amico. Infatti, l'attrice per segnare PERFETTO sbaglia orientamento:



Figura 104 Cambieri segna erroneamente PERFETTO

Il segno PERFETTO non prevede il palmo verso il basso come segna Cambieri ma piuttosto il palmo su:



Figura 105 segno in forma citazionale di PERFETTO Fonte: SpreadTheSign

Secondo il segno in forma citazionale, infatti, la configurazione F dovrebbe essere rivolta verso l'alto, non verso il basso come segnato da Cambieri, altrimenti il messaggio che viene veicolato non è dell'uomo perfetto, ma piuttosto si intende un uomo *stronzo*:



Figura 106 segno STRONZO in LIS Fonte: SpreadTheSign

Da questo momento comincia un momento di litigio particolarmente acceso, con D'Amico che adirato prova a colpire Cambieri; lei di tutta risposta lo minaccia di dare un pugno, utilizzando un movimento del braccio che in LIS ricorda il segno ANCORA:



Figure 107 Cambieri segna ANCORA



Figure 108 segno ANCORA in forma citazionale Fonte:SpreadTheSign

Utilizzando sbadatamente il segno ANCORA per intendere che avrebbe tirato un pugno al compagno, Cambieri crea un divertente effetto umoristico basato sull'incomprensione che scaturisce dalla somiglianza del gesto di dare un pugno a qualcuno e segno della LIS. In questo caso, al contrario degli esempi sovra proposti, l'errore non è a livello di modifica del segno ma rappresenta piuttosto un marker culturale stereotipizzato tipico delle persone udenti in riferimento alla cultura della lingua dei segni, ovvero l'assimilazione di gesti propri della lingua vocale usati inconsapevolmente.

L'ultimo riferimento umoristico utile all'analisi è il contributo finale di Cambieri e la punchline conclusiva del video: l'attrice, pensando ad un momento di intimità con D'Amico ritorna ad utilizzare un riferimento diretto alla lingua dei segni, suggerendo al compagno che sarà difficile per lei segnare perché avrà le mani impegnate:



Figura 109 segno IMPEGNO usato correttamente

In questo video si hanno numerosi riferimenti all'umorismo legato all'esperienza della sordità (si vedano gli esempi per cui, secondo Cambieri, D'Amico sarebbe il fidanzato perfetto). Oltre a ciò, vi sono numerose attinenze alla lingua dei segni e al suo utilizzo, permettendo la creazione di alcune battute (si veda l'esempio del segno IMPEGNO).

Infine, l'ultima osservazione si rifà alle competenze in ambito linguistico, un fattore a cui lo spettacolo fa riferimento in svariate occasioni: si veda l'esempio dei segni prodotti da Cambieri (PERFETTO, ANCORA). In tutti questi casi l'attrice udente crea humour basandosi sulla propria inesperienza in lingua dei segni: si ha dunque un incrocio di marker linguistico e marker culturale. Nella prima casistica il marker linguistico è permesso dalla modifica dei segni (si osservano le modifiche ai parametri presentate nell'esempio di LITIGARE). Per quanto riguarda i marker culturali invece, il riferimento ritorna agli studi di Sutton-Spence & Napoli (2012) che osservano le incompetenze del mondo udente nel contesto Sordo e l'inabilità di utilizzo corretto della lingua dei segni.

5.3.3 “Diversamente comici” di G. Cambieri e F. D'Amico – seconda parte

Il video cui si riferimento in questo paragrafo è un video di 9 minuti tratto anch'esso dallo spettacolo di Cambieri e D'Amico “Diversamente comici”. Anche in questo caso il video è una raccolta di riprese effettuate durante uno spettacolo dal vivo, ed essendo quindi molto frammentario è impossibile ricostruire una struttura umoristica effettiva. Ho individuato però dei momenti chiave utili a contribuire alla presente analisi:

1. Saluti e applausi errati
2. Il fidanzamento e i relativi problemi
3. Errori di Cambieri nel provare a segnare

Nella prima parte i due attori salutano il pubblico, applaudendo e festeggiando: Cambieri però applaude battendo le mani, e D'Amico la corregge, ricordandole il corretto applauso che si può usare in presenza di Sordi (entrambe le mani in alto, con i palmi rivolti in avanti o in alto ed eseguendo un leggero movimento).



Figura 110 applauso in LIS Fonte: SpreadTheSign

Cambieri prova così a ripetere il segno suggeritole dal compagno ma alzando le mani si impiglia nei suoi stessi capelli:

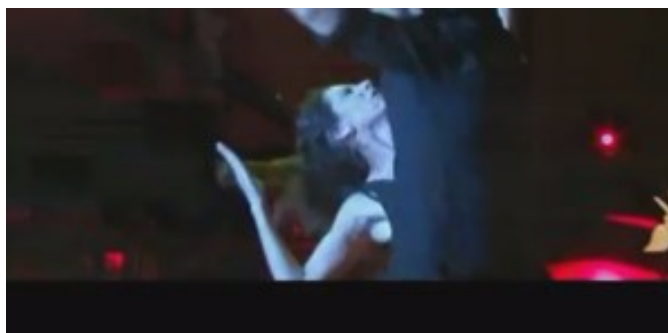


Figura 111 Cambieri rimane impigliata nei suoi stessi capelli cercando di applaudire in LIS

L'inabilità degli udenti nel saper gestire correttamente le proprie mani è motivo di ilarità all'interno della comunità Sorda, come suggeriscono Sutton-Spence & Napoli (2012), così come è motivo di riso anche il passaggio successivo che si osserva nel video: dopo essere stata avvisata da D'Amico della presenza di numerosi Sordi in sala, Cambieri prova a rimediare all'errore commesso e tenta nuovamente il saluto, in un primo momento urlando ogni singola parola a squarciagola e successivamente parlando con estrema lentezza ed imitando i segni di D'Amico:



Figura 112 Cambieri urla "Buonasera a tutti!" al pubblico Sordo

In questo momento si attiva un marker culturale particolarmente frequente, ovvero l'incapacità di comprendere appieno la Sordità e la convinzione che sia corretto urlare, esagerare a dismisura le componenti facciali e persino parlare in modo eccessivamente lento, pensando di riuscire a farsi capire più facilmente. D'Amico risponde poi che non serve "fare l'eco" e commenta che se lui è Sordo, lei è cretina.

In riferimento a questo momento del video, si può adattare il pensiero di Bienvenu (1994) ovvero umorismo in risposta a dinamiche di oppressione, per cui in risposta a chi ridicolizza la lingua dei segni, il Sordo avrà sempre una battuta per beffeggiare gli udenti che ridicolizzano a loro volta i Sordi. Lo spettacolo prosegue con la notizia del fidanzamento dei due: l'attrice si ritiene molto fortunata ad aver Francesco come fidanzato perché è bello e giovane. Anche lui si ritiene molto fortunato, ma perché è Sordo e non sente la compagna parlare tutto il giorno. Cambieri conferma e riferisce che se lei parla, lui usa la LIS tutto il tempo: anche in questa occasione però, Cambieri segna erroneamente e modifica SEGNARE:



Figure 113 Cambieri usa SEGNARE in modo errato



*Figure 114 segno corretto per SEGNARE
Fonte: SpreadTheSign*

La modifica avviene a livello del parametro della configurazione, con la configurazione 3 che passa a configurazione 4 disunita. Successivamente l'attrice prova a correggersi seguendo i suggerimenti del compagno che le mostra la corretta configurazione. La correzione a livello del parametro della configurazione avviene con successo, ma l'orientamento è completamente sbagliato:



Figura 115 l'attrice segna SESSO al posto di SEGNARE

Ciò che accade in questo caso è una modifica del marker linguistico a livello del parametro dell'orientamento per cui, al posto di eseguire il segno con i palmi delle mani rivolti verso di sé, l'attrice li posiziona uno verso l'alto e l'altro verso il basso, segnando così SESSO:



Figura 116 segno SESSO Fonte: SpreadTheSign

Il video prosegue poi con un altro errore da parte di Cambieri che segna PENSARE: il problema è rappresentato dal riferimento alla gestualità italiana errato che l'attrice ricrea poi in LIS. Infatti, per fare riferimento all'azione di pensare, essa porta il dito indice al mento (configurazione G curva).

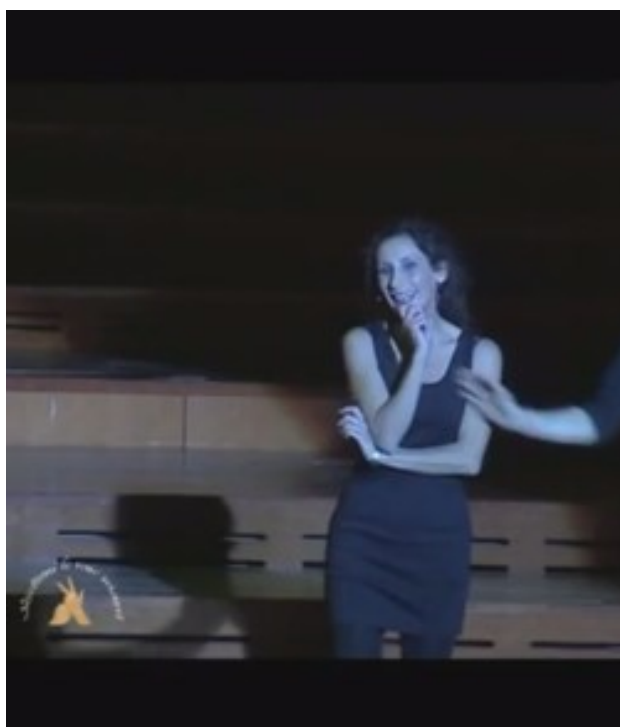


Figura 117 Cambieri crede di segnare PENSARE

Così facendo però, si crea una situazione di imbarazzo con D'Amico che sposta immediatamente la mano dell'attrice dal mento. Infatti, senza volerlo, Cambieri sta segnando l'azione di mandare a quel paese in LIS.

Il video si conclude riprendendo una battuta già analizzata nello scorso paragrafo, ovvero Cambieri che per fermare D'Amico dal segnare gli posiziona fra le mani una bottiglia d'acqua e un bicchiere, con la variazione scherzosa aggiunta in seguito da D'Amico che, per far tacere la compagna, la zittisce ponendole una molletta da bucato sulle labbra.

5.3.4 “Più sordi di me” di G. Cambieri e A. Cirillo – prima parte

Lo spezzone di video è della durata di due minuti circa e vede al centro del palco Giuditta Cambieri e Argentina Cirillo; un'ipotetica struttura sarebbe:

1. Saluti e COME_STAI
2. CNM interrogative
3. Segno SESSO
4. Punchline finale con l'uso della gestualità italiana

Le due si alternano nelle battute, e anche in questo video viene ripresa una battuta già osservata durante lo spettacolo "Diversamente comici": in questo caso però fa sorridere osservare come Cambieri abbia "imparato" dai suoi errori. Infatti, Argentina saluta il pubblico segnando un vigoroso CIAO, seguito da COME_STAI, ma Cambieri non la riprende per segnalare la finta volgarità del segno, ma piuttosto "commenta" il pubblico negativamente per aver subito pensato ad un gesto volgare compiuto da Cirillo.



(a)



(b)

COME_STAI

Figure 118 in (a) e (b) Cirillo saluta il pubblico e segna COME_STAI

Le CNM osservate sono sopracciglia alzate, occhi ben aperti e angoli della bocca all'insù. La modifica manuale è a livello del movimento che diventa più ampio e più lento e dell'orientamento, con il palmo posto in avanti rispetto al segnante (si veda il segno in forma citazionale in Figura 22). Cambieri incalza il pubblico sottolineando che la compagna ha fatto una domanda e ricordando quali sono le espressioni che si usano per le domande in LIS:



Figura 119 Cambieri riprende le CNM usate per le domande

Si ha dunque un riferimento diretto alla lingua dei segni, in questo caso alle componenti non manuali, essenziali nella LIS. Il video continua con le osservazioni di Cirillo sull'eventualità in cui lei volesse effettivamente avere un momento intimo con qualcuno: in LIS infatti (come già osservato negli scorsi paragrafi) il segno per **SESSO** è molto diverso rispetto a **COME STAI**:



*Figura 120 Cirillo segna **SESSO** modificando i parametri*

Cirillo segna con movimento lento, busto all'indietro, occhi socchiusi denti su labbro inferiore. Il video si conclude con Cirillo che sfrutta un gesto tipico dell'italiano per mandare a quel paese chi mal interpreta la lingua dei segni:



Figure 121 Cambieri e Cirillo inseriscono un gesto tipico della tradizione italiana per commentare gli udenti

Interessante osservare che anche la gestualità italiana è presente nella comicità da e per Sordi. Ugualmente per questo video la modifica delle risorse linguistiche è fondamentale per creare humour: esempi di marker linguistici modificati nei parametri sono le espressioni COME_STAI, che in questo caso permettono la riuscita della battuta e la modifica di segni come SESSO, che oltre a permettere al frame umoristico una corretta esecuzione, competono nel creare un apporto visivo adeguato. In questo caso non vi sono molti marker culturali propri della cultura Sorda, ma anzi l'unico riferimento leggermente culturale si rifà a quella udente, sfruttando la gestualità italiana nella punchline proposta da Cirillo negli ultimi secondi di video.

5.3.5 “Più sordi di me” di G. Cambieri e A. Cirillo – seconda parte

Il video dura circa 2 minuti ed è un susseguirsi di riferimenti alla cultura Sorda, in particolare i vari stereotipi che accompagnano la Sordità da sempre. Cirillo, infatti, decide di usare la voce durante lo spettacolo per segnalare che i Sordi non sentono ma parlano:



Figure 122 Cirillo parla e segna CANTARE

Cirillo prosegue poi confermando che oltre a parlare, i Sordi possono anche cantare:



Figura 123 Cirillo comincia a cantare

Subito Cambieri cerca di fermare la collega che comincia a cantare a squarciagola, creando così un momento di ilarità viste le sue (scarse) doti canore. Dal momento in cui Cirillo capisce di essere stata sentita da tutti, l'attrice precisa immediatamente un punto molto importante per lei e per tutta la comunità Sorda di cui fa parte: chiede agli udenti di smetterla di usare il termine sordomuti, perché non avendo avuto problemi a farsi sentire non ha senso affibbiare un termine errato, ovvero quello del mutismo.



Figura 124 Cirillo argomenta il termine errato sordomuti

Con uguale veemenza l'attrice Sorda continua poi insistendo sul fatto che gli udenti tendono ad urlare quando si trovano avanti a un Sordo: per fare ciò l'attrice utilizza un'esagerazione in termini di articolazione del segno URLARE che risulta modificato sia per le CNM con bocca aperta, occhi ben

aperti, sopracciglia alzate, sia per il parametro del movimento che risulta molto più ampio e ripetuto rispetto al segno in forma citazionale:



Figure 125 Cirillo segna URLARE



*Figure 126 segno URLARE in forma citazionale
Fonte: SpreadTheSign*

Infine, si ha una presa in giro vera e propria nei confronti degli udenti: i Sordi solitamente comunicano con enfasi e coinvolgimento, mentre il parlato degli udenti è piatto e asettico, risultando molto difficile da comprendere per i Sordi che osservano principalmente le espressioni facciali e i movimenti degli articolatori.



Figura 127 imitazione di Cirillo del parlato di un udente

Tutti questi esempi fanno riferimento ai pregiudizi che gli udenti hanno sui Sordi e viceversa, concretizzando le teorie sullo humour Sordo già citate.

5.4 Ricerca di markers linguistici e culturali nello spettacolo in LIS

L'ultima tipologia di video è la proposta di spettacolo interamente in LIS dell'attore Sordo Gabriele Caia.

5.4.1 Spettacolo "Pa-Pa" di G. Caia

Questo paragrafo vuole essere un breve accenno allo spettacolo di Gabriele Caia dal titolo "Pa-Pa". Per ulteriori approfondimenti maggiormente articolati si consiglia l'analisi proposta da Pol (2014) la quale osserva dettagliatamente l'opera nella sua interezza; la presente tesi non conterrà un'analisi ugualmente approfondita ma vuole semplicemente presentare un ulteriore esempio di creazione di

humour Sordo. Lo spettacolo è infatti interamente segnato in LIS con la possibilità di sottotitolazione in lingua italiana.

La presente tesi analizza una piccola parte dell'opera teatrale, in particolare verranno analizzati i primi trenta minuti. Per mancanza di strumenti tecnici non è stato utilizzato il software di analisi ELAN con conseguente mancanza di analisi dati condotta su Excel.

I primi trenta minuti osservati sono caratterizzati da cinque momenti rilevanti:

1. Entrata in scena di Caia e battuta sulla sudorazione
2. Racconto inerente al segno-nome e la vita in istituto
3. Ricchezza linguistica della LIS
4. Riferimento ai Sordi e le loro conoscenze mancanti
5. Storia sulla mafia

Lo spettacolo si apre con Caia che impersona una donna delle pulizie che prepara il palco, spazza l'area, trascina sedie e tavolo e si lamenta della polvere nera presente su tutta la scenografia¹⁷. Successivamente porta sul palco una piccola lavagna con la scritta Pa-Pa. Pulendo il palco scopre uno straccio a terra e si chiede cosa ci faccia uno cencio insanguinato sul palco¹⁸.

L'attore esce di scena e subito rientra applaudendo, sollevando di conseguenza le braccia in alto:

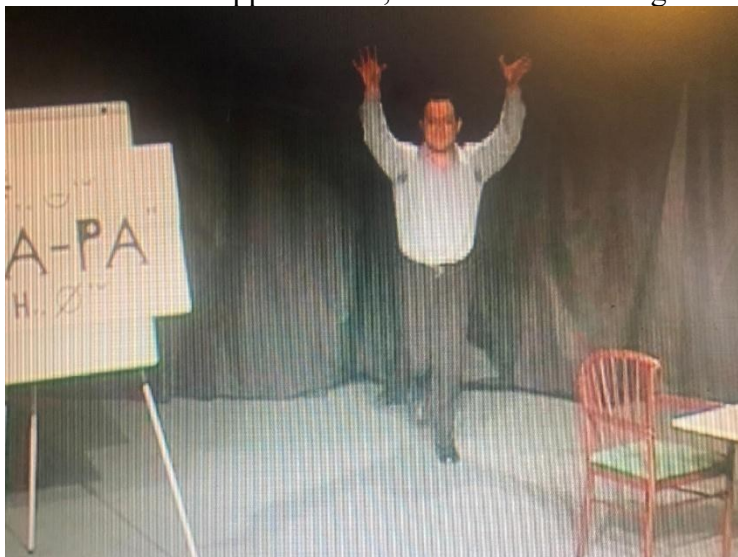


Figura 128 Caia entra in scena e solleva le braccia applaudendo

Applaudendo rivela le proprie ascelle madide di sudore, e conversando direttamente con il pubblico fa un riferimento ironico ad un problema dei Sordi, ovvero la sudorazione eccessiva dovuta al troppo segnare; suggerisce poi l'utilizzo di assorbenti igienici femminili da applicare sotto le ascelle per ovviare a questa problematica.

¹⁷ Il DVD analizzato è una ripresa di uno spettacolo di Caia svoltosi in Sicilia, da qui la battuta sulla polvere nera causata dai vari vulcani presenti in territorio siciliano

¹⁸ Successivamente verrà fornita la spiegazione sulla presenza dello straccio, ma l'analisi della battuta non è stata ritenuta rilevante per gli obiettivi della presente ricerca



Figure 129 Caia commenta l'eccessiva sudorazione dei Sordi

Caia prosegue la narrazione osservando che agli udenti non servano assorbenti troppo grandi per le loro ascelle, perché mantengono le braccia in giù e parlano solamente.

Lo spettacolo prosegue con l'attore che racconta la storia del suo segno-nome: egli narra la sua esperienza in un istituto per Sordi a Verona, gestito da preti. L'istituto era finanziato da famiglie ricche, che dispiaciute per "i poveri Sordi che agitano le mani", offrivano denaro e regali.

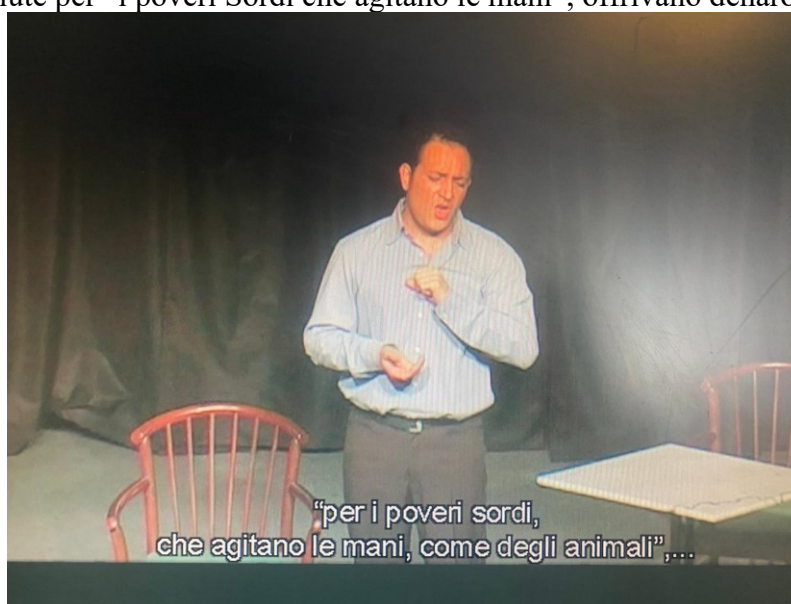


Figure 130 L'attore riferisce il pensiero delle famiglie udenti alla vista dei ragazzi Sordi dell'istituto

Spesso i preti portavano dei regali ai ragazzi dell'istituto, una volta una macchinina giocattolo, un'altra volta un solo giornale per l'intero gruppo di ragazzi. Casualmente Caia veniva sempre scelto per ricevere il regalo, e il prete glielo offriva accarezzandogli la guancia. Da quel momento gli altri ragazzi Sordi più grandi diedero il segno-nome a Caia, in riferimento al gesto compiuto dal prete.

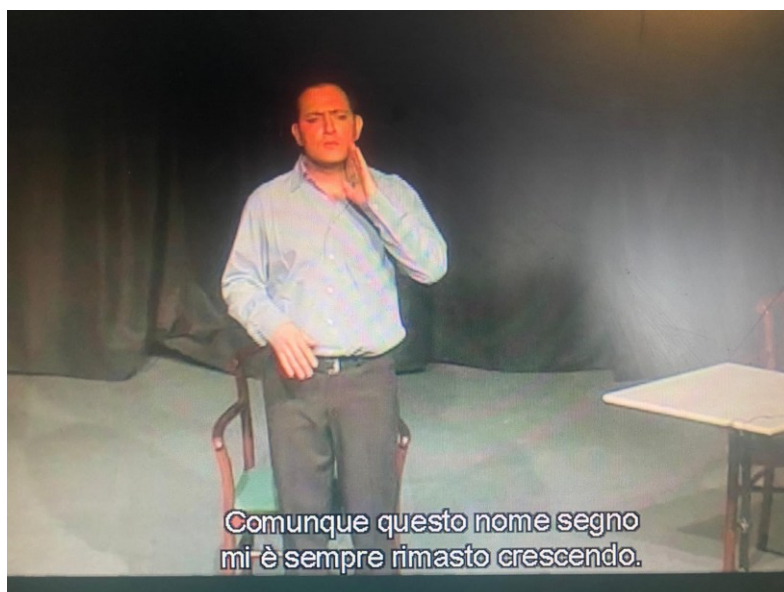


Figura 131 Caia racconta la storia del suo segno-nome

Da questo momento Caia riprende il discorso dello straccio insanguinato sul palco e subito dopo commenta l'abitudine dei Sordi a cambiare sempre discorso, a causa dei segni che spesso distraggono dal tema principale. Ritorna poi a parlare dell'istituto per Sordi e della sua famiglia, raccontando la sua esperienza scolastica fino al diploma.

L'attore esce e rientra in scena e spiega cosa vi è scritto sulla lavagna bianca presente sul palco: si può osservare la scritta "Pa-Pa"¹⁹:



Figure 132 segno PA-PA con configurazione H (Fonte: Franchi, 2004: 162)

¹⁹ Il segno glossato come IMPOSSIBILE_PA_PA – per l'articolazione orale PA-PA prodotta durante il segno - viene usato in situazioni in cui, dopo svariati tentativi non riusciti, il risultato diventa irraggiungibile (Branchini & Mantovan, 2022)

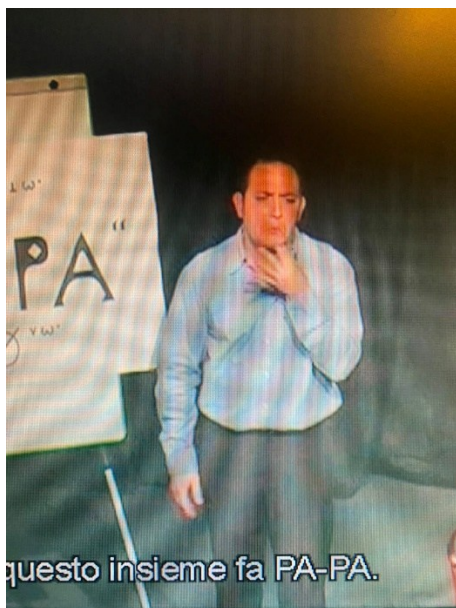
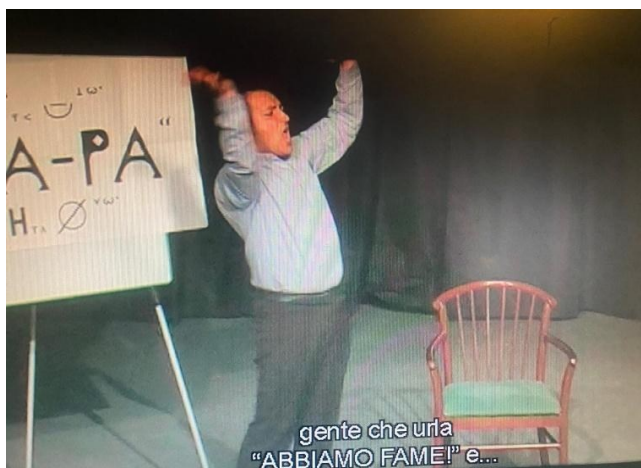


Figure 132 segno PA-PA con configurazione F

Caia prosegue poi spiegando due segni alternativi usati entrambi per l'espressione Pa-Pa: il primo è configurazione F articolata sul mento verso il basso per due volte, la seconda è la configurazione H nello spazio neutro con movimento da radiale a ulnare e ripetizione del segno (Figura ???). Queste due possibilità, secondo Caia, rappresentano la ricchezza offerta dalla LIS, per cui si possono avere ben due rappresentazioni segniche in riferimento ad una sola espressione. In questo momento l'attore prende in giro la lingua vocale, che non permette tale varietà linguistica ed esalta la LIS come lingua.

L'ultima sezione analizzata dello spettacolo riporta la spiegazione dell'attore della parola 'mafia'. In questo momento dello spettacolo Caia chiede al pubblico se conosce la storia della parola mafia o l'anno in cui finì la Seconda Guerra Mondiale (l'attore fa un'altra battuta dopo che il pubblico risponde con vaghezza, e commenta i Sordi che non hanno mai informazioni precise e certe, ma che rispondono sempre indicativamente). La storia narrata tratta un argomento molto serio, ma è la rappresentazione visiva fornita da Caia che fornisce un apporto umoristico alla narrazione. I dettagli visivi, infatti, giocano un ruolo primario, ad esempio, quando Caia racconta dell'arrivo degli alleati americani in Sicilia: quest'ultimi rimangono impressionati dalla povertà della gente, rappresentata da uomini, donne e bambini che urlano e schiamazzano per avere del cibo o che se ne stanno con i genitali scoperti a grattarsi per la mancanza di acqua.



(a)

(b)

Figure 133 (a) e (b) Caia racconta delle condizioni igieniche durante la guerra

L'ambivalenza della narrazione, che incrocia dettagli seri con elementi divertenti narrati visivamente in modo molto minuzioso, scatena un sentimento contraddittorio nell'audience che riprende la Teoria del Rilascio (Spencer, 1980), discussa nella sezione § 2.3.2.

5.6 Analisi qualitativo-descrittiva

La presente sezione è una breve analisi dei dati rinvenuti tramite l'utilizzo dei fogli di calcolo Excel: la metodologia (§ 4.7) è stata strutturata per poter permettere una visione d'insieme più fruttuosa dal punto vista dell'analisi dei risultati, che sarebbero stati altresì confusionari.

5.6.1 Analisi dei marker linguistici

Le componenti non manuali sono state una componente molto produttiva per l'analisi vista la loro presenza in gran parte dei video analizzati. Il totale di occorrenze calcolate è stato di 148 su un totale di 93 segni annotati. La presenza numeraria maggiore di CNM su glosse riconosciute è dovuta alla presenza di più CNM sullo stesso segno manuale. La variabilità della frequenza è stata nella media con un picco di frequenza ottenuto tramite l'osservazione della CNM "Bocca", rilevata 42 volte. A seguito i rilevamenti più proficui sono stati della CNM "Occhi" (35), seguita in ordine da "Sopracciglia" (25), "Inclinazione busto" (23), "Movimento testa" (18) e "Guance" (5). Viene presentato un grafico riassuntivo:

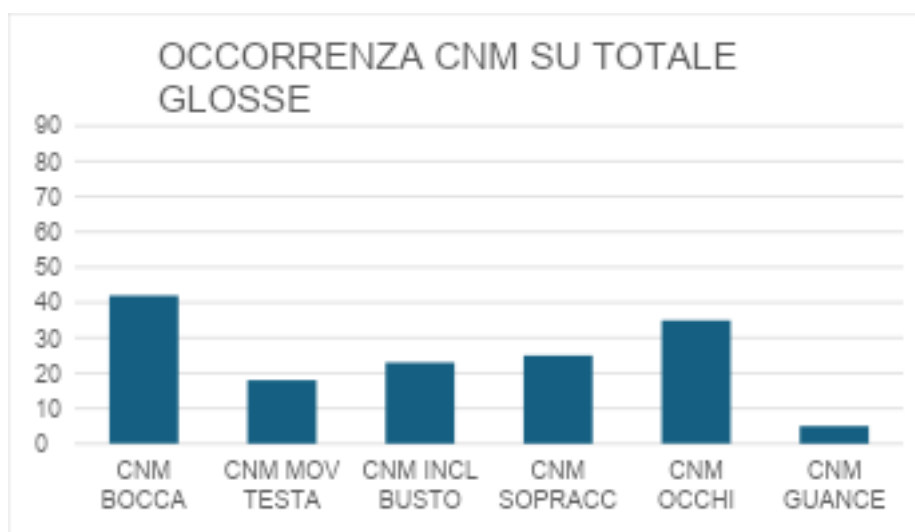


Figura 136 Grafico a colonne separate creato per l'analisi delle CNM

Sono stati suddivisi i risultati della componente "Bocca" che hanno rivelato una presenza maggioritaria della componente "Bocca aperta" che con 21 ricorrenze risulta essere la CNM più frequente.

A seguire, per continuare l'analisi dei marker linguistici, si sono volute osservare le ricorrenze più frequenti durante le fasi di impersonamento proposte dagli attori dei video esaminati.

L'impersonamento, come strategia linguistica della LIS sfruttata in modo abbastanza frequente in tutti i video, è stato analizzato sfruttando l'inserimento di eventuali CNM e di modifiche ai parametri dei segni prodotti sotto impersonamento. L'analisi su Excel è stata determinante per lo studio, rivelando, per un totale di 20 ricorrenze inerenti all'impersonamento dei valori importanti per l'applicazione delle tendenze teoriche esplicitate nel capitolo 2.

L'osservazione delle CNM, con asse Y impostata sul valore 20 e l'asse X impostata su CNM quali: bocca, occhi, guance, movimento testa, inclinazione busto e sopracciglia ha esposto un'occorrenza di 48 CNM totali durante le fasi di impersonamento, con una frequenza più alta per la componente "Bocca" (12) rilevata in egual misura alla componente "Occhi", seguite da "Movimento testa" (10), "Sopracciglia" (9) ed "Inclinazione busto" (5). Non sono state rilevate occorrenze della CNM "Guance".



Figura 135 Istogramma per l'analisi delle CNM durante la fase di impersonamento

Successivamente si è voluta verificare l'eventuale correlazione fra modifiche ai parametri dei segni e fase d'impersonamento; i risultati rinvenuti sulla base di 20 rilevamenti di occorrenza della fase di impersonamento sono stati i seguenti:

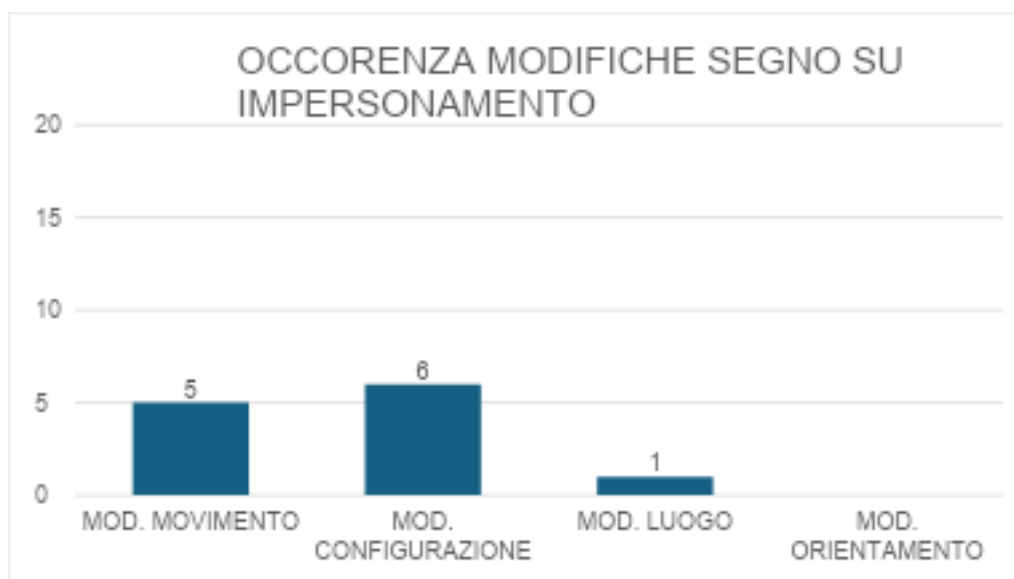


Figura 136 Istogramma usato per rilevare eventuali modifiche dei parametri durante l'impersonamento

Le modifiche al parametro della configurazione sono state le più numerose (6), seguite dalle modifiche del movimento (5) e dalle modifiche del luogo (1). Non sono state rilevate modifiche al parametro dell'orientamento.

5.6.2 Analisi dei marker culturali

Le esaminazioni contenute nel presente paragrafo si sono basate sui marker culturali rilevati. Si è inizialmente creata una tabella Pivot denominata “Frequenza marker culturali” per poter osservare quale valore fosse il più presente. Impostando i valori in “Conteggi” e creando un grafico a barre con asse Y impostata su 35 (totale conteggio marker culturali) i risultati rinvenuti sono stati i seguenti:

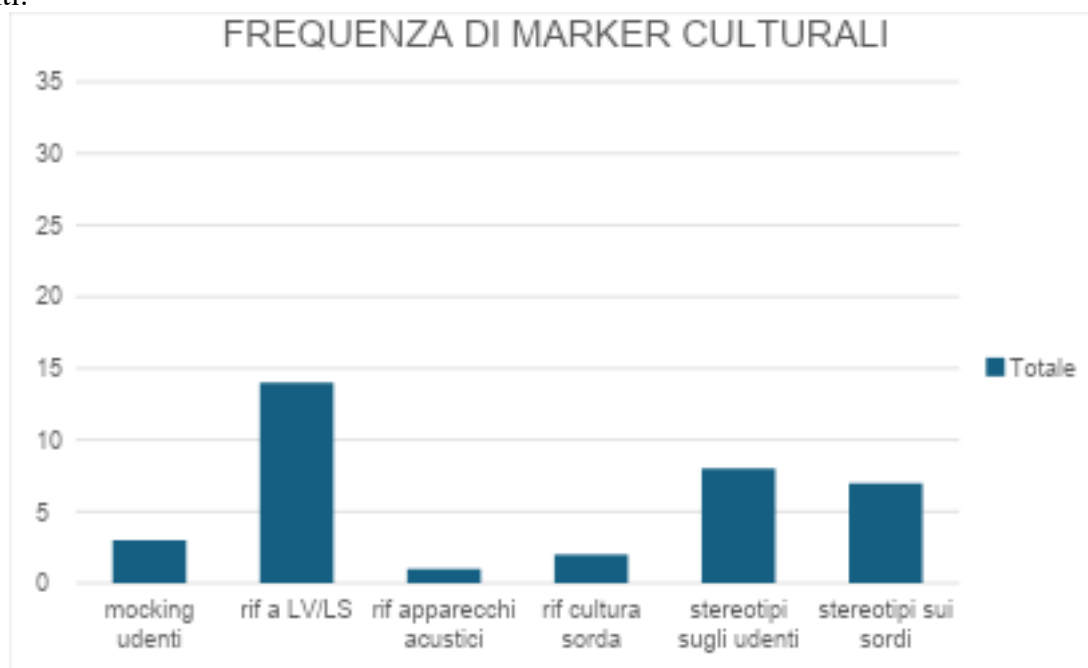


Figura 137 Tabella usata per l'osservazione delle frequenze dei marker culturali

L'osservazione evidenzia una presenza maggiore del marker culturale “Riferimenti a Lingua Vocale/Lingua segnata” con un totale di 14 riferimenti, seguito da “Stereotipi sugli udenti” (8), “Stereotipi sui Sordi” (7), “Mocking udenti” (3), “Riferimenti alla cultura Sorda” (2) ed infine “Riferimenti agli apparecchi acustici” (1).

L'ultima analisi condotta tramite Excel ha voluto constatare l'associazione fra la presenza di marker culturali e l'eventuale presenza di marker linguistici come CNM e modifiche dei segni.

La ricorrenza di marker culturali è stata di 35 (criterio di modifica dell'asse Y). Il totale di CNM eseguite durante i marker culturali è stato di 34, con una maggioranza di frequenza della CNM “Bocca” (13) e successivamente le CNM “Sopracciglia” (9), “Occhi” ed “Inclinazione busto” con frequenza egualitaria (5), “Guance” e “Movimento testa” con frequenza egualitaria (1).

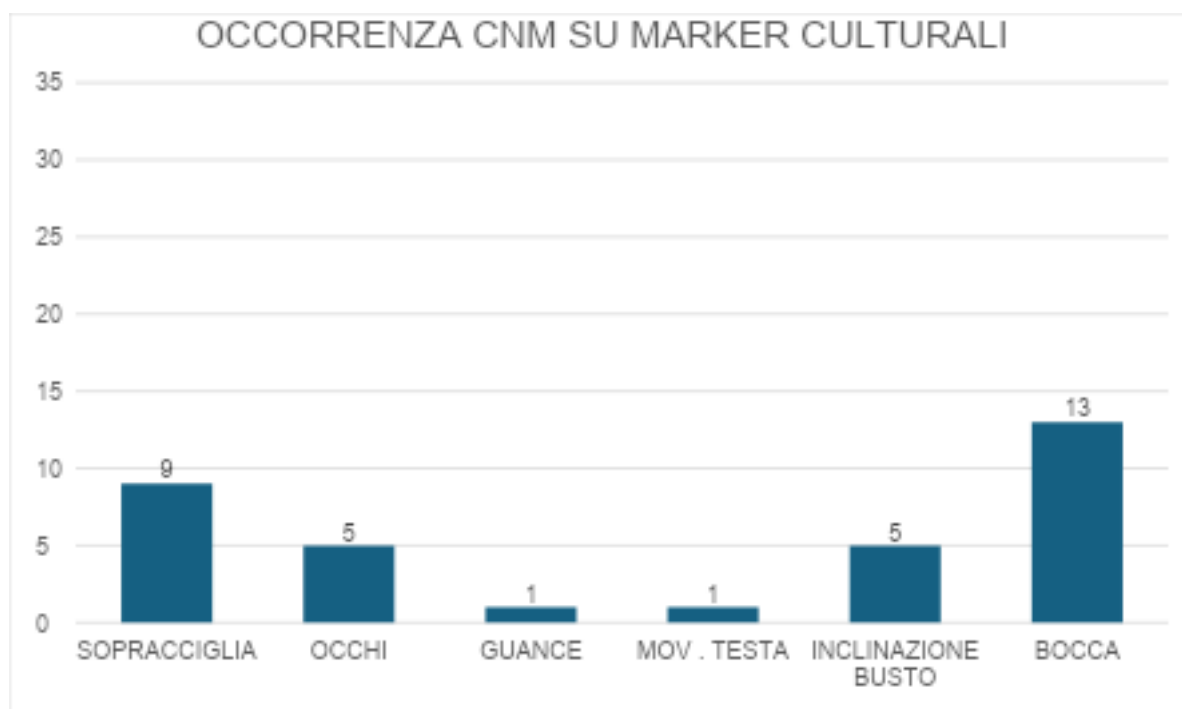


Figura 138 Grafico proposto per l'osservazione delle CNM durante i marker culturali

Al contrario dei rilevamenti eseguiti per l'occorrenza di CNM durante la fase di impersonamento la seconda CNM più frequente non è più "Occhi" ma "Sopracciglia".

L'analisi successiva ha considerato con quale frequenza marker culturali e modifiche al segno fossero presenti nei video proposti. I risultati rinvenuti hanno dato un totale di 20 modifiche ai segni, con maggioranza di modifiche al parametro del movimento e della configurazione (7), seguite dalle modifiche all'orientamento (5) e dalle modifiche al luogo (1).

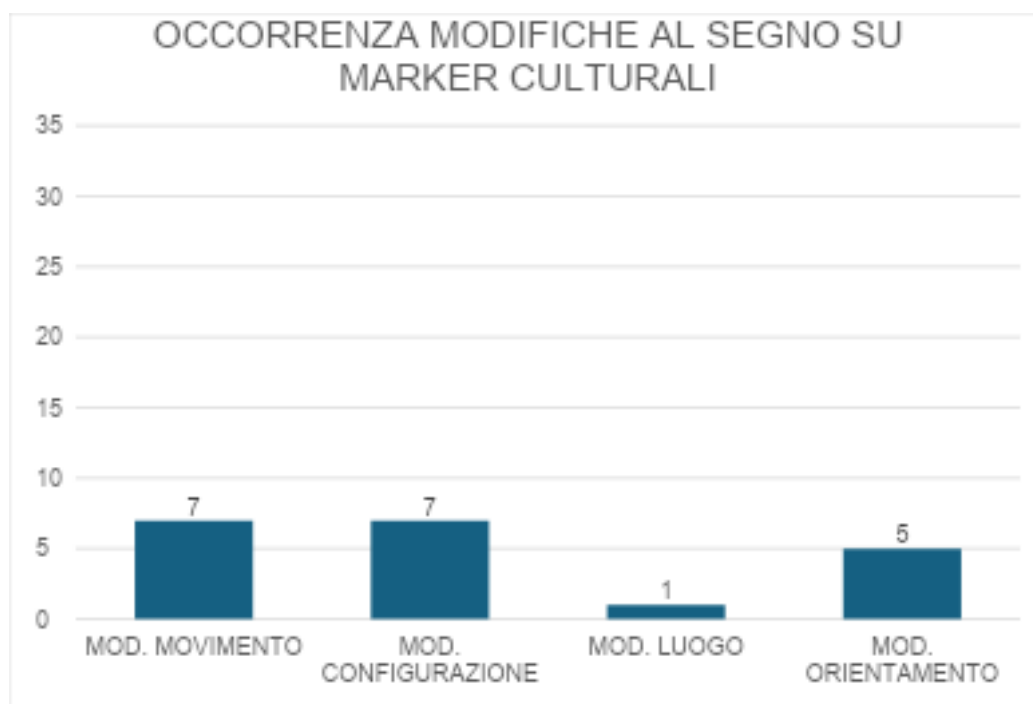


Figure 139 Istogramma proposto per l'analisi delle occorrenze delle modifiche al segno

5.7 Discussione dei risultati

I dati emersi dalle analisi condotte su ELAN ed Excel hanno permesso di identificare nei video analizzati gli aspetti tipici dell'umorismo discussi in letteratura, riassunti nei capitoli introduttivi della presente tesi. Partendo dalle teorie sullo humour Sordo inerenti allo humour su base linguistica, ovvero le proposte di Bienvenu (1994) e Bouchauveau (1994) per quanto riguarda l'uso delle componenti manuali e delle modifiche ai segni e l'apporto dell'impersonamento come suggerito da Sutton-Spence & Napoli (2012), esse sono state rilevanti per la creazione del cosiddetto impatto visivo. Tutti gli autori hanno confermato l'importanza di questa componente, evidenziando come questa fosse mezzo di trasmissione umoristica per eccellenza.

Importanti i rilevamenti emersi durante l'analisi dei video Coopalba: Baj, tramite una narrazione ricca di modifiche ai segni e componenti non manuali esaltate e ricorrenti, ha dimostrato come una narrazione umoristica debba e possa includere segni manuali e non e modifiche ai segni che permettano una maggiore comprensione del contesto narrativo. In particolare la CNM "Bocca" è risultata essere la più frequente, seguita dalla CNM "Occhi"; il motivo, a parer mio, sembrerebbe essere che queste due parti del corpo, bocca e occhi, sono oggetto di maggiore concentrazione da parte di coloro che guardano e per questa lo sfruttamento maggiore durante la narrazione veicola in maniera più esplicita l'intenzionalità del narratore; per corroborare questo pensiero si cita lo studio di Mantovan, Giustolisi & Panzeri (2019): anche nell'ambito di ricerca dei marker linguistici dell'ironia in LIS è stata riscontrata una forte presenza della CNM "Bocca": le autrici traggono tre conclusioni. La prima, la CNM "Bocca" evidenzia il pensiero attitudinale del segnante nei confronti del contesto linguistico, in altre parole esemplifica il pensiero del segnante (o dell'elemento impersonato) nei confronti di una certa situazione. La seconda conclusione proviene dal fatto che la CNM "Bocca" è elemento centrale e mezzo di trasmissione di interpretazione del contesto, piuttosto che elemento di comprensione grammaticale, di conseguenza viene ritenuta parte del complesso macchinario linguistico. Un'ultima proposta dello studio è l'interpretazione della CNM come fattore di rilievo nella semantica del segnante, riconosciuta facilmente anche da altri segnanti.

Si prosegue l'analisi osservando come le descrizioni minuziose delle scene e la iper-caratterizzazione dei personaggi si adeguino precisamente a ciò che è stato teorizzato in precedenza. La ricchezza apportata dai dettagli inerenti alla dimensione visiva è stata proposta anche da Caia, che nel suo spettacolo ha fornito numerosi spunti a riguardo (si veda la caratterizzazione dei personaggi durante il racconto sulla mafia). Un altro fattore decisivo per la creazione di un apporto visivo meritevole è stato l'uso della tecnica dell'impersonamento: la maggiore frequenza è stata osservata nei video delle barzellette raccontate da Baj, che con il supporto delle CNM, ha saputo offrire un contesto visivo adeguato. Ciò che concede una tecnica narrativa come l'impersonamento è, come suggeriscono anche Sutton-Spence & Napoli (2012), un modo per includere l'audience, permettendo un'entrata effettiva nella storia e avvicinando pubblico e narrazione. Per quanto riguarda i video degli spettacoli di Cambieri "Diversamente comici" e "Più Sordi di me" l'apporto visivo è stato decisamente limitato. Fatta eccezione per alcune occasioni, lo spettacolo essendo proposto per un pubblico Sordo e udente si è adattato alle esigenze teatrali. Bienvenu (1994) conferma che nella maggior parte dei casi, lo humour Sordo con esagerazione visiva non è percepito in egual misura da Sordi e udenti. Sono stati piuttosto i marker culturali di maggiore rilievo nella narrazione umoristica di Cambieri e colleghi: in questi casi, infatti, il maggiore effetto umoristico è stato provocato dall'inserimento di narrazioni inerenti alle teorie umoristiche culturali proposte da Bienvenu (1994) e Sutton-Spence & Napoli (2012): la presenza di riferimenti alle lingue dei segni o alle lingue vocali come marker principale di creazione umoristica, ha sottolineato la proposta delle autrici per quanto riguarda lo humour creato sulla base della cultura della lingua stessa come parte integrante della cultura Sorda. Le incomprensioni degli udenti e l'uso scorretto dei segni provocano, in Sordi e udenti, un sentimento di risata collettiva sulla base dell'umorismo basato sulla bimodalità

dell'italiano in contrasto con la LIS. Anche nei video di Baj e di Caia si sono rilevati dei marker culturali importanti, in particolare i riferimenti all'umorismo legato alla sordità e i riferimenti alla LIS. Nel complesso i dati rinvenuti sono stati adeguati e hanno potuto concretizzare ciò che è stato teorizzato in precedenza.

L'analisi dei video in riferimento alle teorie generali sullo humour non è stata particolarmente capillare per poter concentrare le osservazioni sullo humour limitato alla cornice Sorda: ciò che è però emerso è stata una tendenza generale nel provocare un senso di ambiguità (teorizzato da Rutter, 1997 con la Teoria dell'Incongruità) e il rilascio emotivo nel framing umoristico (Spencer, 1860). Per entrambi i casi, nelle narrazioni proposte durante l'analisi vi sono stati alcuni momenti in cui la narrazione sembrava evolversi in una direzione particolare per poi rivelare un risvolto completamente diverso (si ricorda il video di Baj "Indennità" con incongruenze narrative e risoluzione inaspettata della storia).

Inoltre, tutti i video, a modo loro, hanno supportato la Teoria della Negoziazione (Zijdeveld et al. 1968) e delle cornici interpretative (Rutter, 1997) per cui l'interpretazione umoristica deve avvenire grazie ad un'interconnessione di battuta, narratore e background sociale. Lo scambio umoristico diventa crepa nella normativa sociale, una fuoriuscita dalla norma; per la Teoria della Negoziazione, ad esempio, l'umorismo osservato come una fuga dagli schemi e dalle normative permette battute come quella di Caia sugli assorbenti per Sordi; si fa umorismo sulla sordità e se ne modificano le norme sociali fra coloro che fanno parte della comunità, che accettano la battuta. Similmente, tramite ilarità scaturita da Cambieri che prova ad usare la LIS vi è un'accettazione reciproca dei partecipanti nel comprendere che in quel momento le norme sociali vengono momentaneamente interrotte per permettere l'esperienza di gruppo che è l'umorismo.

5.8 Limitazioni

Il presente studio è stato limitato in alcuni aspetti rilevanti: in primis l'esigua quantità di fonti a carattere umoristico disponibili e ad accesso libero. Suddetta limitazione non ha permesso uno studio approfondito. Inoltre, alcuni video non presentavano una struttura vera e propria, essendo spezzoni estrapolati da realizzazioni più ampie. In corso d'opera si è dunque deciso di rappresentare lo studio della struttura umoristica per potersi concentrare maggiormente su altri aspetti più rilevanti. Altre fonti invece non consentivano l'utilizzo di ELAN come metodo di analisi video, essendo esse obsolete.

5.9 Conclusioni

Il capitolo concretizza le teorie umoristiche proposte nei precedenti capitoli, analizzando nello specifico dieci fonti video: partendo dalle barzellette proposte da Claudio Baj, si è denotata una forte influenza di componenti non manuali e l'utilizzo estensivo della tecnica dell'impersonamento discussa nel primo capitolo. Si conferma quindi, la proposta teorica di Bienvenu e Bouchauveau (1994) per cui la migliore strategia umoristica in lingua dei segni (e quella di cui si fa maggiore usufrutto) è l'uso dell'impatto visivo. Tale tendenza è stata riscontrata anche nello spettacolo "PA-PA" di G. Caia, il quale utilizza durante la fase narrativa dello spettacolo, numerose scorciatoie di creazione di impatto visivo utili a fomentare il carico umoristico nell'audience.

Per quanto riguarda le osservazioni svolte sugli spettacoli di Cambieri, i marker più presenti sono stati quelli culturali, con qualche eccezione di utilizzo di CNM. I riferimenti alle lingue dei segni e alle lingue vocali sono stati molto presenti e vitali per la buona riuscita del prodotto umoristico. Nell'ultima parte del capitolo si è invece voluta svolgere un'analisi ulteriormente tecnica e qualitativa, usufruendo del software Excel come foglio di lavoro che permettesse un'osservazione dei dati migliore. Infine, si sono discussi i risultati rinvenuti da suddette analisi e commentate le limitazioni del caso.

Conclusioni

La presente tesi ha proposto un'analisi nell'ambito dell'umorismo Sordo, con l'intento di ricercare riscontri effettivi che permettessero una corretta applicazione delle principali teorie umoristiche descritte in letteratura a situazioni pratiche e concrete. nel presente caso ciò è stato permesso grazie all'analisi di contributi a carattere comico in LIS; si sono volute intersecare le principali teorie umoristiche proposte da diversi autori con delle applicazioni pratiche, quali video di narrazioni umoristiche e spettacoli teatrali.

La presente tesi ha voluto rappresentare un piccolo passo per convogliare una maggiore consapevolezza sull'ambito di ricerca inerente all'umorismo nelle lingue dei segni, con maggiore concentrazione sullo humour in LIS rimasto finora ancora abbastanza inesplorato.

Il primo capitolo ha offerto una panoramica sulla Lingua dei Segni Italiana: i domini grammaticali di fonologia, morfologia e sintassi si sono rivelati necessari per effettuare un'analisi precisa dei contenuti successivamente rinvenuti poi nelle applicazioni pratiche della LIS.

Il secondo capitolo ha riassunto le principali teorie caratterizzanti lo humour: grazie ai contributi di Long & Graesser (1993) sulla classificazione dell'umorismo e di Norrick (1984) circa il contributo sociale dell'umorismo, si è creata una base di partenza per poter svolgere una ricerca più approfondita su ciò che è veramente lo humour e cosa esso rappresenti. Le riflessioni sulle varie teorie umoristiche (Teoria della Superiorità, Teoria del Rilascio, Teoria delle Cornici Interpretative etc..) sono state permesse grazie all'apporto di autori come Gruner (1997), McDonald (2012), Douglas (1968), Bogardus (1945).

Concettualmente legate dal filone umoristico, si sono proposte, nel terzo capitolo, le teorie dei principali esponenti circa lo humour Sordo.

Bienvenu (1994) descrive alcune dinamiche particolari che definiscono l'essenza dello humour Sordo: l'umorismo fondato su risorse linguistiche, la dimensione visiva dell'umorismo, l'umorismo legato all'esperienza della sordità e l'umorismo come risposta a dinamiche di oppressione. Dal punto di vista dell'umorismo su base linguistica, secondo la proposta di Bienvenu, nella lingua segnata spesso si effettuano modifiche ai parametri dei segni (umorismo fondato su risorse linguistiche), che variano rispetto alla forma citazionale per creare l'effetto umoristico. Si prosegue poi con la proposta della tecnica dell'impersonamento, utile a veicolare un alto impatto visivo (dimensione visiva dell'umorismo): l'autore conferma una tendenza da parte dei Sordi a ricreare situazioni o a descrivere accuratamente le persone, iper caratterizzandone le proprietà fisiche e/o caratteriali. Bouchauveau (1994) conferma la visione di Bienvenu e descrive le tendenze di creazione umoristica tipiche della comunità Sorda; in particolare, l'autore si sofferma sull'importanza che hanno determinati fattori visivi, contemplando la necessità dell'umorismo da e per Sordi di creare descrizioni accurate e minuziose per poter convogliare il giusto apporto umoristico.

Un ultimo apporto utile a dare maggiore definizione alla ricerca di markers linguistici è stato quello di Sutton-Spence & Napoli (2012) che sottolinea la presenza delle cosiddette componenti non manuali, come fattore primario per la corretta veicolazione dell'umorismo nelle lingue dei segni e l'uso dei classificatori.

Contributi sostanziali per il proseguo della ricerca dei markers culturali tipici dell'umorismo Sordo sono stati gli studi di Sutton-Spence & Napoli (2012) e Bienvenu (1994); la letteratura analizzata ha esposto tendenze d'uso di alcuni fattori principali caratteristici della creazione di humour nell'ambito della sordità: la stereotipizzazione dei Sordi (l'umorismo legato all'esperienza della sordità e umorismo in risposta a dinamiche di oppressione, Bienvenu 1994), la presa in giro nei confronti degli udenti che falliscono nel segnare e riferimenti diretti alle lingue dei segni sono fra i più ricorrenti (Sutton-Spence & Napoli, 2012).

L'elaborato è stato arricchito anche grazie a due studi condotti sulla Lingua dei Segni Italiana: il primo di Mantovan, Giustolisi & Panzeri (2019), una ricerca sui markers dell'ironia in LIS e il

secondo, la tesi magistrale di Pol (2015), un'osservazione completa dello spettacolo teatrale PA-PA di Caia G. che consta di un'analisi minuziosa e dettagliata dello spettacolo, e che intreccia le principali teorie umoristiche all'opera teatrale.

Il quarto capitolo ha presentato la metodologia di annotazione e di analisi dei dati; in primis si sono elencati i punti chiave della ricerca. Successivamente si sono proposte una serie di informazioni relative dei metodi di analisi, seguite dalla descrizione delle fonti video. Infine si è descritto come è stato utilizzato ELAN per l'annotazione dei dati rilevati e l'uso di Excel come metodo di analisi dei dati stessi.

Nel quinto capitolo, sono stati analizzati i video di Baj Claudio, Sordo nativo segnante, che racconta delle barzellette in LIS. La seconda tipologia di video sono stati gli spezzoni degli spettacoli comici di Cambieri Giuditta, con il supporto di D'Amico Francesco (per lo spettacolo "Diversamente Comici") e Cirillo Argentina (per lo spettacolo "Più Sordi di me"); gli spettacoli analizzati sono tutti recitati sfruttando sia l'italiano che la LIS. La terza e ultima categoria di video è rappresentata dalla breve analisi condotta sui primi trenta minuti dello spettacolo "PA-PA" di Caia Gabriele, recitato interamente in LIS.

Si sono ricercati dunque due tipi di marker: linguistici e culturali: ELAN ha permesso di osservare ed annotare con estrema accuratezza alcuni dati rilevanti.

In primis, la presenza maggioritaria di espedienti che veicolassero un alto impatto visivo durante la narrazione umoristica. Nella narrazione di barzellette da parte di Baj C, l'apporto fornito per esaltare visivamente la narrazione è stato considerato molto influente: alcune modifiche ai parametri, ad esempio come il rallentamento del parametro del movimento o l'utilizzo di classificatori per rappresentare con maggiore accuratezza la scena, sono stati elementi essenziali per poter confermare le teorie esibite nel capitolo tre, per ciò che riguarda i concetti esposti da Bienvenu e Bouchauveau (1994). Inoltre, si sono conteggiati numerosi rilevamenti per ciò che concerne l'uso della tecnica dell'Impersonamento. Gli spettacoli di Cambieri d'altro canto non sono stati rappresentativi per la ricerca sui markers linguistici; tuttavia, hanno supportato le teorie umoristiche per ciò che riguarda la creazione di humour Sordo in ambito culturale.

Gli spettacoli, infatti, hanno proposto diverse sfaccettature inerenti all'ambito socioculturale che circonda la comunità Sorda: si riporta l'attenzione a Sutton-Spence & Napoli (2012) e sugli studi testimoni della creazione di humour Sordo basato sulla bimodalità di lingua vocale/dei segni. Numerose gag proposte da Cambieri e colleghi, infatti, si sono basate sugli errori tipicamente commessi dagli udenti mentre provano a segnare, evidenziando la palese inabilità degli udenti ad imitare coloro che segnano, risultando goffi e maldestri.

L'ultima proposta di analisi riguarda lo spettacolo di Caia G. "PA-PA": lo spettacolo è stato proposto ad un pubblico Sordo e ad un pubblico udente con conoscenze della LIS e a stretto contatto con la comunità Sorda (interpreti, familiari di persone Sorde etc...). L'analisi del video si è concentrata sui primi trenta minuti della rappresentazione. In questo caso vi è un connubio di marker linguistici e culturali; in numerose occasioni, si sono potuti riscontrare fattori determinanti per la creazione di humour su base linguistica, come lo sfruttamento della tecnica dell'impersonamento, ad esempio durante il racconto di Caia sulla mafia italiana. Inoltre, si annovera la presenza di markers culturali come le prese in giro nei confronti degli udenti o gli stereotipi sui Sordi.

L'analisi condotta successivamente su Excel ha potuto avvalorare e consolidare le teorie umoristiche: particolarmente attiva la presenza del marker linguistico CNM conteggiato con maggiore frequenza nella CNM "Bocca" e "Occhi". Una possibile interpretazione data a questo fenomeno può essere giustificata dall'importanza che questi elementi facciali hanno nell'interazione fra segnanti, essendo essi centrali. Il conteggio maggioritario della CNM "Bocca" è stato

riscontrato anche nello studio di Mantovan, Giustolisi & Panzeri (2019); le autrici giustificano questo dato nella raccolta dei marker dell'ironia in LIS, evidenziando come tutti i segnanti abbiano usato la CNM in modo sistematico, rendendola a tutti gli effetti un mezzo per trasmettere un significato attitudinale, permettendo una immediatezza di comprensione del significato semantico anche per gli altri segnanti LIS: la CNM "Bocca" è stata ritenuta responsabile per la decodifica del marker ironia. Allo stesso modo si potrebbe interpretare la presenza della CNM nelle costruzioni umoristiche come marker di realizzazione umoristica che veicola in modo più chiaro l'enfasi creata dal segnante nei confronti del contesto situazionale.

Un altro aspetto di rilievo nella narrazione umoristica è stato l'impersonamento: i risultati dell'analisi hanno confermato la presenza del marker linguistico "Impersonamento" come una tecnica effettiva usata dai segnanti LIS (come suggerito dagli studi di Sutton-Spence & Napoli, 2012), in concomitanza con l'uso di CNM che riconferma la presenza maggioritaria della CNM "Bocca" seguita anche in questo caso dalla CNM "Occhi".

È stata inoltre riscontrata una frequenza di modifiche ai parametri durante le tecniche di impersonamento (Bienvenu 1994).

Rispettivamente ai markers culturali si sono riscontrate numerose presenze del marker "Riferimenti a Lingua Vocale/Segnata", maggiormente riscontrati nei video di Cambieri.

Da qui nasce una riflessione, riguardante in particolare la maggior condensazione di marker culturali rinvenuti nei video di Cambieri e colleghi, rispetto ad una presenza decisamente meno frequente dei marker linguistici; una possibile spiegazione a tale fenomeno è stata data dal fatto che il pubblico presente era diverso da quello ricercato da Baj e da Caia. Se nelle barzellette di Baj o negli episodi narrati da Caia il target principale è composto da persone che conoscono la LIS, hanno un contatto/fanno parte della comunità Sorda, e soprattutto conoscono lo stile umoristico Sordo, nei video di Cambieri l'audience era rappresentato da Sordi e udenti che non hanno accesso a tali informazioni nell'ambito della sordità.

Come osservato nei capitoli due e tre, il tipo di umorismo cambia rispetto al pubblico: se nella narrazione umoristica per Sordi l'archetipo narrativo è caratterizzato da esagerazioni visive e dalla iper-caratterizzazione dei personaggi (Bouchauveau 1994) nella narrazione proposta per un pubblico differenziato, gli stratagemmi umoristici devono conseguentemente variare; da qui la presenza maggioritaria dei marker culturali come i riferimenti alla lingua dei segni o alla lingua vocale, l'incapacità degli udenti nel segnare e i riferimenti diretti all'esperienza della sordità, per poter permettere l'accesso ad entrambe le fette di audience ad un umorismo che non dovesse necessariamente basarsi esclusivamente sullo humour creato da e per Sordi.

In conclusione, l'apporto offerto dall'analisi condotta ha potuto essere esemplificativo delle tendenze umoristiche teorizzata dagli autori riportati nei capitoli precedenti; l'applicazione della teoria è stata usata per giustificare la presenza o meno dei markers linguistici e culturali, permettendo una spiegazione logica a determinate tendenze umoristiche.

Appendice

Dichiarazione del ricorso a strumenti di Intelligenza Artificiale (IA)

Il/La sottoscritto/a Chiara Maggiolo, matricola numero (900763), iscritto/a presso Ca' Foscari al corso di Laurea/Laurea magistrale in Scienze del Linguaggio, autore/autrice dell'elaborato finale/tesi di laurea "Umorismo e LIS: Analisi dei markers linguistici e culturali nella progettazione del frame umoristico", relatore/relatrice Elena Fornasiero, consapevole delle sanzioni previste dall'art. 76 del Testo unico, D.P.R. 28/12/2000 n.445, e della decadenza dei benefici prevista dall'art. 75 del medesimo Testo unico in caso di dichiarazioni false o mendaci, sotto la propria personale responsabilità ai sensi degli artt. 46 e 47 del D.P.R. 28/12/2000 n. 445,

DICHIARA

- ☐ di NON aver fatto ricorso a tecnologie di intelligenza artificiale generativa per supportare vari aspetti della ricerca e della scrittura del suo elaborato finale/della sua tesi di laurea;
- ☒ di aver fatto ricorso a tecnologie di intelligenza artificiale generativa per supportare vari aspetti della ricerca e della scrittura del suo elaborato finale/della mia tesi di laurea, in particolare:
- *indicare il nome dello strumento con riferimento alla versione specifica:*
ChatGPT 5 -5, versione rilasciata a Gennaio 2026;
 - *se sono stati utilizzati più strumenti, specificare ciascuno di essi indicandone nome e versione; //*
 - *fornire informazioni su come è stato utilizzato lo strumento:*
 - ☐ *revisione e ottimizzazione dei testi per migliorare chiarezza e coerenza;*
 - ☐ *generazione di grafici e diagrammi per la presentazione dei dati;*
 - ☐ *supporto alla scrittura automatica di frasi;*
 - ☐ *produzione di immagini illustrative per integrare la parte metodologica;*
 - ☐ *altro (specificare);*
 - ☒
 - Ricerca di fonti per il completamento del quadro teorico
 - Creazione di riferimenti bibliografici inseriti nella Bibliografia
 - Creazione di riferimenti sitografici inseriti nella Sitografia
 - Spiegazione del funzionamento di alcune proprietà di Excel/ELAN
 - *indicare le sezioni/i capitoli interessate/interessati; Bibliografia, Capitolo 2, Capitolo 4*
 - *indicare come è stata verificata la correttezza, la qualità e l'attendibilità delle informazioni o dei testi eventualmente generati.*

La correttezza è stata ricercata nelle sezioni/capitoli tramite comparazione con altre tesi/studi di svariati autori/autrici.

DICHIARA INOLTRE

che tutto il materiale generato dall'IA è stato attentamente verificato, rivisto e rielaborato dall'autore/dall'autrice, che si assume la piena responsabilità per la qualità, l'accuratezza e l'integrità scientifica del lavoro.

Bibliografia

- Ajello, R. (1997). *Lingue vocali, lingue dei segni e l'illusion mimétique* Pacini Editore
- Almini F, Venier F. (2019) *Il congresso di Milano fra suono e segno*. Italiano LinguaDue, 11(2), 600-613
- Attardo, S. (1994) *Linguistic Theories of Humor* Mouton de Gruyter
- Bahan, B. (2006). *Face-To-Face Tradition in the American Deaf Community: Dynamics of the Teller, the Tale, and the Audience*. In *Signing the Body Poetic: Essays on American Sign Language Literature*. University of California Press, Berkeley
- Baker, C, Padden, C. (1978). *American Sign Language: A Look at its Story Structure and Community*. Silver Spring, MD: T.J. Publishers Inc.
- Battaglia, K. (2011) *Variazione lessicale e fonologica nella LIS*. In A. Cardinaletti, C. Cecchetto & C. Donati (eds.), *Grammatica, lessico e dimensioni di variazione nella LIS*, 189-203. Milano: Franco Angeli.
- Battison, R. (1978). *Lexical Borrowing in American Sign Language*. Silver Spring, MD: Linstok Press.
- Bertone, C. (2009). *The syntax of noun modification in Italian sign language (LIS)*. University of Venice Working Papers In Linguistics, (19), 7-28.
- Bogardus, E. S. (1945). *The development of social thought*. New York: Longmans, Green and Co.
- Branchini, C.; Mantovan, L. (2022). *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)*. *Lingue dei segni e sordità* 2. Edizioni Ca' Foscari.
- Chines L, Varotti C (2015) *Che cos'è un testo letterario*. Carocci Editore
- Cecchetto C, Cecchetto A. (2022) *Tipi di frase* in C. Branchini & L. Mantovan, *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (pp. 527-561) Edizioni Ca' Foscari.
- Cecchetto, C. (2022). *Racconto e impersonamento*. In C. Branchini & L. Mantovan, *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (pp. 821-833). Edizioni Ca' Foscari.
- Corazza S, & Volterra, V. (1987). *Configurazioni*. In V. Volterra, *La Lingua dei Segni Italiana. La comunicazione visivo-gestuale dei sordi*. (2nd ed. pp. 49–108). Il Mulino. Bologna
- Dalgarno, G (2001) *On Universal Language: The Art of Signs (1661) The Deaf and Dumb Man's Tutor (1680) and the Unpublished Papers*. Edited by David Cram, Oxford University
- Davies, C. (1988). *The Irish Joke as a Social Phenomenon* in *Laughing Matters*, a cura di John Durant e Jonathan Miller, Oxford: Basil Blackwell
- Davies, C. (1988) *Stupidity and Rationality in Ethnic Jokes*. Ethnic and Racial Studies, 11(1), pp. 39–55.

- De monte M.T (2019) *Sordità: condizione, stereotipo e identità* Filosofi(e)Semiotiche, Vol. 6, N. 1,
- Douglas, M. (1968). *The Social Control of Cognition: Some Factors in Joke Perception*. *Man*, 3(3), 361–376.
- Facchini G.M. (1995), *Commenti al Congresso di Milano del 1880*, in Porcari Li Destri, Volterra, pp. 17-43.
- Farrah, A. H. (1923). *The Deaf: Their Position in Society and the Provision for Their Education in the United States*.
- Fornasiero, E. (2022). *Flessione verbale*. In C. Branchini & L. Mantovan, *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (pp. 451–480). Edizioni Ca' Foscari.
- Franchi, M. L. (1987). *Componenti non manuali*. In V. Volterra, *La Lingua dei Segni Italiana. La comunicazione visivo-gestuale dei sordi*. (2nd ed., pp. 49–108). Il Mulino. Bologna
- Francis, Roy G. (1988) *Some Sociology of Humor* *International Social Science Review*, 63 (4), pp.158-164
- Freud, S. (1905) *Jokes and their relation to the unconscious* n.d
- Friedman, L. (1977). *Formational Properties of American Sign Language*. In L. Friedman, *On the Other Hand: New Perspectives on American Sign Language* (pp. 13–56). New York: Academic Press.
- Garavelli B.M (2010) *Il parlar figurato. Manualletto di figure retoriche*. ENTHYMEMA; N° 2 (2010). 10.13130/2037-2426/773.
- Gianfreda, G., Volterra, V., & Zuczkowski, A. (2014). *L'espressione dell'incertezza nella Lingua dei Segni Italiana (LIS)*. *Ricerche Di Pedagogia E Didattica. Journal of Theories and Research in Education*, 9(1), 199–234.
- Graffi G, Scalise S. (2013) *Le lingue e il linguaggio: introduzione alla linguistica*. Il Mulino, Bologna
- Gruner, C.R (2017) *The game of Humour* Routledge
- Hanks, W. F. (2001). *Indessicalità (Indexicality)*. In A. Duranti (a cura di), *Culture e discorso. Un lessico per le scienze umane* (pp. 171-176). Roma: Meltemi.
- Hobbes, T. (1640). *The Elements of Law, Natural and Politic*
- Holcomb, R. K. (1977). *Hazards of Deafness*. Joyce Media.
- Hutcheson, F. (1750) *Reflections Upon Laughter* Internet Archive
- Jakobson, R., Fant, G., & Halle, M. (1952). *Preliminaries to Speech Analysis: The Distinctive Features and Their Correlates*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kant, I. (2004). *Critica del Giudizio*. Trad. di A. Bosi. Roma-Bari: Laterza

- Klima, E.S Bellugi U. (1979) *The Signs of Language* Cambridge MA: Harvard University Press
- Ladd, P. (2003) *Understanding Deaf Culture: In Search of Deafhood*. Multilingual Matters
- Lane, H (1984) *The Deaf Experience: Classics in Language and Education*, trad. di Franklin Philip, Harvard University Press, Cambridge (MA) Londra
- Lerose, L (2012) *Fonologia LIS*. Libellula Edizioni
- Lippitt, J. (1995). *Humour and superiority*. *Cogito*, 9(1), 54–61
- Long, D. L., & Graesser, A. C. (1993). *Wit and humor in discourse processing*. In R. S. Wyer Jr. & T. K. Srull (Eds.), *Advances in Social Cognition*, Vol. 6 (pp. 35–60). Lawrence Erlbaum Associates.
- Mantovan, L. (2022). *Struttura sublessicale*. In C. Branchini & L. Mantovan, *Grammatica della lingua dei segni italiana (LIS)* (pp. 121–190). Edizioni Ca'Foscari
- Mantovan, L, Giustolisi, B, & Panzeri, D. (2019). *Signing something while meaning its opposite: The expression of irony in Italian Sign Language (LIS)*. *Journal of Pragmatics* 142 (2019) 47e61 Elsevier
- Mazzoni, L. (2008). *Classificatori e impersonamento nella Lingua dei Segni Italiana*. Pisa: Edizioni Plus – Pisa University Press.
- McDonald, P (2012) *The philosophy of humour* Humanities Ebooks
- McEnery, T, Xiao, R, & Tono, Y. (2006). *Corpus-Based Language Studies: An Advanced Resource Book*. London/New York: Routledge
- Montaigne, M. *Essais*, I, 9. In ed. moderna: *Montaigne, Michel de. The Complete Essays*, trad. Donald M. Frame. Stanford: Stanford University Press, 1958
- Mulkay, M. J. (1988). *On Humour: Its Nature and Its Place in Modern Society*. Cambridge: Polity Press.
- Norrick, N. R. (1984). *Stock conversational witticisms*. *Journal of Pragmatics*, 8(2), 195–209.
- Pepicello, W. J. (1987) *Pragmatics of humorous language*, In: M.L. APTE, org.
- Palermo, M (2020) *Linguistica Italiana* Il Mulino
- Pizzuto, E. (1987). *Aspetti morfo-sintattici*. In *La Lingua dei Segni Italiana. La comunicazione visivo-gestuale dei sordi*. A cura di V. Volterra. Il Mulino, Bologna 179–209
- Pizzuto, E. Giuranna, E. Gambino, G. (1990). *Manual and Non-Manual Morphology in Italian Sign Language: Grammatical Constraints and Discourse Processes*. Lucas, C. (ed.), *Theoretical Issues in Sign Language Research*. Washington: Gallaudet University Press, 83- 102.
- Pol, C (2014) *DEAF HUMOR: A theater performance in Italian Sign Language*. [Tesi di Laurea] Edizioni Ca' Foscari

- Radcliffe-Brown, A. R. (1940). *On joking relationships*. *Africa*, 13(3), 195–210.
- Radutzky, E. (1987). *Alfabeto manuale*. In V. Volterra (a cura di), *La Lingua Italiana dei Segni*. Bologna: Il Mulino
- Radutzky, E. (1992). *Dizionario bilingue elementare della Lingua Italiana dei Segni LIS. Oltre 2500 significati*. Roma, Edizioni Kappa.
- Radutzky, E., & Santarelli, B. (1987). *Movimenti e orientamenti*. In *La Lingua dei Segni Italiana. La comunicazione visivo-gestuale dei sordi* a cura di V. Volterra, Il Mulino. Bologna (pp. 109–158).
- Raskin, V. (1987). *Linguistic Heuristics of Humor: A Script-Based Semantic Approach*. *International Journal of the Sociology of Language*, 65, 11–25.
- Ross, A. (1998) *The language of humour* Routledge
- Rutter, J. (1997). *The social construction of jokes*. Ashgate.
- Rutter, J. (1997) *Stand-Up as Interaction: Performance and Audience in Comedy Venues*. University of Salford
- Sloetjes H. & Wittenburg P. (2008) *Annotation by Category: ELAN and ISO DCR*. In *Proceedings of the Sixth International Conference on Language Resources and Evaluation* Marrakech, Morocco. European Language Resources Association (ELRA).
- Sallandre, M.A, & Cuxac, C. (2001). *Iconicity in Sign Language: A Theoretical and Methodological Point of View*. In *Lecture Notes in Computer Science* (Vol. 2298, pp. 173–180). Springer.
- Sallandre, M.A (2007) *Iconicity and arbitrariness in French sign language – highly iconic structures, degenerated iconicity and diagrammatic iconicity* in: *Verbal and Signed Languages: Comparing Structures, Constructs and Methodologies*, Chapter 1, Mouton de Gruyter
- Schmitz J.R (1996) *Humor: É possível traduzi-lo e ensinar a traduzi-lo?* Universidade Estadual de Campinas, Brasil.
- Schopenhauer, A. (1883) *The World as Will and Idea*. Vol. 1, London, Routledge
- Spencer, H. (1860). *The Physiology of Laughter*. Macmillan's Magazine.
- Stokoe, W. (1960). *Sign Language Structure: An outline of the Visual Communication System of the American Deaf*. *Studies in Linguistics. Occasional Papers*, 8
- Stokoe, W. C., Casterline, D., & Croneberg, C. (1965). *A Dictionary of American Sign Language on Linguistic Principles*. Washington, D.C.: Gallaudet College Press
- Sutton-Spence R. & Napoli, D.J. (2012). *Deaf Jokes And Sign Language Humor*. In *Linguistic Faculty Works* Volume 25, Issue 3. 311-337 Swarthmore College

Veatch, T. C. *A theory of humor*. In: *HUMOR, the International Journal of Humor Research*, Mouton de Gruyter, volume 11-2 pages 161-215, 1998.

Verdirosi, M.L., (1987). *Luoghi*. In Volterra (a cura di), *La lingua italiana dei segni. La comunicazione visivo gestuale dei sordi*, Bologna, Il Mulino, 23-48

Volterra, V. (1987) *La comunicazione visivo-gestuale dei sordi*. (159–177). Il Mulino. Bologna

Volterra, V., & Pizzuto, E. (2002). *La lingua dei segni italiana*. Laterza.

Zijderveld, A. C. (1968). *Jokes and Their Relation to Social Reality*

Sitografia

Alba Coop. (s.d.). *Pagina ufficiale Facebook*. Disponibile su: (consultato il 3 aprile 2026)
https://www.facebook.com/albacoop/?locale=it_IT

DOCLIS. (s.d.). *Chi siamo*. Disponibile su: [DOCLIS – Chi siamo](#) (consultato il 7 maggio 2026).

Make Joke. (s.d.). *Why did the tomato turn red? Because it saw the salad dressing*. Disponibile su:
[Make Joke – Why did the tomato turn red](#) (consultato il 30 aprile 2026).

Plato. (s.d.). *Philebus*. Trad. di Benjamin Jowett. Disponibile su: Project Gutenberg – *Philebus*
(consultato il 5 maggio 2026).

Radio X. (s.d.). *Più sordi di me: la lingua dei segni diventa drammaturgia comica. Un caffè a Radio X con Giuditta Cambieri*. Disponibile su: Radio X
<https://www.radiox.it/programmi/un-caffe-a-radio-x/piu-sordi-di-me-la-lingua-dei-segni-diventa-drammaturgia-comica-un-caffe-a-radio-x-con-giuditta-cambieri/>
(consultato il 5 maggio 2026).